

Inhaltsverzeichnis

Einleitung -----	6
Grundlegende Operationen -----	7
Maus-----	7
Spielstände laden und speichern -----	7
Schnelleinführung -----	8
Das Hauptmenü -----	20
Neues Spiel und Spiel laden -----	21
Kampagne -----	24
Mehrspieler-Spiel -----	24
Das Abenteuer beginnt -----	26
Das Abenteuerfenster -----	26
Die Weltkarte -----	26
Helden und Städte/Burgen -----	27
Abenteuer-/Aktions-Knöpfe -----	28
Statusfenster -----	32
Die Steuerung der Helden -----	32
Bewegung -----	32
Helden -----	36
Das Heldenfenster -----	36
Kreaturenfenster -----	39
Städte und Burgen -----	42
Städte/Burgen Fenster -----	43
Die Behausungen und Gebäude -----	45
Die Behausungen der Kreaturen -----	47
Der Kampf -----	48
Die Burgbelagerung -----	51
Lord Isenfausts Botschaften an König Ragnar-----	54



Minen und Ressourcen -----	74
Aufbauschema einer Farmburg -----	75
Aufbauschema einer Steppenburg -----	76
Aufbauschema einer Waldburg -----	77
Aufbauschema einer Bergburg -----	78
Allgemeine Behausungen -----	79
Ritterburg -----	80
Barbarenburg -----	82
Hexenburg -----	84
Zaubererburg -----	86
Verschiedene Behausungen und Kreaturen -----	88
Zaubersprüche -----	89
Tasten im Abenteuer-Bildschirm -----	93
Abenteuer-Optionen -----	94
Spiele-Optionen -----	94
Helden- und Städ tetasten -----	95
Allgemeine Tasten -----	95
Kampfbildschirm -----	96
Credits -----	97
Kundendienst -----	98



Einleitung

Heroes of Might and Magic ist ein Fantasy-Strategie-Spiel, in welchem der Spieler gegen drei diabolische Kriegsherren in einem Kampf um Territorien und Bodenschätze antreten muß. Gefährliche, feindliche Truppen und Kreaturen durchstreifen das Land und erwarten jeden Helden, der ausgezogen ist, sie zu besiegen. Der Spieler setzt die Helden ein, um Männer, Kreaturen und Material für den Kampf gegen die anderen drei Kriegsherren zu sammeln. Der Sieger wird derjenige Spieler sein, welcher über die richtige Kombination von taktischen Fähigkeiten und strategischer Planung verfügt.



Grundlegende Operationen

Maus

Wenn Sie im Laufe dieser Anleitung dazu aufgefordert werden, auf etwas zu „klicken“, dann positionieren Sie Ihren Cursor (Mauszeiger) über dem angegebenen Objekt und drücken dann die linke Maustaste (oder, falls Sie einen Macintosh Computer verwenden, die Maustaste). „R-Klick“ bedeutet, daß Sie den Gegenstand mit der rechten Maustaste anklicken sollen.

Besitzer eines MacIntosch Computers müssen in diesem Fall die $\text{\texttt{\<}}} \text{\texttt{}}\text{-Taste}$ und die Maustaste drücken.

Wenn Sie den Cursor über einem Objekt, z. B. einem Menü, einem Helden oder einem Kartendetail usw., positionieren und einen „R-Klick“ ($\text{\texttt{\<}}} \text{\texttt{}}\text{-Klick bei Macs}$) ausführen, so erhalten Sie nähere Informationen über das betreffende Objekt. Halten Sie die Taste so lange gedrückt, wie Sie die Informationen lesen möchten. Wenn Sie die Taste loslassen, so schließt sich das Informationsfenster.

Der Mauszeiger verändert sich im Laufe des Spieles, um Ihnen Informationen anzuzeigen. Eine vollständige Liste dieser Symbole finden Sie im Kapitel „Bewegung“.

Spielstände laden und speichern

Um Spielstände zu laden oder zu speichern gibt es eine Auswahlbox, in der Sie den gewünschten Eintrag (Spielenamen oder leeren Eintrag) anklicken können. Um ein Spiel zu laden, klicken Sie einfach auf den Namen des gewünschten Spiels, welcher dann in der blauen Leiste am unteren Bildschirmrand erscheint und klicken danach auf OK. Alternativ können Sie auch ein zweites Mal auf den ausgewählten Namen klicken oder die [ENTER] Taste drücken. Wenn Sie dieses Fenster verlassen möchten, ohne einen Spielstand ausgewählt zu haben, dann klicken Sie einfach auf ABBRUCH oder drücken die ESC-Taste.

Falls die Liste länger als Ihr Fenster ist, so können Sie die Liste auf zwei verschiedene Arten durchsuchen. Erstens finden Sie an der rechten Seite der Liste eine Laufleiste und zwei Pfeile. Klicken Sie einfach auf den einen oder anderen Pfeil, um die Liste in die entsprechende Richtung vor- oder zurücklaufen zu lassen.



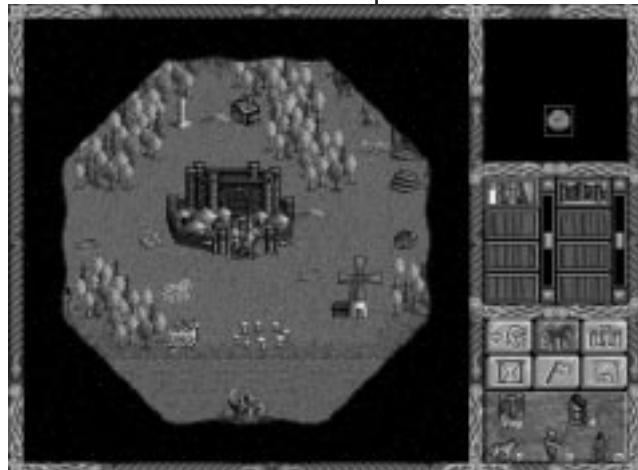
Zweitens können Sie, falls die Liste extrem lang ist, auch einfach den Laufleistenknopf in die entsprechende Richtung ziehen. Dies erreichen Sie, indem Sie auf den Laufleistenknopf klicken, die Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung bewegen.

Schnelleinführung

Hassen Sie es, sich durch ellenlange Anleitungen zu kämpfen? Möchten Sie sich einfach nur schnell mit den Grundlagen des Spiels vertraut machen und die Einzelheiten dann selbst während des Spiels erkunden? Nun, dann sind Sie hier am richtigen Platz! Diese Schnelleinführung geleitet Sie durch die ersten Züge des „Klaue-Szenarios“ und macht Sie so mit den Grundlagen vertraut. Starten Sie das Spiel nach der Installation von Heroes of Might and Magic und es geht los. Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt SPIEL LADEN und im nächsten Menü STANDARD aus. Hier wählen Sie den Eintrag „Tutorial“ aus. Der Name erscheint in der blauen Leiste direkt über den zwei Knöpfen am unteren Rand des Fensters. Klicken Sie nun auf OK.

Es erscheinen nun auf Ihrem Bildschirm eine Menge neuer Dinge, die Sie einmal genauer betrachten sollten. Das große Fenster auf der linken Seite ist die Abenteuerkarte. Da ist Ihre Burg, welche sich dort in der Mitte der Karte erhebt, und Ihr Anfangsheld, welcher direkt davor auf seinem stolzen Roß sitzt. Rechts neben dem Startfenster finden Sie eine ganze Reihe von Kontrollen und Anzeigen. Lassen Sie uns auf diese nun genauer eingehen.

In der rechten oberen Ecke finden Sie die Weltkarte. Das rosa-farbene Quadrat umschließt das Gebiet, welches im Abenteuerkarten-Fenster dargestellt wird. Am Anfang können Sie nur Ihre Burg und die nähere Umgebung sehen. Durch Bewegen Ihrer



Helden erkunden Sie ein immer größeres Gebiet der Karte. Es steht Ihnen eine Vielzahl von Wegen offen, den Bildausschnitt des Abenteuerkarten-Fensters zu verschieben. Bewegen Sie Ihren Cursor in eine der Ecken des Fensters und der dargestellte Bildausschnitt verschiebt sich in die entsprechende Richtung. Spielen Sie mit dieser Möglichkeit ruhig ein wenig herum. Falls Sie sich dadurch in Bereiche bewegt haben, aus denen Sie alleine den Weg in den schon bekannten Bereich nicht mehr zurück finden, so klicken Sie einfach auf den farbigen Fleck in der Weltkarte. Sofort stellt sich das Abenteuerkarten-Fenster auf diesen Bereich ein und die Burg und Ihr Held sind wieder zu sehen.

Unterhalb der Weltkarte finden Sie eine Anzeige, in der Ihre Helden und Burgen dargestellt werden. Dies ist Ihr Helden- und Burgen-Aktivierer. Der gutaussehende blaue Knabe ist der Held, mit dem Sie das Spiel beginnen. Der rote Rand, der dieses Feld einrahmt, deutet an, daß es sich hierbei um einen „aktiven“ Helden handelt. Plazieren Sie Ihren Cursor über dieses Feld, drücken die rechte Maustaste und halten sie gedrückt.

Es erscheint ein Informationsfenster, welches Ihnen Informationen über den Namen, die Statistiken und die Art und Anzahl der den Helden begleitenden Truppen liefert. Lassen Sie die Taste los und die Information verschwindet wieder (Sie können auf nahezu alle Dinge in diesem Spiel „R-klicken“, um diese Art von Schnellinformation zu erhalten). Die leeren Kästchen, die sich unterhalb von Yog (Ihrem Helden) und Ihrer Burg befinden, sind für zukünftige weitere Helden und Burgen bestimmt.

Direkt unter dem Helden/Burgen-Aktivierer finden Sie sechs Knöpfe, welche Ihnen im Laufe des Spieles noch sehr nützlich sein werden. Wir werden auf diese später in dieser Schnelleinführung noch einmal zu sprechen kommen. Die sich am unteren Bildschirmrand befindende Anzeige ist das Statusfenster. Es zeigt derzeit den aktiven Helden und seine Truppen. Positionieren Sie Ihren Cursor über diesem Fenster und drücken Sie die Maustaste. Nun werden Ihre Ressourcen, die Städte und Burgen, die sich unter Ihrer Kontrolle befinden, angezeigt. Nach ein paar Sekunden kehrt diese Anzeige automatisch zur Truppenanzeige zurück. Wenn Sie einige Male auf diese Anzeige klicken, so erscheinen Informationen über den aktuellen Tag, Woche und Monat. An jedem Wochenanfang stehen Ihnen neue



Rekruten zur Verfügung, so daß es wichtig ist, das Verstreichen der Zeit genau im Auge zu behalten. Diese Schnelleinführung beginnt mitten in der ersten Woche, so daß Gebäude zu Ihrer Burg hinzugefügt werden können und Sie sich deshalb um so schneller ins Getümmel stürzen können.

Plazieren Sie Ihren Cursor über der Burg in dem Helden/Burgen-Aktivierer und drücken Sie die Maustaste (aber nicht auf die schematisch dargestellte Burg in der Gruppe der sechs Knöpfe). Die Burg wird augenblicklich rot umrandet und zeigt somit an, daß sie nun aktiv ist. Auch das Statusfenster verändert sich, da nun Ihr Helden nicht länger aktiv ist, und zeigt jetzt Ihre Ressourcen an. Klicken Sie nun ein zweites Mal auf die Burg, um so das Burgenfenster aufzurufen.

In der oberen Hälfte des Burgenfensters sehen Sie nun die Behausungen Ihrer potentiellen Rekruten und das Äußere der Burg. „R-klicken“ Sie auf eine beliebige der vier Behausungen (halten Sie die Maustaste gedrückt), um sich so Art, Anzahl und die Kosten pro Einheit der hier verfügbaren Truppen zeigen zu lassen. Sie werden feststellen, daß im Moment niemand zu Hause ist (wir haben sie schon längst für Ihre Truppe angeheuert).

In der unteren Hälfte des Fensters sehen Sie das Portrait Ihres Helden. Es zeigt Ihnen an, daß er sich derzeit in der Burg befindet. Seine Truppen werden in den Kästchen direkt neben ihm dargestellt. Sie können bis zu fünf verschiedene Truppenarten in der Armee eines Helden versammeln. Beachten Sie, daß in Yogs Armee nur noch ein freier Platz zur Verfügung steht. Sie können ihn an dem in Holz geschnitzten Pferdekopf leicht erkennen. Lassen Sie uns nun auch diesen freien Platz füllen.

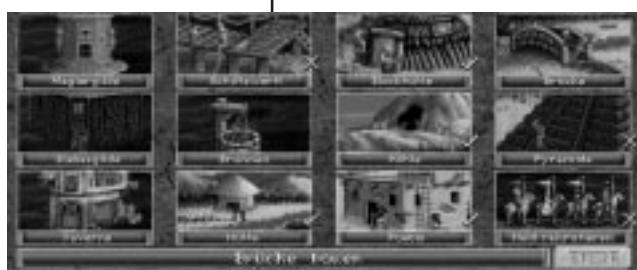
Klicken Sie auf die Burg in der oberen Hälfte des Fensters. Die obere Hälfte der Anzeige zeigt Ihnen nun die verschiedenen Behausungen, welche Sie bauen können. Sie verfügen zu Anfang



schon über die Hütte, die Blockhütte, die Wolfshöhle und die Pueblos (alle durch ein gelbes Häkchen kenntlich gemacht). Die Schiffswerft und die Pyramiden haben Voraussetzungen, die Sie noch nicht erfüllt haben, und sind deshalb mit einem roten "X" markiert. Auch einen weiteren Helden können Sie derzeit nicht rekrutieren, da niemals mehr als ein Held zur gleichen Zeit in der Burg anwesend sein darf. "Helden Rekrutieren" ist deshalb auch mit einem roten X versehen. Falls Sie nähere Informationen über die verschiedenen Behausungen wünschen, so können Sie diese jederzeit durch einen R-Klick auf die entsprechende Wohnstatt aufrufen. Für unsere Zwecke allerdings sollten Sie mit dem Cursor auf die Brücke klicken.

Nun öffnet sich ein Fenster, in welchem Ihnen mitgeteilt wird, daß die Brücke Trolle produziert und daß als Voraussetzung zum Bau der Brücke in einer vorherigen Runde die Pueblos gebaut werden mußten (dies haben wir schon für Sie erledigt). Der Bau der Brücke kostet 20 Eisenerz und 4000 Gold. Ein schneller Blick auf die (in der rechten unteren Ecke angezeigten) Ressourcen zeigt uns, daß Sie über die geforderte Menge verfügen und so klicken Sie einfach auf „OK“.

Die Anzeige schaltet auf die Burgaußenansicht zurück, wobei die Brücke an der äußersten, linken Seite hinzugefügt wurde. Um Ihre Armee aufzufüllen, sollten Sie nun ein paar Trolle rekrutieren. Klicken Sie dazu auf die Brücke und ein Fenster mit der Überschrift „Troll rekrutieren“ öffnet sich. Derzeit stehen Ihnen 3 Trolle zum Preis von 600 in Gold pro Troll zur Verfügung. Da Sie aber nur noch 1480 Gold haben, können Sie maximal 2 Trolle rekrutieren. Sie können über den Pfeil nach oben und unten die genaue Anzahl der Truppen, die Sie rekrutieren möchten, einstellen. Allerdings ist es in unserem Fall einfacher, einfach auf den „MAX“-Knopf zu klicken. Dadurch wird automatisch die maximale Truppenanzahl, die Sie sich derzeit leisten können und die verfügbar sind, eingestellt. Klicken Sie also auf MAX, falls Sie dies nicht schon getan haben und danach auf „OK“.



Der Garnison Ihrer Burg wurden zwei Trolle hinzugefügt. Die Garnison umfaßt die fünf Kästchen über der Armee Ihres Helden und sie dient dazu, Ihre Burg zu verteidigen, falls Ihr Held mit seiner Armee zur Zeit eines Angriffs nicht in der Burg sein sollte. Um die Trolle nun von der Garnison in die Armee des Helden zu überstellen, klicken Sie zuerst auf die Trolle, welche dadurch mit einem roten Rand versehen werden. Positionieren Sie danach Ihren Cursor über dem leeren Feld in der Armee des Helden und drücken Sie die Maustaste. Sofort erscheinen die Trolle in dem ehemals leeren Kästchen und sind somit zu einem Teil von Yogs Armee geworden. Sie können Truppen auch von Kästchen zu Kästchen verschieben, indem Sie zuerst auf die zu verschiebende Truppe und danach auf das Zielkästchen klicken. Auch ist es möglich, nur Teile der Truppen zu verschieben, sollte jemals die Notwendigkeit dazu entstehen.

Da Ihnen im Moment keine weiteren Truppen zur Verfügung stehen und Sie außerdem fast pleite sind, wird es Zeit für Yog, sich ins Abenteuer zu stürzen. Klicken Sie auf den „ENDE“-Knopf in der unteren rechten Ecke und schon befinden Sie sich wieder im Abenteuerfenster. Beachten Sie, daß um Ihren Helden Yog ein roter Rand sichtbar ist. Dies deutet an, daß es sich bei Yog um den derzeit aktiven Helden handelt. Bewegen Sie den Cursor ein wenig auf der Abenteuerkarte herum und beobachten Sie, wie sich der Cursor je nach Objekte über dem er sich befindet, verändert. Positionieren Sie nun den Cursor über der Schatztruhe, die sich unterhalb und ein wenig links vom Burgeingang befindet. Sie werden feststellen, daß sich der Cursor in ein sich aufbüäumendes Pferd verwandelt hat.

Das sich aufbüäumende Pferd bedeutet, daß an dieser Stelle ein besonderes Ereignis auf den Helden wartet. Sobald der Cursor sich in das aufbüäumende Pferd verwandelt hat, klicken Sie und sofort wird eine Reihe von grünen Pfeilen eingezeichnet. Diese Pfeile markieren den Pfad, den der Held auf seinem Weg zum Ereignis zurücklegen wird. Dabei umgeht er alle anderen Ereignisse, Hindernisse oder Zusammentreffen mit feindlichen Wesen und gelangt so an den Ort, den Sie angeklickt haben und der nun mit einem grünen X markiert ist. Ihr Held erreicht jeden Punkt an diesem Pfad, solange dieser grün dargestellt wird.





Ist der Pfad hingegen rot, so kann der Held diesen Punkt während der aktuellen Runde nicht mehr erreichen. Sobald der Pfad angezeigt wird, klicken Sie ein zweites Mal auf das gewünschte Ziel und Ihr Held macht sich auf den Weg. Führen Sie dies nun durch!

Sie finden etwas Gold und müssen sich nun entscheiden, ob Sie es behalten oder an die hiesigen Bauern weitergeben wollen und dafür einige Erfahrungspunkte gutgeschrieben bekommen. Am Anfang einer jeden Runde erhalten Sie 1000 Gold für jede Burg, 250 Gold für jede Stadt und weitere 1000 Gold für jede Goldmine, die sich in Ihrem Besitz befindet. Der Aufbau Ihrer Burg und Ihrer Armee ist eine sehr kostspielige Angelegenheit, so daß Sie eigentlich fast immer eine ganze Menge Gold benötigen. Auf der anderen Seite, falls Sie sich für die Erfahrungspunkte entscheiden, so könnten sich die Statistiken Ihres Helden verbessern und somit seine kämpferischen oder magischen Fähigkeiten erhöhen. Entscheidungen - Entscheidungen! Aber für die Ziele dieser Schnelleinführung sollten Sie nun auf den „JA“-Knopf klicken. Wann Sie sich für das eine oder andere entscheiden sollten, müssen Sie schon im Laufe Ihrer Spielerkarriere selbst herausfinden.



Wenn Sie nun links neben das Heldenportrait schauen, dann finden Sie dort einen gelben Balken. Er zeigt Ihnen an, über wie viele Bewegungspunkte Ihr Held in dieser Runde noch verfügt. Bedenken Sie allerdings, daß dieser Balken nicht an der oberen Grenze beginnt, da es einige Gegenstände in diesem Spiel gibt, welche die normale Bewegungsreichweite einer Figur erweitern können. Da Yog aber noch einige Bewegungspunkte übrig hat, sollten wir ein neues Ziel für ihn auswählen. Klicken Sie auf den grauen Obeilisken, welcher sich über und ein Stück rechts von Ihrer Burg befindet. Achten Sie darauf, daß sich der Cursor in das aufbäumende Pferdesymbol verwandelt hat, bevor Sie klicken. Die kleine „2“ neben dem Pferde-



symbol deutet an, das Yog alle Bewegungspunkte dieser Runde und wenigstens einige der nächsten Runde benötigt, um sein gewähltes Ziel zu erreichen. Klicken Sie nun, um den Pfad zu setzen. Das Ziel wird diesmal durch ein rotes X markiert und zeigt Ihnen somit an, daß Sie es in dieser Runde nicht mehr erreichen können.

Positionieren Sie den Cursor über dem Knopf mit dem Pferdesymbol auf der rechten Seite des Fensters und drücken Sie die Maustaste. Dies ist der Bewegungsknopf, eine alternative Möglichkeit, um Ihren Helden auf den Weg zum ausgewählten Ziel zu schicken.

Das ist alles, was Sie in dieser Runde tun können. Klicken Sie deshalb auf den Knopf mit dem Sanduhrsymbol und beenden damit Ihren Zug. Das Statusfenster zeigt den Denkvorgang der Computerspieler an und der Cursor verwandelt sich in eine Sonnenuhr. Sobald der Cursor wieder seine normale Erscheinungsform annimmt und das Statusfenster wieder Yogs Armee anzeigt, können Sie weitermachen.

Das rote X ist nun grün geworden. Klicken Sie auf den Bewegungsknopf und Yog vollendet seine Reise auf dem Pfad, den Sie in der letzten Runde ausgewählt haben. Lesen Sie den Text über dem Obelisken in Ruhe durch und klicken Sie danach auf „OK“.

Augenblicklich wird die Abenteuerkarte durch ein Puzzle ersetzt, von dem einige Teile fehlen, so daß Sie nur ein Stück von einer Karte, die sich unter den einzelnen Holzteilen verbirgt, sehen können. Diese Karte verrät Ihnen den Fundort des ultimativen Artefaktes. Durch Aufsuchen von immer mehr Obelisen werden mehr und mehr Kartenteile sichtbar und sobald Sie glauben, den Fundort identifiziert zu haben, sollten Sie dort graben (vgl. Abenteuer/Aktions-Knöpfe). Aber jetzt sollten wir weitermachen. Klicken Sie deshalb auf „ENDE“, welches sich in der oberen rechten Ecke befindet, dort, wo normalerweise die Weltkarte angezeigt wird.

Sofort kehren Sie zur Abenteuerkarte zurück. Rechts vom Obelisken sehen Sie ein kleines Haus mit rotem Dach. Klicken Sie es an und bewegen Sie Ihren Helden dorthin. Dort eingetroffen



äußert eine Gruppe von Bauern den Wunsch, sich Ihrer Armee anschließen zu dürfen. Klicken Sie auf „JA“. Hoppla! Sie haben ganz vergessen, daß Sie alle fünf Armeekästchen ausgefüllt haben und somit kein Platz für neue Truppen ist. Wäre ein Platz frei gewesen, so wären dort die Bauern eingetragen worden und hätten sich somit Ihrer Truppe angeschlossen. Dies würde auch in dem Fall gelten, wenn eine Ihrer fünf Truppenarten schon aus Bauern bestanden hätte (Truppen derselben Gattung werden immer in einem Kästchen gesammelt und können innerhalb einer Armee nicht auf mehrere Kästchen aufgeteilt werden). Klicken Sie nun auf „OK“.



Klicken Sie nun auf den Holzstapel direkt rechts neben Ihrer Burg und bewegen Sie Ihren Helden dorthin. Sobald Sie den Holzstapel erreicht haben, öffnet sich ein Informationsfenster und Sie erhalten die Nachricht, daß Sie eine kleine Menge Holz gefunden haben.



Während Sie sich dem Holzstapel genähert haben, ist wieder etwas mehr von der Abenteuerkarte sichtbar geworden. Der Held offenbart in einem gewissen Radius um sich herum die verdeckten Abschnitte der Abenteuerkarte, während Sie ihn durch die Landschaft bewegen. Direkt über dem Holzstapel sehen Sie ein hölzernes Gebäude. Wenn Sie einen „R-Klick“ über diesem Gebäude durchführen, so erfahren Sie, daß es sich dabei um eine Sägemühle handelt. Die Sägemühle produziert pro Runde zwei Einheiten Holz und zwar so lange, wie Sie sie besitzen. Plazieren Sie nun den Cursor über dem Eingang der Sägemühle (achten Sie auf das Pferdesymbol) und drücken Sie die Maustaste. Sie dürfen feststellen, daß Sie über keine Bewegungspunkte mehr verfügen. Also klicken Sie einfach auf die Sanduhr und beenden damit diese Runde.

Sobald Sie wieder am Zuge sind, klicken Sie auf den „Bewegen“-Knopf, lesen den erscheinenden Text und klicken danach auf „OK“. Werfen Sie noch einmal einen kurzen Blick auf die Sägemühle und Sie werden feststellen, daß nun eine blaue Fahne über ihr flattert. Diese zeigt an, daß sie sich in Ihrem Besitz befindet und am Anfang jeder neuen Runde zwei Einheiten Holz ihren Ressourcen hinzufügt und zwar so lange, bis ein feindlicher Held sie erobert.



Unterhalb der Sägemühle sehen Sie ein graues, kreisförmiges Objekt. Bewegen Sie Ihren Helden dorthin. Ein Text erscheint auf Ihrem Bildschirm, welcher Ihnen mitteilt, daß es sich bei dem Objekt um ein Artefakt handelt, welches unglücklicherweise von einer Gruppe Diebe bewacht wird. Klicken Sie auf „OK“, um den Kampf zu beginnen.



Auf der linken Seite des Kampffensters sehen Sie die Truppen des sich am Zug befindlichen Spielers (die Angreifer) und auf der rechten Seite die angetroffenen Truppen (die Verteidiger). Dies bedeutet, daß Ihre Truppen während Ihres Zuges immer auf der linken Seite des Fensters dargestellt werden und während der Zugphase eines Ihrer Gegenspieler auf der rechten. Ihre Truppen werden von oben nach unten in der gleichen Reihenfolge dargestellt, wie Sie in der Truppenleiste von links nach rechts aufgeführt wurden.

Der Kampf wird in einer Reihe von Runden ausgetragen, während der sich normalerweise jede Einheit bewegen und evtl. kämpfen kann. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Einheiten sich während eines Kampfes bewegen, hängt von dem Tempo der Einheit ab. Je höher dieser Wert, desto eher kann sich diese Einheit innerhalb der Kampfrunde bewegen. Der Computer legt die exakte Zugreihenfolge fest. Ihre Wölfe stellen Ihre schnellste Einheit dar und sind von einem gelben Strahlenkranz umgeben. Dieser zeigt Ihnen an, daß diese Einheit (die Wölfe) am Zuge ist. „R-klicken“ Sie auf diese Einheit, um sich einmal die Statistiken anzeigen zu lassen. Danach bewegen Sie den Cursor ein wenig über das Feld und beobachten, wie sich Ihr Cursor verändert. Sie können jeden Punkt auf dem Schlachtfeld erreichen, der durch den „laufenden Mann“-Cursor gekennzeichnet ist. Alles, was Sie dazu tun müssen, ist einfach auf den entsprechenden Punkt zu klicken. Ihre Einheit bewegt sich dann automatisch dorthin.



Ein rotes X in einem Kreis zeigt an, daß dieses Gebiet nicht betreten werden kann. Einige Gebiete auf dem Schlachtfeld sind nunmal einfach nicht betretbar, da sie durch Objekte, wie z. B. Bäume, Felsen, Büsche, Lava usw., blockiert werden. Bleiben Sie aber noch einen Moment dort, wo Sie gerade sind. Es gibt noch einige Kleinigkeiten, die Sie wissen sollten, bevor Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen. Ganz links im Fenster finden Sie das Zelt des Helden.





Positionieren Sie Ihren Cursor über dem Zelt und sobald sich der Cursor in einen gelben Helm verwandelt hat, drücken Sie die Maustaste. Ein Fenster erscheint, aus dem Sie Yogs liebliches Gesicht, seine Statistiken und eine Gruppe von vier Knöpfen anstarren. Diese sind die Kampfoptionen des Helden. Beginnend auf der linken Seite finden Sie als erstes den Zauberspruch-Knopf. Da Yog derzeit noch über keine Zaubersprüche verfügt, ist dieser Knopf noch dunkel und kann nicht ausgewählt werden. Rechts daneben finden Sie den Flucht-Knopf (laufender Ritter). Durch eine Flucht verliert Ihr Held alle seine Truppen. Allerdings entkommt er sicher in Ihre nächstgelegene Burg, ohne irgendwelche Einbußen an Erfahrung, Fähigkeiten oder Artefakten hinnehmen zu müssen. Sie können ihn in der Burg jederzeit wieder rekrutieren. Der folgende Knopf ist der Kapitulieren-Knopf. Dieser gleicht dem Fluchtknopf, nur daß Sie dem Gewinner auch noch eine Strafgebühr zahlen müssen. Allerdings bleiben Ihnen dabei Ihre Truppen erhalten, wobei die Höhe der Strafgebühr von der Größe der überlebenden Truppen abhängt. D. h., je größer Ihre Truppe ist, desto mehr müssen Sie zahlen. Sie benötigen für die Option allerdings einen feindlichen Helden als Gegenüber und da Truppen wie diese Diebe über keinen solchen verfügen, steht Ihnen in diesem ersten Kampf diese Option nicht offen. Klicken Sie nun auf den letzten der vier Knöpfe (den mit den vier Pfeilen) und verlassen Sie damit die Kampfoptionen des Helden.



Ihre Wölfe warten noch immer auf Ihre Befehle. Klicken Sie deshalb auf den „ÜBERSPRINGEN“-Knopf in der unteren rechten Ecke. Nun sind die Diebe am Zuge, die alle auf Sie losstürmen, Sie jedoch in dieser Runde noch nicht erreichen können.

Nun ist es an der Zeit diese übeln Gesellen ein wenig aufzumischen. Wenn Ihre Goblins am Zuge sind, klicken Sie einfach noch einmal auf „ÜBERSPRINGEN“. Jetzt sollten die Trolle an der Reihe sein. Der große Felsbrocken, den diese Kreatur hält, kann geworfen werden. Plazieren Sie dazu Ihren Cursor über der Ihnen am nächsten stehenden Einheit Diebe (der Cursor verändert sich in einen Pfeil und zeigt damit an, daß diese Einheit beschossen



werden kann) und drücken Sie die Maustaste. Nun können Sie beobachten, wie der Felsen auf die Diebe geworfen wird (um festzustellen, wie viele Schüsse die Trolle noch abgeben können, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die Einheit) und diese schwer verwundet oder gar ganz ausgelöscht werden. Bewegen Sie danach Ihre Orks. Da die Orks die langsamste Einheit Ihrer Armee darstellen, werden sie den Feind in dieser Runde nicht erreichen können. Aber sie nähern sich ihm zumindest ein wenig.

Mit den Orks haben Sie auch gleichzeitig die letzte Einheit bewegt und eine neue Kampfrunde beginnt. Einige der Diebe haben sich vielleicht in der vorherigen Runde von Ihren Wölfen fortbewegt, aber das macht nichts aus. Mindestens eine befindet sich mit Sicherheit in der Reichweite der Wölfe. Plazieren Sie nun den Cursor über der am nächsten stehenden Einheit Diebe. Ihr Cursor verwandelt sich in ein Schwert, wobei die Lage des Schwertes die Angriffsrichtung der Wölfe angibt.



Es gibt diverse Taktiken, die Sie im Normalfall berücksichtigen sollten. Aber jetzt spielt die Angriffsrichtung keine Rolle und somit können Sie die Diebe angreifen. Ihre Wölfe laufen los und springen die ausgewählte Einheit Diebe an. Die Überlebenden dieser Einheit schlagen daraufhin zurück. Dies wäre normalerweise das Ende dieser Kampfhandlung, wenn da nicht die spezielle Fähigkeit der Wölfe wäre, ein zweites Mal angreifen zu können. Diesen zweiten Angriff führen die Wölfe automatisch durch, jedoch nur, wenn einige Diebe der angegriffenen Einheit den ersten Angriff überlebt haben.

Jetzt, da Sie auch die Grundlagen des Kampfes erlernt haben, wollen wir diese Schnelleinführung beenden und Sie Ihrem Schicksal überlassen (Hey, nicht weinen, eigentlich sollten Sie nun fähig sein, mit Yogs Armee die Reste dieser Diebestruppe zu vernichten). Fahren Sie ruhig mit diesem Szenario fort, wobei Sie jederzeit auf die Anleitung zurückgreifen können, falls während des Spielablaufes noch Fragen auftauchen sollten. Ach ja. Beachten Sie, daß nach zwei weiteren Zügen in der Burg neue Rekruten zur Verfügung sehen. Es könnte sich als klug erweisen, wenn Sie einen zweiten Helden rekrutieren, die neuen Rekruten seiner Armee hinzufügen und diesen als Garnison in der Burg belassen (während Yogs Truppe das Land erforscht). Aber diese Entscheidung liegt natürlich ab jetzt ganz bei Ihnen.

Viel Spaß!



Das Hauptmenü

Neues Spiel:

Klicken Sie auf diesen Knopf (oder drücken Sie die [N]-Taste), wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten. Nähere Informationen über das Starten eines neuen Spieles erhalten Sie im nächsten Kapitel.



Spiel laden:

Klicken Sie auf diesen Knopf (oder drücken Sie die [L]-Taste), wenn Sie einen gespeicherten Spielstand laden möchten. Sie haben dann die Auswahl zwischen einem Standard-, Kampagnen- oder Mehr-Spieler-Spielstand. Klicken Sie auf den gewünschten Knopf und danach auf den Namen des gespeicherten Spieles, welches Sie fortsetzen möchten. Klicken Sie danach auf „OK“, drücken Sie die [ENTER]-Taste oder klicken Sie einfach ein zweites Mal auf den Namen, um den entsprechenden Spielstand zu laden.



High Scores zeigen:

Wenn Sie sich die höchsten Punktzahlen, die bei Heroes of Might and Magic bisher erreicht wurden, anzeigen lassen wollen, so klicken Sie auf diese Option. Klicken Sie auf den Knopf in der unteren linken Ecke, um zwischen Standard- und Kampagnen-High-Scores zu wechseln. Durch Klicken auf ENDE gelangen Sie ins Hauptmenü zurück.



Credits zeigen:

Klicken Sie auf diesen Knopf (oder drücken Sie die [C]-Taste), wenn Sie sich die Liste der Leute anschauen möchten, die Heroes of Might and Magic zu dem gemacht haben, was es ist; einem Spiel, welches Sie gerade spielen! Durch ein einfaches Klicken kehren Sie zum Hauptmenü zurück.



Beenden:

Klicken Sie auf den BEENDEN-Knopf (oder drücken Sie die [B]-Taste), wenn Sie Heroes of Might and Magic beenden wollen. Sie kehren danach in Ihr Betriebssystem zurück.



Anmerkung: Wenn Sie ein neues Spiel beginnen oder ein gespeichertes laden wollen, so sollten Sie zuerst daran denken, Ihr derzeitiges Spiel abzuspeichern.

Neues Spiel und Spiel laden

Nach dem Anklicken des NEUES SPIEL oder SPIEL LADEN Knopfes müssen Sie sich entscheiden, welche der drei möglichen Arten des Spiels Sie spielen möchten:

Anfangsressourcen:

Leicht

10.000 

30 

10 

Normal

7.500 

20 

5 

Schwer

5.000 

10 

Experte



Standard Spiel

Entscheiden Sie sich für eines der zur Verfügung stehenden Szenarien. Nur ein Spiel wird gespielt, bei dem Sie, um zu gewinnen, alle feindlichen Burgen und Städte erobern und alle feindlichen Helden besiegen müssen.

Schwierigkeitsgrad wählen

Klicken Sie einfach auf den Schwierigkeitsgrad Ihrer Wahl. Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst die Spielschwere im gesamten Spiel. Es stehen Ihnen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, nämlich: Leicht, Normal, Schwer, Experte. Die Standardeinstellung ist Normal.

Anmerkung: Die Höhe der Anfangsressourcen hängt von dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab, d. h. bei einem einfachen Spiel erhalten Sie zu Anfang mehr Ressourcen als bei einem Spiel des Schwierigkeitsgrades Experte (vgl. nebenstehende Liste).

Gegner

Hier können Sie die Anzahl und die Intelligenz Ihrer Gegner bestimmen. Je intelligenter ein Computergegner ist, desto länger denkt er über seinen Zug nach und desto besser spielt er. Sie können bis zu drei Computergegner wählen, müssen aber mindestens einen eingestellt haben. Die möglichen Intelligenzeinstellungen sind: Keine, Dumm, Normal, Klug und Genial. Drei durchschnittliche Gegner sind die Standardeinstellung. Um diese zu verändern, klicken Sie einfach auf das jeweilige Feld.



Farbe wählen:

Wählen Sie hier die Bannerfarbe Ihres Königreiches aus. Sie können zwischen Blau, Grün, Rot und Gelb wählen. Klicken Sie einfach so lange auf das farbige Juwel, bis es die gewünschte Farbe angenommen hat.

König des Hügels:

Klicken Sie auf das Kästchen, um diese Option ein- oder auszuschalten. Wenn Sie sich für diese Option entscheiden (im Kästchen ist ein Häkchen zu sehen), dann werden sich im Spiel alle Computergegner gegen Sie verbünden.

Szenario wählen:

Es steht Ihnen eine Vielzahl von unterschiedlichen Szenarien zur Auswahl, wobei Sie sich in jedem dieser Abenteuer diversen Gefahren, Feinden und Kreaturen gegenüber sehen werden. Klicken Sie einfach irgendwo auf die farbige Leiste, um das derzeit ausgewählte Szenario zu ändern. Ein Fenster öffnet sich und Sie können sich ein Szenario aus dem Angebot auswählen. Im unteren Teil des Fensters erhalten Sie außerdem noch Informationen über die Größe der Karte (Klein, Mittel oder Groß), die Schwierigkeit des Szenarios (Einfach, Normal oder Schwer) und eine kurze Zusammenfassung der vor Ihnen liegenden Aufgabe.



Schwierigkeitsgrad:

Dieser Prozentwert gibt den Schwierigkeitsgrad des ausgewählten Spiels an, wobei der vom Spieler gewählte Schwierigkeitsgrad, die Gegnereinstellung und der Schwierigkeitsgrad des Szenarios in die Berechnung dieses Wertes einfließen. Er wird am Ende des Spieles dazu benötigt, um die Punktzahl des Spielers zu berechnen.

Nachdem Sie nun alle Entscheidungen getroffen haben, ist es für Sie an der Zeit, sich endlich auf die Suche nach Abenteuer, Ruhm und Ehre zu machen. Während Ihrer Erkundungen wird Ihr Held in heftige Schlachten verwickelt werden. Er wird auf schreckliche Monster und märchenhafte Schätze stoßen.



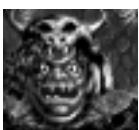
Sie beginnen das Spiel mit einem Helden und können im Laufe des Spiels bis zu sieben weitere rekrutieren. Mehr als acht Helden können Sie niemals zur gleichen Zeit befehligen.

Jeder Helden verfügt über unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten. Die Helden beginnen mit einer kleinen Gruppe von Wesen, die sich Ihnen angeschlossen haben und folgende Eigenschaften besitzen:



Ritter

1 Angriffswert, 2 Verteidigungswert, 1 Spruchenergie, 1 Wissen. Ein Ritter verbessert die Moral alle ihm angeschlossenen Truppen.



Barbar

2 Angriffswert, 1 Verteidigungswert, 1 Zauberkraft, 1 Wissen. Die Armee eines Barbaren erhält keinen Bewegungskostenabzug, wenn sie sich durch rauhes Gelände bewegt.



Hexe

0 Angriffswert, 0 Verteidigungswert, 2 Zauberkraft, 3 Wissen. Eine Hexe bewegt sich auf dem Wasser mit dem Doppelten der normalen Bewegungsreichweite und verfügt von Anfang an über ein Zauberbuch.



Zauberer

0 Angriffswert, 0 Verteidigungswert, 3 Zauberkraft, 2 Wissen. Ein Zauberer verfügt über einen größeren Sichtradius im Abenteuerfenster und beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch.

Während Ihrer Erkundungen wird Ihr Helden auf viele Städte und Kreaturen treffen. Solche Begegnungen, obwohl meist mit Gefahr verbunden, sind doch nötig, damit Ihr Helden Erfahrungspunkte ansammeln und dadurch im Rang aufsteigen kann. Durch das Erreichen einer neuen Stufe verbessern sich die Fähigkeiten (Angriffswert, Verteidigungswert, Zauberkraft oder Wissen) Ihres Helden und durch diese Begegnungen werden Sie im Laufe des Spieles immer vertrauter mit den diversen Kreaturen, ihren speziellen Fähigkeiten und Angriffsarten.



Kampagne

Das Kampagnen-Spiel besteht aus einer Serie von acht einzelnen Szenarien, die sich in Größe, Komplexität und Schwierigkeit voneinander unterscheiden. Die Starteinstellungen Ihrer Computergegner sind alle voreingestellt, so daß die einzige Entscheidung, die Sie noch zu treffen haben, die ist, welchen Charakter Sie übernehmen möchten. Lord Isenfaust beginnt mit einer Ritterburg, Lord Schlächter mit einer Barbaren-Burg, Königin Lamanda mit einer Hexenburg und Lord Alamar mit einer Zauberer-Burg. Bedenken Sie bei Ihrer Entscheidung, daß Sie den gewählten Charakter die gesamte Kampagne hindurch spielen. Es ist nicht möglich, nach dem Start der Kampagne noch einmal zu wechseln. Klicken Sie auf einen der zur Verfügung stehenden Charaktere, um die Kampagne zu starten.

Das Kampagnen-Einführungsfenster erscheint und teilt Ihnen den Hintergrund und die Siegesbedingungen des ersten Szenarios mit. Die Siegesbedingungen ändern sich von Szenario zu Szenario, also sollten Sie unbedingt den Einführungstext lesen. Aber brechen Sie nicht gleich in Panik aus, wenn Sie während eines Spieles die Siegesbedingungen vergessen sollten. Sie können sie jederzeit aufrufen, indem Sie auf den SPIEL-OPTION-Knopf und danach den INFO-Knopf klicken (oder die [I]-Taste drücken).

Jedes Szenario muß erfolgreich abgeschlossen werden, bevor Sie mit dem nächsten fortfahren können, welches am darauffolgenden Tag beginnt. Wenn Sie Szenario 1 am 6. Tag beenden, so beginnt Szenario 2 am 7. Sie erhalten eine Wertung nach jedem erfolgreich beendeten Szenario. Diese Wertung wird auf Grundlage des benötigten Zeitaufwands errechnet.

Mehrspieler-Spiel

Wenn Sie beabsichtigen gegen menschliche Gegner anzutreten, dann sollten Sie auf diesen Knopf klicken. Nachdem Sie die zuvor schon beschriebenen Einstellungen getätigert haben, müssen Sie sich für eine der folgenden Mehrspieler-Spielarten entscheiden.

MEHR-
SPIELER
SPIEL



**HEISSE
STUHL**

Heißer Stuhl:

Alle Spieler führen Ihre Runden gemeinsam an einem Computer durch. Sie können jede Kombination zwischen menschlichen und Computergegnern (das Maximum sind 4 Spieler) wählen, die Sie wünschen.

NETZWERK

Netzwerk:

Sie können an einem PC via Net Bios-kompatiblem Netzwerk oder an einem MacIntosh via Local Talk kompatiblem Netzwerk gegen menschliche Gegner spielen. Ein Spieler klickt dabei auf „HOST“ und der andere auf „GAST“, wobei der „HOST“-Spieler die Spieleinstellungen vornimmt.

MODEM

Modem:

Der „HOST“-Spieler nimmt die Spieleinstellungen vor und ruft den „GAST“-Spieler an. Sie müssen bei dieser Spielart den entsprechenden Port wählen, an dem Ihr Modem angeschlossen ist. Danach werden Sie aufgefordert, die Telefonnummer des GAST-Spielers einzugeben. Geben Sie die Nummer genauso ein, wie Sie es tun würden, wenn Sie normal telefonieren würden. Freistellen oder Klammern sind nicht nötig. Klicken Sie danach auf „OK“ und warten, bis sich die Verbindung etabliert hat. Der GAST-Spieler muß vor dem Anruf die GAST-Einstellung aktiviert haben. Sobald die Verbindung zustande gekommen ist, kann der HOST-Spieler die Spieleinstellungen vornehmen und das Spiel beginnt.

NULLMODEM

Direkte Verbindung:

Diese Option gleicht der Modem-Option mit der Ausnahme, daß es hierbei nicht nötig ist, eine Telefonnummer anzugeben.

ABBRUCH

Abbruch:

Huch! Klicken Sie auf diesen Knopf, wenn Sie zum Hauptmenü zurückkehren möchten.

Zu jedem Zeitpunkt während eines Mehrspieler-Spieles (außer bei der Einstellung Heißer Stuhl) können Sie durch Drücken der [F1]-Taste ein Konversationsfenster aufrufen, welches Ihnen erlaubt Ihrem Gegner Nachrichten zukommen zu lassen.



Das Abenteuer beginnt

Das Abenteuerfenster

Das Abenteuerfenster ist der Platz in diesem Spiel, wo die Aktion stattfindet. Hier können Sie die Landschaft, die Gegenstände und Artefakte, die Städte und die feindlichen Armeen sehen. Hier ziehen Sie Ihren Helden durch die Gegend und er sammelt dabei Erfahrungspunkte, indem er zahlreiche Feinde bekämpft, heroische Aufgaben durchführt und diverse andere Hindernisse überwindet. Wenn Ihr Held genügend Erfahrungspunkte angesammelt hat, so steigt er in die nächsthöhere Stufe auf.

Das Abenteuerfenster besteht aus fünf voneinander getrennten Sektionen: der Abenteuerkarte, der Weltkarte, dem Aktivierer, den Abenteuer/Aktions-Knöpfen und dem Informationskästchen.

Die Weltkarte

In der oberen rechten Ecke des Bildschirms befindet sich ein Fenster, welches eine Gesamtkarte des Szenarios enthält. Sie kartographieren immer mehr Einzelheiten dieser Karte, während Sie mit Ihren Helden durch die Gegend ziehen. Die Karte stellt einen Überblick über den Sektor dar, den Ihr Held gerade bereist, wobei nur die Abschnitte sichtbar sind, die Ihr Held bisher erforscht hat. Der noch nicht erforschte Teil wird nicht dargestellt (verbleibt schwarz). Das linke Rechteck in der Mitte der Karte stellt den Kartenausschnitt dar, der momentan in der Abenteuerkarte dargestellt wird. Wenn Sie mit der Maus auf das Rechteck klicken und dann die Maus bei gedrückter Taste bewegen, so verschiebt sich der Kartenausschnitt im Abenteuerfenster entsprechend Ihrer Bewegungen.

Wenn Sie mit der Maus auf ein Gebiet klicken, welches außerhalb des Rechtecks aber noch innerhalb der Karte liegt, so springt das Rechteck sofort auf das angeklickte Gebiet und die entsprechende Gegend wird in der Abenteuerkarte dargestellt. Die Karte bewegt sich auch automatisch mit, sobald Sie den Cursor zu den Grenzen der Abenteuerkarte bewegen.



Helden und Städte/Burgen

Vier Helden-Aktivierer und vier Städte/Burgen-Aktivierer finden Sie direkt unter dem Weltkartenfenster. Die linke Hälfte des Aktivierers ist für die (evtl. noch zu rekrutierenden) Helden reserviert, während die rechte Hälfte für Ihre Burgen/Städte reserviert ist.



Helden-Aktivierer

In der linken Hälfte finden Sie die Portraits Ihrer Helden und einen gelben Balken, welcher Ihnen Informationen über noch vorhandene Bewegungspunkte des entsprechenden Helden liefert. Ein „+“ Symbol bedeutet, daß dieser Held über einen Bewegungsbonus (z. B. durch ein Artefakt) verfügt. Wenn Sie auf das Heldenporträt klicken, so springt das linke Rechteck sofort auf die derzeitige Position des Helden und der Held wird aktiviert, d. h. er erwartet Ihre Befehle.

Ein aktiver Held wird durch eine rote Umrahmung um sein Portrait gekennzeichnet. Durch einen „R-Klick“ auf das Portrait oder das entsprechende Symbol in der Abenteuerkarte erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung der Informationen über diesen Helden. Wenn Sie allerdings genauere Informationen über diesen Helden wünschen, so klicken Sie einfach auf sein Portrait oder drücken Sie die [ENTER]-Taste (vgl. Heldenfenster).



Städte/Burgen Aktivierer

Die rechte Hälfte des Aktivierers ist für Ihre Städte und Burgen reserviert. Eine aktivierte Stadt/Burg wird durch eine rote Umrahmung kenntlich gemacht. Wenn Sie auf eine dargestellte Stadt/Burg klicken, so springt das linke Rechteck sofort an den entsprechenden Ort und in der Mitte der Abenteuerkarte sehen Sie die gewünschte Stadt/Burg. Durch einen „R-Klick“ auf die Darstellung oder die entsprechende Stadt/Burg in der Abenteuerkarte erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung der Informationen über diese Stadt/Burg. Wenn Sie allerdings genauere Informationen über diese Stadt/Burg wünschen, so klicken Sie einfach auf ihre Darstellung oder drücken Sie die [ENTER]-Taste (vgl. Stadt/Burg-Fenster).



Abenteuer/Aktions-Knöpfe

Nächster Held:

Durch Anklicken dieses Knopfes oder Drücken der [Tab]-Taste wechseln Sie zum nächsten Helden, der noch über Bewegungspunkte verfügt, und aktivieren diesen. Außerdem zentriert sich die Abenteuerkarte automatisch auf den entsprechenden Helden.



Bewegung fortsetzen:

Sie können einen Helden (der über einen dargestellten Pfad verfügt) durch Anklicken dieses Knopfes oder Drücken der [F]-Taste dazu anregen, seinen Weg fortzusetzen/vollenden.



Königreich-Überblick:

Durch Klicken auf diesen Knopf oder Drücken der [K]-Taste rufen Sie das Königreich-Übersichtsfenster auf. In diesem Fenster können Sie alle Ihre Besitzungen ablesen und somit einen Überblick über Ihre Minen, Burgen, Städte, Helden, Schätze und Einkommen (Gold pro Tag) bekommen. Klicken Sie auf die „ENDE“-Taste oder drücken Sie die [ESC]-Taste, wenn Sie dieses Fenster verlassen wollen.





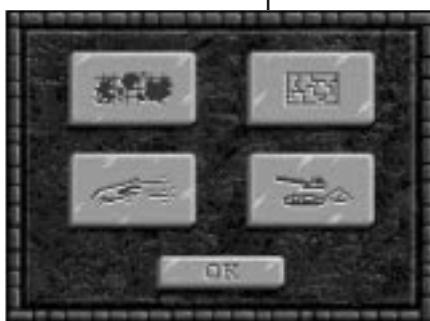
Zug beenden:

Wenn Sie bereit sind, Ihren Zug zu beenden, dann klicken Sie einfach auf diesen Knopf oder drücken Sie die [E]-Taste. Der nächste Spieler wird dann an die Reihe kommen und seinen Zug durchführen.



Abenteuer Optionen:

Dieser Knopf ruft ein Fenster mit diversen Aktionen auf, die Sie im Abenteuerfenster durchführen können. Sie können durch den Einsatz von Hotkeys (Schnellfunktionsknöpfen) direkt die folgenden Optionen aufrufen: [K] - zeige Weltkarte; [P] - Puzzle anzeigen; [Z] - Zauberspruch auslösen; [G] - graben/suchen.



Zeige Weltkarte:

Es erscheint eine detaillierte Weltkarte einschließlich der Gegend, die Ihr Held gerade erforscht. Noch nicht erforschte Gegend werden nicht dargestellt, sondern verbleiben schwarz. Die Karte gibt auch die exakten Positionen der bekannten Städte, Burgen, Minen usw. wieder. Der blinkende Punkt auf der Karte ist der Aufenthaltsort Ihres aktiven Helden.

Puzzle anzeigen:

Durch Anklicken dieser Option wird die Puzzle-Karte aufgerufen, welche Sie schlussendlich zum Fundort des ultimativen Artefaktes führen wird. Der exakte Fundort wird auf dieser Karte durch ein „X“ in der Nähe des Zentrums der Karte angegeben. Um weitere Puzzlestücke zu erlangen, müssen Sie die verschiedenen im Lande verteilten Obelisken aufsuchen und erhalten so Stück für Stück die gesamte Schatzkarte. Klicken Sie auf „ENDE“ oder drücken Sie die [ESC]-Taste, wenn Sie das Puzzle verlassen möchten.

Zauberspruch auslösen:

Wenn Sie diese Option auswählen, so wird das Zauberbuch aufgerufen, wobei diesmal jedoch nur die Abenteuer-Zaubersprüche zur Verfügung stehen. Sie können durch das Buch blättern, indem Sie auf die obere linke oder rechte Ecke des Buches klicken. Wenn Sie sich für einen Zauberspruch entschieden haben, brauchen Sie nur auf dessen Bild zu klicken, um ihn zu



aktivieren. Sie können das Zauberbuch verlassen, indem Sie auf „ENDE“ klicken oder die [ESC]-Taste drücken.



Graben/Suchen:

Dieser Befehl dient dazu, an der Position Ihres aktiven Helden nach dem ultimativen Artefakt zu graben. Wenn Sie sich noch nicht über den genauen Fundort des ultimativen Artefaktes im Klaren sind (z.B. weil das X auf der Puzzle Karte noch nicht zu sehen ist), so können Sie diesen Befehl zum Suchen und Graben nach dem Artefakt verwenden. Beachten Sie allerdings, daß Ihr aktiver Held seine gesamten Bewegungspunkte für diese Suche benötigt und daß die Suche immer einen vollen Tag in Anspruch nimmt.



Spiel Optionen:

Klicken Sie auf diesen Knopf oder drücken Sie die [O]-Taste, wenn Sie das Spiel-Optionsfenster aufrufen möchten.



Neues Spiel:

Bringt Sie direkt zum „NEUES SPIEL“ Menü.



Spiel laden:

Ermöglicht es Ihnen, einen vorher abgespeicherten Spielstand zu laden.



Spiel sichern:

Ruft ein Fenster auf, in dem es Ihnen möglich ist, Ihr derzeitiges Spiel abzuspeichern. Sie können entweder auf einen schon gespeicherten Spielstand und danach auf „OK“ klicken, um diesen zu überschreiben oder Sie klicken einfach auf die farbige Leiste, geben dort den gewünschten Spielnamen ein und klicken danach auf „OK“. Das Spiel wird dann unter dem von Ihnen ausgewählten Namen abgespeichert.



Beenden:

Diese Option beendet das Spiel und bringt Sie zurück in Ihr Betriebssystem. Beachten Sie, daß alle Aktionen, die Sie nach dem letzten Abspeichern durchgeführt haben, verloren gehen.



Musik:

Hier können Sie die Musiklautstärke einstellen (aus, 1-9, an).

Effekte:

Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte einstellen (aus, 1-9, an).

Geschwindigkeit:

Diese Option bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich Ihre Helden fortbewegen. Ihnen stehen folgende Alternativen zur Verfügung: Gehen, Traben, Laufen, Galopp oder Sprung.

Autosave:

Hier können Sie die Autosave-Option nach Belieben ein- oder ausschalten. Falls die Autosave-Funktion eingeschaltet ist, so wird Ihr laufendes Spiel automatisch jeweils am Ende Ihres Zuges in einem Spielstand namens „AUTOSPIL“ abgespeichert.

Pfadanzige:

Hier können Sie die Pfadanzige ein- oder ausschalten. Sollten Sie die Pfadanzige ausgeschaltet haben, so bewegt sich Ihr aktiver Held sofort auf die von Ihnen gewählte Position, wenn Sie sie in der Abenteuerkarte angeklickt haben, ohne daß zuvor der Pfad angezeigt wird. Wenn Ihr Held sein Ziel nicht in einem Zug erreichen kann, so wird die Reststrecke als roter Pfad dargestellt.

Anzeigen der feindlichen Bewegung:

Mit diesem Schalter können Sie die Anzeige der feindlichen Bewegung ein- oder ausschalten. Wenn Sie sich für die Einstellung entschieden haben, können Sie jede Bewegung eines feindlichen Helden innerhalb des von Ihnen erforschten Gebietes verfolgen. Sollten Sie diese Option ausgeschaltet haben, werden die Bewegungen der vom Computer gesteuerten, gegnerischen Helden nicht angezeigt. Diese Option wird automatisch ausgeschaltet, sollten Sie ein Modem oder Netzwerkspiel spielen.



Info:

Hier können Sie sich die Szenarien-Startinformationen einschließlich der Siegesbedingungen anzeigen lassen. Sie können durch Drücken der [I]-Taste sofort aus dem Abenteuerfenster hierher gelangen, ohne zuerst die Spiel-Optionen aufgerufen zu haben. Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie mit Lesen fertig sind.

Das Statusfenster

Klicken Sie auf dieses Fenster, welches sich in der unteren rechten Ecke des Abenteuerfensters befindet, um zwischen der Anzeige der Armee des Helden, den vorhandenen Ressourcen und der Datumsanzeige hin und her zu schalten.

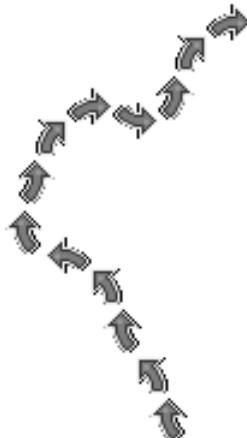
Die Steuerung der Helden

Wenn ein Held mit einem Objekt in Kontakt gerät, löst er ein Ereignis aus. Bei diesem Ereignis kann es sich um einen Kampf, eine Belohnung, Informationen oder eine andere Art der Belästigung handeln. Minen und Städte sind Objekte, die von jeder Seite jederzeit für sich beansprucht werden können. Dies wird durch eine Flagge in der Farbe des Helden angezeigt, welche über dem entsprechenden Objekt flattert. Gleichzeitig bezieht der entsprechende Spieler Ressourcen/Geld von der so gekennzeichneten Mine/Stadt. Die meisten Minen stellen eine Einheit der von ihnen zu beziehenden Ressourcenart pro Runde zur Verfügung (die Ausnahme sind: Gold, Holz und Erz).



Bewegung

Wenn Sie auf irgendeinen Bereich der Abenteuerkarte klicken, so erscheint ein Pfad aus grünen Pfeilen, der sich vom aktiven Helden bis zu dem angeklickten Punkt der Karte erstreckt. Ein grünes „X“ markiert den Zielpunkt und gibt gleichzeitig an, daß dieses Ziel noch in dieser Runde erreicht werden kann. Rote Pfeile und ein rotes „X“ erscheinen, wenn es dem Helden nicht möglich ist, das Ziel innerhalb seiner jetzigen Runde zu erreichen. Allerdings muß ein rotes „X“ nicht gleich bedeuten, daß der Held, wenn er sein Ziel erreicht hat, über keine weiteren Bewegungspunkte mehr verfügt.



Wenn Sie die Pfadanzeige im Optionsmenü ausgeschaltet haben, können Sie sich den Pfad des Helden trotzdem durch Drücken der [STRG]-Taste und Anklicken des gewünschten Zielpunktes anzeigen lassen. Wenn Sie mit dem angezeigten Pfad einverstanden sind, so lassen Sie die [STRG]-Taste los und klicken erneut auf den gewünschten Ort oder auf den Bewegungsknopf.

Nachdem der Pfad angezeigt wurde, können Sie durch erneutes Klicken auf den Zielort oder auf den Bewegungsknopf oder durch Drücken der [F]-Taste Ihren Helden dazu veranlassen, sich in Bewegung zu setzen. Wenn Sie Ihr Ziel nicht während dieser Runde erreichen, so wird in den nachfolgenden Runden der Pfad des Helden automatisch angezeigt, sobald der entsprechende Held aktiviert wird. Wenn Sie den angezeigten Pfad eines aktiven Helden löschen möchten, so klicken Sie einfach auf den Helden!

Der Held wählt immer automatisch die kürzeste Strecke, wobei er auf dem Weg zu seinem Ziel alle Hindernisse oder mögliche Begegnungen umgeht. Wenn Sie eine Mine erobern, Ressourcen einsammeln oder ein bestimmtes Ereignis auslösen möchten, so positionieren Sie Ihren Cursor über dem entsprechenden Ziel und klicken Sie (beachten Sie, daß sich dann der Cursor in das aufbäumende Pferdesymbol verwandelt).

Während Sie mit Ihrem Helden durch die Lande streichen, kann sich der Cursor in eines der folgenden sieben Symbole verwandeln:



Pferd:

Dieses Symbol erscheint, solange sich der Cursor über normalem Gelände befindet. Klicken, während der Cursor durch das Pferdesymbol ersetzt ist, bringt Ihren Helden dazu, sich zu dem angeklickten Gebiet zu bewegen. Falls eine kleine Nummer neben diesem Symbol erscheint, so gibt diese Zahl die Anzahl der Runden an die benötigt werden, den Zielort zu erreichen.



Aufbäumendes Pferd:

Dieses Symbol erscheint, wenn Sie Ihren Cursor über einem Ort plazieren, den Sie betreten können oder an dem Sie ein Ereignis erwartet. Durch Klicken während dieses Symbol erscheint, veranlassen Sie Ihren Helden, sich zu der angeklickten Position zu begeben und den Ort zu betreten bzw. das Ereignis auszulösen.



Schwert:

Dieses Symbol erscheint, wenn sich Ihr Cursor über einem feindlichen Lager oder Helden befindet. Durch Klicken mit diesem Symbol veranlassen Sie Ihren Helden, sich zu dem angegebenen Ort zu begeben und die angeklickte Armee oder Helden anzugreifen.

**Pfeile:**

Dieses Symbol erscheint, wenn sich Ihr Cursor über einem befreundeten Helden befindet. Durch Klicken mit diesem Symbol veranlassen Sie Ihren Helden, sich zu dem befreundeten Helden zu begeben und mit diesem zu handeln.

**Burg:**

Wenn sich der Cursor über einer Burg befindet, die sich in Ihrem Besitz befindet, dann verwandelt er sich automatisch in das Burg-Symbol. Durch Klicken mit diesem Symbol aktivieren Sie die Burg (oder rufen das Burgfenster auf, falls die entsprechende Burg schon aktiv war).

**Helm:**

Wenn Sie den Cursor über einem Ihrer eigenen Helden plazieren, während Sie eine Burg aktiviert haben, dann verändert sich der Cursor in das Helm-Symbol. Durch Klicken mit diesem Symbol aktivieren Sie den gewählten Helden (oder rufen das Heldenfenster auf, falls der entsprechende Held schon aktiv war).

**Zeiger:**

Dieses Symbol erscheint überall dort auf der Karte, wohin Ihr aktiver Held derzeit noch nicht gelangen kann, z. B. weil sich das Ziel auf der anderen Seite eines Meeres befindet oder weil der Weg durch hohe Berge versperrt ist. Wenn Sie also mit diesem Symbol ein Gebiet anklicken, wird gar nichts passieren.



Herumwandernde Kreaturen greifen evtl. Ihren Helden an oder bitten ihn um die Erlaubnis, seiner Armee beitreten zu dürfen. Außerdem kontrollieren Sie das Gebiet direkt um sich herum (Reichweite 1 Feld), so daß es Ihnen nicht möglich ist, sie zu passieren, ohne sich mit ihnen auseinander zu setzen.



Ihre Helden passen ihre Geschwindigkeit der langsamsten Einheit in ihrer Armee an und die Bewegungsreichweite der Helden hängt von der zu durchquerenden Gebietsart ab, d. h. einige Landschaftsarten (Wüste, Eis) verlangsamen das Vorankommen Ihres Helden.



Schiffsbewegung:

Wenn Sie an Bord eines Schiffes gehen möchten, so plazieren Sie Ihren Cursor über dem gewünschten Schiff (der Cursor wird zum Schiffssymbol, wenn dieser Zug erlaubt ist) und drücken Sie die Maustaste. Das Besteigen eines Schifffes verbraucht alle verbleibenden Bewegungspunkte Ihres Helden. Die Bewegung des Schifffes über Wasser folgt den gleichen Gesetzmäßigkeiten, wie sie für die Bewegung an Land gelten. Sobald Sie Ihr Ziel erreicht haben und Ihre Truppen an Land setzen möchten, klicken Sie einfach auf ein Stück Küste (der Cursor verwandelt sich in das Anker Symbol, wenn Sie an diesem Ort landen können). Landen verbraucht genau wie das an Bord gehen alle verbleibenden Bewegungspunkte des Helden.

Während Sie durch die Lande streifen, wird Ihr Held auf einige Gegenstände stoßen, die verschwinden, nachdem der Held sie in Besitz genommen hat

Ressourcen:

Diverse Ressourcen sind über das Land verstreut: Gold, Erz, Holz, Schwefel, Kristalle und Quecksilber.



Schatzkiste:

In einer Schatzkiste finden Sie einen sich ändernden Betrag in Gold, welchen Sie behalten oder gegen Erfahrungspunkte für Ihren Helden eintauschen können. Klicken Sie einfach auf „JA“, wenn Sie das Gold behalten wollen und auf „NEIN“, falls Sie sich für die Erfahrungspunkte entschieden haben.



Artefakte:

Artefakte können von Helden gefunden werden (um einige müssen Sie kämpfen und für andere wiederum bezahlen).



Auch werden Sie hin und wieder auf Gebäude stoßen, welche Sie nur einmal verwenden können, die aber nach Gebrauch nicht verschwinden, sondern weiterhin auf der Karte verbleiben.

Helden

Das Heldenfenster

Das Heldenfenster kann durch Anklicken eines aktiven Helden in der Abenteuerkarte (der Cursor verwandelt sich in den Helm, sobald er sich über einem aktiven Helden befindet), im Helden-Aktivierer oder durch Anklicken des Portraits des Helden im Stadt/Burg-Fenster aufgerufen werden.



Helden Portrait:

Hier wird ein Bild des Helden gezeigt.



Wappenschild:

Das Wappenschild zeigt das Symbol des Helden. Durch Anklicken des Wappenschildes gelangen Sie in das Königreich-Übersichtsfenster. Wenn Sie dieses wieder verlassen möchten, so klicken Sie einfach auf „ENDE“ oder drücken die [ESC]-Taste.



Helden Statistiken:

Durch Anklicken einer der vier Fähigkeiten erhalten Sie detaillierte Angaben darüber, wozu diese spezifische Fähigkeit dient. Die Fähigkeiten können durch Erlangen einer neuen Stufe oder bestimmten, besonderen Begegnungen oder Ereignissen angehoben werden. Das letzte Feld ist für die derzeitige Moral (goldener Adler), sein Glück (Regenbogen und/oder Regenwolke) und seine Erfahrung (Stern) reserviert. Anklicken eines dieser Symbole versorgt Sie mit genaueren Informationen über den Verwendungszweck.



Angriff:

Alle Helden und Kreaturen verfügen über eine Angriffsstufe. Die Angriffsstufe des Helden erhöht die der ihm unterstehenden Kreaturen, d. h. wenn Ihr Held über eine Angriffsstufe von 1 verfügt und Ihre Kreaturen über eine Angriffsstufe von 2, so greifen die Kreaturen mit einem Gesamtwert von 3 an.



Verteidigung:

Alle Helden und Kreaturen verfügen über eine Verteidigungsstufe. Die Verteidigungsstufe des Helden erhöht die der ihm unterstehenden Kreaturen, d. h. wenn Ihr Held über eine Verteidigungsstufe von 1 verfügt und Ihre Kreaturen über eine Verteidigungsstufe von 2, so verteidigen sich die Kreaturen mit einer Gesamtverteidigungsstufe von 3.



Zauberkraft:

Diese Fähigkeit repräsentiert die Kraft oder Dauer eines Zaubertrisches. Wenn ein Held also eine Zauberkraft von 3 hat und einen Zaubertrisch, z. B. einen Feuerball auslöst, so wird die Zauberkraft (3) mit dem Schadenswert des Trisches (10) multipliziert und man erhält die Gesamtstärke des Trisches ($3 \times 10 = 30$). Wenn der Held allerdings einen dauerhaften Zauber ausspricht, z. B. Blendung, so hält der Zauber die Anzahl an Runden an, die der eingesetzten Zauberkraft entspricht. Die betroffene Kreatur würde also in unserem Beispiel für 3 Runden geblendet werden.



Wissen:

Der Wert dieser Fähigkeit bestimmt die Anzahl, die ein Held sich von einem Zauberspruch merken kann, d. h. bei einem Wissenswert von 3 kann sich der Held 3 Feuerball-Sprüche merken.

**Moral Details:**

Gibt den Armee-Moral-Modifikator an.

Glück Details:

Gibt den Armee-Glück-Modifikator an.

Erfahrung Details:

Zeigt die Erfahrungsstufe des Helden an und gibt außerdem die Punktzahl an, die benötigt wird, um die nächste Stufe zu erreichen.

Jedesmal wenn Sie eine Schlacht gewinnen, erhält Ihr Held eine Anzahl von Erfahrungspunkten. Die Höhe dieser Erfahrungspunkte hängt von der Art und Anzahl der besieгten Gegner ab. Wenn Ihr Held genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, erreicht er eine neue Stufe.

Armee:

Die zweite Zeile zeigt die fünf Kästchen, in denen die Armee dargestellt wird, die sich unter dem Kommando des Helden befindet. Jeder Held verfügt zu Beginn des Spieles über eine gewisse Anzahl von Kreaturen, die in seiner Armee dienen. Ein Held kann nur bis zu fünf verschiedene Rassen von Kreaturen in seiner Armee vereinigen. Davon allerdings in unbegrenzter Menge. Die Reihenfolge, in der Sie die Armee aufstellen, ist die gleiche Reihenfolge, mit der diese in die Schlacht ziehen.



Sie können die Position der einzelnen Truppen verändern, indem Sie die entsprechende Truppe anklicken und dann die, mit der sie den Platz tauschen soll oder das leere Kästchen, in das Sie die Truppe verschieben möchten. Um sich die Truppenstatistiken anzusehen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Bild. Dieses wird dann hervorgehoben und durch einen zweiten Klick



erhalten Sie die gewünschten Informationen. Die Informationen enthalten die Anzahl der in dieser Truppe versammelten Kreaturen, deren Angriffs- und Verteidigungsstufe den Schaden, den sie anrichtet, die Trefferpunkte die sie einstecken kann, die Bewegungsgeschwindigkeit sowie den Moral- und den Glücks Wert der betreffenden Truppe. Falls die ausgewählten Kreaturen über eine Fernangriffswaffe verfügen, so erhalten Sie außerdem noch Informationen über die Anzahl der ihnen verbleibenden Schüsse. Wenn Sie eine Zahl in Klammern direkt neben der Angriffs- oder Verteidigungsstufe sehen, so ist dies der aktuelle Wert, welcher schon durch den Wert des Helden modifiziert wurde. Wenn Sie eine Truppe entlassen wollen, so klicken Sie einfach auf „ENTLASSEN“ (Achtung: durch diesen Befehl entlassen Sie die gesamte Truppe aus Ihrem Dienst).

Kreaturenfenster:

Moral:

Ein hohe Moral ermöglicht es der Truppe vielleicht, während eines Kampfes in einer Runde zweimal anzugreifen. Eine schlechte Moral sorgt evtl. dafür, daß die Truppe vor Angst einfriert (d. h. eine Runde aussetzt).

Angriffsstufe:

Je höher die Angriffsstufe, desto mehr Schaden wird dem Feind zugefügt. Wie schon vorher erwähnt, erhöht die Angriffsstufe des Helden die Angriffsstufe der ihm unterstehenden Kreaturen.



Verteidigungsstufe:

Je höher die Verteidigungsstufe, desto geringer ist der Schaden, den die Feinde Ihren Truppen zufügen können. Wie schon vorher erwähnt erhöht die Verteidigungsstufe des Helden die Verteidigungsstufe der ihm unterstehenden Kreaturen.

Schüsse:

Hier finden Sie die Anzahl der verbleibenden Schüsse.



Schaden:

Hier finden Sie die Anzahl an Schadenspunkten, die jede einzelne Kreatur in der Truppe einem Feind zufügen kann. Somit würde diese Bogenschützentruppe einen Schaden von 24 bis 36 Punkten anrichten.

Trefferpunkte:

Die Anzahl an Punkten, die eine Kreatur verkraftet, bevor sie stirbt.

Geschwindigkeit:

Hier können Sie die Zugreihenfolge und die Reichweite einer Kreatur ablesen. Die derzeitige Geschwindigkeit der „Bogenschützen“ ist langsam, somit würden die Bogenschützen als eine der letzten Truppen im Kampf agieren. Wenn die Geschwindigkeit allerdings schnell wäre, so würden die Bogenschützen unter den ersten Truppen sein, die Ihren Angriff durchführen könnten. Außerdem können Truppen mit einer Schnelleinstufung eine größere Distanz zurücklegen als Truppen mit einer langsam Einstufung.

Entlassen:

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die ausgewählte Truppe von Kreaturen zu entlassen. ACHTUNG: Durch diesen Befehle entlassen Sie die gesamte Truppe aus Ihrem Dienst.

Nun wollen wir uns wieder dem Heldenfenster zuwenden:

Artefakte:

Es stehen Ihnen 14 Kästchen für die Artefakte, die Sie während Ihrer Reisen finden, zur Verfügung. Alle Artefakte, die von dem derzeitig aktiven Helden getragen werden, werden hier aufgeführt. Artefakte beeinflussen normalerweise eine Fähigkeit des Helden. Ein spezielles Artefakt ist das Zauberbuch, in welchem die Angriffs- und Abenteuerzaubersprüche aufgezeichnet werden. Das Zauberbuch ist das einzige Artefakt, welches bei der Magiergilde in der Burg erworben werden kann. Falls Sie Informationen über ein spezielles Artefakt erlangen möchten, klicken Sie einfach auf das entsprechende Artefakt und ein Fenster mit den gewünschten Informationen öffnet sich.



Anmerkung: Durch Anklicken eines Artefaktes, Zauberspruches oder Kreatur erhalten Sie genauere Informationen über den entsprechenden Gegenstand.

Entlassen:

Durch Klicken auf den ENTLASSEN-Knopf können Sie einen Helden aus Ihren Diensten entlassen. Dies könnte dann notwendig werden, wenn Sie die maximale Anzahl von Helden (nämlich 8) erreicht haben und einen schwachen oder zu weit entfernten Helden durch einen neuen ersetzen möchten.

Helden, welche entlassen oder besiegt wurden, kehren in die Burg zurück und können dort wieder rekrutiert werden. Sie behalten dabei sogar ihre Artefakte (es sei denn, ein feindlicher Held besiegt sie) und Erfahrungspunkte. Helden sterben nie! Bedenken Sie allerdings, daß wenn ein Held im Kampf besiegt wurde (mit Ausnahme von Flucht oder Aufgabe), er in einen generellen Heldenpool zurückkehrt, aus dem jeder Kriegsherr seine Helden bezieht.

Helden Tauschfenster



Wenn Sie auf einen befreundeten Helden treffen, so können Sie mit diesem Artefakte und Truppen austauschen. Zu Ihrer Bequemlichkeit wurden auch in diesem Fenster die Porträts der Helden und Ihre Statistiken eingefügt.

Truppen:

Die Truppen des jeweiligen Helden sind unter dessen Position aufgelistet. Sie können die Position einer Truppe dadurch verändern, indem Sie auf die entsprechende Truppe Klicken und danach den Zielort (bzw. die Truppe mit der sie den Platz tauschen soll) anklicken. Durch erneutes Klicken auf eine schon

hervorgehobene Truppe gelangen Sie ins Kreaturen-Fenster (oder durch einen „R-klick“).



Um Truppen zwischen Helden auszutauschen, klicken Sie auf die gewünschte Truppe und danach auf den Zielort (oder die Truppe, mit der sie ausgetauscht werden soll). Wenn Sie nur eine gewisse Anzahl einer Truppe der Armee des anderen Helden hinzufügen möchten, so klicken Sie die ausgewählte Truppe an, drücken die [SHIFT]-Taste (halten die Taste gedrückt) und danach auf das Ziel. Es öffnet sich ein Fenster und Sie werden gefragt, wie viele Kreaturen Sie der anderen Armee überstellen möchten. Durch Anklicken des Pfeils nach oben erhöhen Sie die Anzahl der zu überstellenden Kreaturen und durch Anklicken des Pfeils nach unten verringern Sie sie. Klicken Sie auf OK, wenn Sie die gewünschte Anzahl eingestellt haben oder auf ENDE, wenn Sie es anders überlegt haben. Bitte achten Sie darauf, nicht aus Versehen auf ein Kästchen, welches schon eine Truppe enthält, zu klicken (es sei denn es wäre dieselbe Truppenart), denn sonst tauschen Sie diese Truppen komplett aus.

Anmerkung: Ein Held muß zumindest über eine Einheit in seiner Armee verfügen.

Artefakte:

Alle bis auf ein einziges Artefakt können zwischen Helden ausgetauscht werden. Nur das Zauberbuch kann nicht weitergegeben werden. Um ein Artefakt zu tauschen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Artefakt und danach auf das leere Zielkästchen oder das Artefakt, mit dem es ausgetauscht werden soll. Durch R-klicken auf ein Artefakt erfahren Sie, wozu es dient.



Städte und Burgen



Städte/Burgen Fenster

Auf Ihren Reisen werden Sie auf viele Städte und Burgen stoßen. Städte stellen Ihnen viele wertvolle Dienste und Behausungen zur Verfügung. Die Hälfte dieses Fensters ist der Stadt selbst vorbehalten und die andere Hälfte teilt sich zwischen der Armee des Helden und der Garnison der Stadt auf. Sie erhalten an Steuergeldern pro Tag 250 Gold für jede Stadt und 1000 Gold für jede Burg. Das Portrait und Wappenschild des Helden erscheint in der unteren linken Ecke, solange sich der Held in der Stadt aufhält. In jeder Stadt, die Sie besitzen, können Sie neue Gebäude errichten, selbst in einer noch unterentwickelten Stadt finden Sie ein Zelt. Wenn Sie dieses anklicken, so öffnet sich ein Fenster, in welchem Sie gefragt werden, ob Sie eine Burg errichten möchten (Ihre Start-Stadt verfügt schon zu Beginn des Spiels über eine Burg). Das Erbauen einer Burg kostet 5000 in Gold, 20 Holz und 20 Erz.

Nachdem Sie eine Burg errichtet haben, verfügen Sie über die Möglichkeit, weitere Gebäude, Behausungen und Strukturen zu bauen. Allerdings können Sie pro Runde maximal ein neues Gebäude errichten (eine Runde entspricht einem Tag). In den Behausungen der Kreaturen können Sie alle sieben Tage neue Truppen ausheben. Klicken Sie auf die Burg, um das Burg-Optionsfenster aufzurufen, wo Sie alle Gebäude, die in dieser Stadt gebaut werden können, aufgelistet finden. Außerdem finden Sie hier auch die Stelle, an der Sie neue Helden rekrutieren können.

In jeder Stadt finden Sie zwölf Möglichkeiten, aus denen Sie auswählen können: Magiergilde, Diebesgilde, Taverne, Brunnen, Helden-Rekrutierungsbüro und Schiffswerft (diese allerdings nur in Burgen, die an der Küste liegen). Die anderen sechs Optionen hängen von der Art der Burg ab.

Es gibt vier verschiedene Arten von Städten: Farmen (Ritter), Ebenen (Barbaren), Wald (Hexe) und Berg (Zauberer). Jede Option, die über ein rotes „X“ in der unteren rechten Ecke verfügt, ist derzeit nicht verfügbar, d. h. es muß zuerst ein anderes Gebäude errichtet werden, bevor man dieses Gebäude bauen kann. Durchgestrichene Goldmünzen hingegen teilen Ihnen mit,



daß Sie dieses Gebäude aus Mangel an Ressourcen derzeit nicht bauen können. Jedes Gebäude, das Sie schon gebaut haben, wird hingegen mit einem gelben Häkchen versehen. Nachdem Sie eine Struktur errichtet haben (einschließlich der Errichtung der Burg), werden alle anderen Gebäude mit einem roten „X“ versehen, da Sie in dieser Runde keine weiteren Gebäude mehr bauen dürfen.

Achten Sie darauf! Sie dürfen pro Runde nur ein Gebäude errichten!

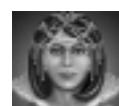
Wappenschild:

Durch Anklicken des Wappenschildes (ganz links, obere Kästchenreihe) gelangen Sie in das Königreich-Übersichtsfenster, in welchem Sie eine Zusammenfassung Ihrer Besitzungen erhalten.



Helden Portrait:

Durch Anklicken des Helden Portraits (untere, linke Seite des Fensters) gelangen Sie in das Heldenfenster, in welchem Sie die Armee und die Statistiken des Helden einsehen können.



Garnison Truppen:

Die obere Kästchenreihe, die, die sich direkt neben dem Wappenschild befindet, beinhaltet die Garnison-Truppen der Burg. Die Garnison kann, genau wie die Armee des Helden, aus maximal fünf unterschiedlichen Truppenarten bestehen, wobei diese aber in unbegrenzter Anzahl vorhanden sein können. Durch Anklicken einer beliebigen Kreatur in der Garnison oder der Armee des Helden erhalten Sie die Statistiken dieser Kreatur.



Die zweite Reihe, die, welche sich direkt an das Portrait des Helden anschließt, ist für die Truppen des Helden reserviert.

Anmerkung: Wenn sich ein Held in der Stadt aufhält, so können Sie Truppen zwischen der Garnison und der Armee des Helden austauschen. Dazu müssen Sie nur auf die Garnisons-truppe und danach auf die Armee des Helden klicken. Die beiden so angeklickten Truppen tauschen die Plätze. Um eine Truppe zwischen der Garnison und der Armee des Helden aufzuteilen, klicken Sie einfach auf die gewünschte Truppe, drücken die [SHIFT]-Taste (und halten sie gedrückt) und danach auf das



Zielfeld. Sofort öffnet sich das schon bekannte Fenster und Sie können die gewünschte Teilung vornehmen. Wenn Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Anzahl eingestellt haben, klicken Sie auf OKAY, um die Aufteilung vornehmen zu lassen oder, falls Sie es sich doch anders überlegt haben, klicken Sie auf BEENDEN, um in das Stadtfenster zurück zu kehren.



Ressourcen Zusammenfassung:

In der unteren, rechten Ecke finden Sie die Ressourcen Zusammenfassung. Hier können Sie die Mengen ablesen, die Sie von den einzelnen Ressourcen besitzen. Ein Held bezahlt mit diesen Ressourcen für angeworbene Truppen und die Errichtung neuer Gebäude.

Die Behausungen und Gebäude

Magiergilde:

Die Magiergilde ermöglicht es Ihrem Helden, Zaubersprüche zu erlernen. Sie können die Magiergilde auf bis zu vier Stockwerken errichten, wobei Sie durch jedes neue Stockwerk Zugang zu neuen, besseren Zaubersprüchen erlangen. Abgesehen von den Kosten für die Errichtung der Magiergilde entstehen Ihnen keine weiteren Kosten (es sei denn, einer Ihrer Helden verfügt noch nicht über ein Zauberbuch; dieses kostet 500 in Gold). Die Zaubersprüche können von jedem zauberndigen Helden (er muß über ein Zauberbuch verfügen) von der Gilde kostenlos bezogen werden. Klicken Sie auf die Magiergilde, um sich über die verfügbaren Zaubersprüche zu informieren. Wenn Sie sich allerdings die Zaubersprüche anzeigen lassen wollen, über die Ihr Held derzeit verfügt, so klicken Sie zuerst auf das Portrait des Helden und danach auf das Zauberbuch. Ein neu erworbene Zauberbuch ist zu Beginn noch leer. Um die ersten (oder später neue/weitere) Zaubersprüche in Ihr Buch eintragen zu lassen, müssen Sie einfach nur auf die Magiergilde klicken und sofort werden die verfügbaren Zaubersprüche in Ihr Buch übertragen.



Diebesgilde:

Die Diebesgilde stellt Ihnen Informationen über die anderen Königreiche zur Verfügung. In der Diebesgilde können Sie auch Ihren derzeitigen Rang, verglichen mit den anderen Spielern, erfahren. (Anzahl der Städte, Anzahl der Burgen, Anzahl der Helden, verfügbares Gold, Kristall, Holz, Erz, Schwefel und Quecksilber die Anzahl der gefundenen Obelisken und die Gesamtstärke der Armeen). Über je mehr Diebesgilden Sie in den diversen Städten verfügen, desto mehr Informationen, sowohl über Ihren Rang als auch über gegnerische Städte (durch R-klicken auf die entsprechende Stadt), erhalten Sie.

Taverne:

Die Taverne stärkt die Moral der Garnison.

Schiffswerft:

Wenn Ihre Stadt am Ufer eines Flusses oder Meeres liegt, dann können Sie ein Dock und später eine Schiffswerft bauen. Allerdings kann immer nur ein Schiff zur gleichen Zeit angedockt sein, so daß Sie ein Schiff erst fortbewegen müssen, bevor Sie ein zweites bauen können. Nachdem ein Schiff gebaut wurde, kann es von jedem erobert werden. Also lassen Sie die nötige Vorsicht walten!

Brunnen:

Ein Brunnen erhöht die Geburtenrate einer Wohnstadt um zwei pro Woche. Durch Anklicken des Brunnens können Sie sich auch die Geburtenanzahl pro Woche anzeigen lassen.

Helden Rekrutierung:

Wenn Sie einen weiteren Helden rekrutieren möchten, dann klicken Sie auf diese Option. Zwei Helden werden zufällig aus dem Heldenpool ausgesucht und Sie können sich für den Preis von 2500 in Gold für einen entscheiden. Ihnen werden nur zwei Helden pro Runde in jeder Stadt zur Auswahl gestellt. Durch Anklicken des Portraits erhalten Sie Informationen über die Statistiken und Truppen des Helden. Wenn Sie sich für einen Helden entschieden haben, so klicken Sie auf den REKRUTIEREN Knopf direkt unter seinem Portrait.



Wenn allerdings ein Held in der entsprechenden Stadt stationiert ist, so steht Ihnen diese Option nicht mehr zur Verfügung. Sobald Sie allerdings Ihren Helden aus der Stadt fortbewegen, steht Ihnen die Helden-Rekrutierungsoption wieder zur Verfügung.

Die Behausungen der Kreaturen

In jeder Stadt stehen Ihnen sechs verschiedene Behausungen zur Verfügung. In den Behausungen werden die Kreaturen geboren, die Sie der Garnison oder der Armee der Helden hinzufügen können. Die Behausungen variieren von Stadt zu Stadt. Wenn Sie eine neue Wohnstatt errichten möchten, so müssen Sie zuerst auf die Burg klicken und danach aus dem Angebot die gewünschte Wohnstatt auswählen. Danach öffnet sich ein Fenster, welches Sie über die Kosten und die zu erfüllenden Vorbedingungen informiert. Durch Klicken auf ENDE oder drücken der [ESC]-Taste kehren Sie in das Burg-Optionsfenster zurück.

Die ausgewählte Wohnstatt wird sofort der Stadt hinzugefügt. R-klicken Sie auf die Wohnstatt, um zu erfahren, wie viele Kreaturen dort zur Verfügung stehen. Wenn Sie diese Kreaturen rekrutieren möchten, so klicken Sie auf die entsprechende Wohnstatt und das Rekrutierungsfenster öffnet sich. Im Rekrutierungsfenster erhalten Sie Informationen darüber, wie viele Kreaturen zur Verfügung stehen und wieviel die Rekrutierung einer Kreatur kostet. Stellen Sie die gewünschte Anzahl von Kreaturen ein oder klicken Sie auf den „MAX“-Knopf, um die maximale Anzahl (evtl. auch nur so viele wie Ihr Geldbeutel derzeit erlaubt) automatisch einzustellen. Wenn Sie sich jedoch zuerst die Truppen-Statistiken ansehen möchten, so klicken Sie einfach auf das Bild (vgl. Kreaturen Fenster). Falls eine Wohnstatt derzeit noch nicht zur Verfügung steht und Sie erfahren möchten, welche Vorbedingungen Sie zuerst erfüllen müssen, so R-klicken Sie auf die entsprechende Wohnstatt und Sie erhalten sofort die benötigten Informationen.

Anmerkung: Alle sieben Tage, am 1. jeder Woche, stehen Ihnen in den Behausungen neue Kreaturen zur Verfügung. Während bestimmter Monate und Wochen erhalten einige Behausungen einen Bonus, d. h. die Anzahl der dort geborenen Kreaturen erhöht sich.



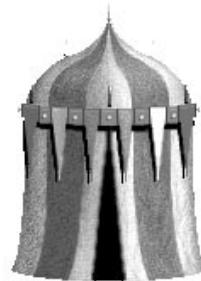
Der Kampf

Im Spiel unterscheiden wir zwei Arten von Kampf: den Kampf auf einem Schlachtfeld und die Burgbelagerung. Wenn Ihr Held auf einen feindlichen Helden oder eine Stadt ohne Burg trifft, so wird der folgende Kampf auf dem Schlachtfeld ausgetragen. Um allerdings eine Burg zu erobern, müssen Sie Ihren Helden in das Eingangsfeld der feindlichen Burg ziehen und diese dann belagern. Wenn Sie eine Burg erobert haben, dann können Sie dort eine eigene Garnison errichten, indem Sie Teile der überlebenden Truppen Ihrer Armee dort stationieren oder einfach vor Ort neue rekrutieren.

Sobald Ihre Truppen auf die feindlichen Truppen treffen, schließt sich das Abenteuerfenster und das Kampffenster öffnet sich. Der im Kampffenster dargestellte Hintergrund reflektiert die Geländeart, auf der sich die Truppen zum Kampf stellen.

Die Truppen des Angreifers werden immer rechts und die des Verteidigers immer links aufgestellt. Die Zugreihenfolge der Truppen hängt von deren Geschwindigkeit ab. Die schnellste Truppe darf zuerst ziehen. Z. B. in dem obigen Bild dürfte der Drache als erstes ziehen, da er die schnellste, vorhandene Kreatur ist (Angreifer und mittlere Geschwindigkeit). Als nächstes würden die Speermänner ziehen (Verteidiger und mittlere Geschwindigkeit) und so würden die Truppen von der Angreiferseite zur Verteidigerseite und von der schnellsten Kreatur zur langsamsten Kreatur weiterwechseln, so lange, bis alle Kreaturen am Zug waren. Der Aufbau der Einheiten von oben nach unten entspricht genau der Reihenfolge, in welcher sie im Heldenfenster oder im Stadtfenster angeordnet sind (von links nach rechts).

Die Helden, welche die beiden Truppen anführen, werden durch ein Zelt auf der entsprechenden Seite symbolisiert.



Durch Anklicken des Zeltes (auch des gegnerischen) öffnet sich das Helden-Kampffenster. In diesem Fenster werden die Statistiken des Helden und bis zu vier Kampfoptionen dargestellt. Ein Held darf nur eine Aktion pro Runde ausführen und zwar nur, wenn eine seiner Truppen am Zuge ist!



Zaubersprüche:

Wenn Sie einen Kampfzauber erwirken möchten, so klicken Sie auf dieses Symbol. Allerdings muß dazu eine Ihrer Truppen am Zug sein. Es öffnet sich das Zauberbuch und Sie können aus allen Kampfzaubern die Sie von der Magiergilde bezogen haben, den gewünschten auswählen. Außerdem können Sie hier feststellen, wie viele Zaubersprüche Ihnen noch verblieben sind. Wenn Sie eine Seite umblättern möchten, so klicken Sie einfach auf die obere rechte oder obere linke Ecke des Zauberbuchs. Falls Sie sich entscheiden sollten, doch keinen Zauberspruch in dieser Runde zu verwenden, so klicken Sie auf ENDE und wenn Sie es sich erst nach der Auswahl eines Zauberspruches anders überlegt haben sollten, so können Sie durch einen R-Klick diese Entscheidung rückgängig machen.



Rückzug:

Wenn Sie sich aus dem Kampf zurückziehen möchten (was manchmal die einzige sinnvolle Alternative ist), so klicken Sie auf diesen Knopf. Der Held verschwindet zwar von der Karte und verliert seine Truppen, aber er landet wieder im Heldenpool und behält sowohl seine Erfahrungspunkte als auch seine Artefakte. Wenn Sie diesen Helden erneut rekrutieren möchten, so brauchen Sie nur in die Heldenrekrutierungsstelle einer Ihrer Burgen zu gehen und den entsprechenden Helden dort erneut zu rekrutieren.



Kapitulation:

Die weiße Flagge der Kapitulation kann nur dann eingesetzt werden, wenn Ihr Gegenspieler ebenfalls ein Held ist. Dann jedoch kann ein jeder der anderen Seite zu jeder Zeit während des Konfliktes seine Kapitulation anbieten. Wenn ein menschlicher Spieler kapituliert, öffnet sich ein Fenster und Sie werden gefragt, ob Sie Ihrem Gegner Geld anbieten möchten. Wenn der gegnerische Held ablehnt, dauert der Kampf an. Wenn allerdings der



Gegner annimmt, dann müssen Sie eine Summe die der Größe Ihrer Armee entspricht, zahlen.

Anmerkung: Wenn Sie kapitulieren, verschwindet Ihr Held von der Karte und erscheint in der Rekrutierungsstelle Ihrer Burg wieder. Dort kann er komplett mit seinen Erfahrungspunkten, Artefakten und Truppen erneut angeworben werden.



Während Kämpfen mit unabhängigen Kreaturen (d. h. sie werden von keinem Helden angeführt) steht Ihnen die Kapitulationsoption nicht zur Verfügung.

Abbruch:

Durch Anklicken dieser Option verlassen Sie die Helden Kampf-optionsen.



Während des Kampfes ist die hervorgehobene Kreatur die erste, die handeln kann. Jede Kreatur kann sich entweder fortbewegen, kämpfen oder auf einen Zug verzichten. Wenn Sie auf Ihren Zug verzichten möchten, so klicken Sie auf den ÜBERSPRINGEN-Knopf oder drücken Sie die LEERTASTE.

Der Schadensgesamtwert, den eine Truppe anrichtet, wird um ca. 10% pro Punkt Unterschied zwischen der Angriffs- und Verteidigungsfähigkeit der beteiligten Truppen angehoben oder gesenkt. Der angerichtete Schaden wird von der Gesamtzahl der Trefferpunkte des Verteidigers abgezogen und die vernichteten Einheiten werden direkt aus der Truppe entfernt. Einmal angerichteter Schaden bleibt bestehen und wird von Runde zu Runde mitgeschleppt (Ausnahme: Trolle regenerieren sich zwischen den Runden).

Einheiten mit einem hohen Glücksfaktor haben die Möglichkeit, doppelten Schaden anzurichten, wogegen Einheiten mit geringem Glück evtl. nur die Hälfte des ihnen möglichen Schadens anrichten. Einheiten, die über eine hohe Moral verfügen,



können evtl. ein zweites Mal angreifen, während Einheiten, deren Moral sehr schlecht ist, eine Runde aussetzen müssen.

Wenn ein Verteidiger den Angriff überlebt hat, wird er sich automatisch an seinem Angreifer rächen (d. h. er schlägt zurück). Einheiten können sich nur für einen Angriff pro Runde rächen (Ausnahme: Einheiten können sich nicht an Feen, Dieben und Hydras rächen. Greife dagegen rächen sich, sooft sie angegriffen werden).

Die Burgbelagerung

Die Verteidiger der Burg verfügen über zwei spezielle Waffen: die Burgmauern und das Burgbalista. Die Burgmauern hindern Bodentruppen daran, in die Burg einzudringen oder sie zu verlassen. Das Burgbalista, welches in dem hohen Turm in der rechten, oberen Ecke untergebracht ist, verschießt einmal pro Runde sein Geschoß und zwar, bevor die erste Verteidigereinheit ihren Zug ausführen darf. Die Höhe des Schadens, den dieses Geschoß anrichtet, hängt von der Anzahl der errichteten Gebäude und der Stufe der Magiergilde ab.



Der Angreifer verfügt über eine spezielle Waffe, das Katapult. Das Katapult feuert einmal pro Runde und zwar, bevor die erste Angreifertruppe Ihren Zug durchführen darf. Sie beschädigt einen Abschnitt der Burgmauer, wobei der beschossene Abschnitt zufällig ausgewählt wird. Die meisten Abschnitte der Burgmauer benötigen zwei Treffer, um in sie eine Bresche zu schlagen. Erst

dann können Bodentruppen in die Burg eindringen oder sie verlassen. Die Balista des Verteidigers kann nicht durch das Katapult des Angreifers vernichtet werden und umgekehrt. Burgmauern gewähren, solange sie intakt sind, den dahinter verschanzten Truppen einen Bonus gegen Geschosse.



Helden werden nicht direkt in die Kampfhandlungen einbezogen. Direkte Feindberührung haben nur ihre Truppen. Truppen müssen entweder sich bewegen, kämpfen oder auf ihren Zug verzichten. Um eine Einheit während eines Kampfes zu bewegen, müssen Sie den „laufenden Mann“- Cursor oder den „fliegenden Mann“- Cursor (vgl. nächsten Abschnitt) auf das Zielfeld bewegen und klicken. Um anzugreifen, positionieren Sie Ihren Cursor über der Zieleinheit (wenn der Angriff möglich ist, verwandelt sich der Cursor in das Schwert oder den Pfeil) und klicken Sie. Beachten Sie, daß sich die Ausrichtung des Schwertes verändert, um die Angriffsrichtung anzudeuten. Durch Anklicken des ÜBER-SPRINGEN-Knopfes oder Drücken der LEERTASTE verzichten Sie auf Ihren Zug mit der gerade aktiven Einheit. Wenn Sie es vorziehen, Ihre Truppen nicht manuell zu steuern, dann klicken Sie auf den AUTO-Knopf in der linken, unteren Ecke. Diese Option veranlaßt den Computer, die Steuerung Ihrer Truppen zu übernehmen. Die sieben möglichen Kampf-Cursor-Symbole sind:

Laufender Mann:

Dieses Symbol erscheint so lange, wie die aktive Truppe das unter dem Cursor liegende Feld in dieser Runde erreichen kann.



Fliegender Mann:

Gleicht dem „laufenden Mann“- Cursor, nur daß es sich bei der aktiven Truppe um eine flugfähige Kreatur handelt.

Schwert:

Die aktive Einheit nähert sich und greift die unter diesem Symbol dargestellte, feindliche Truppe an.

Pfeil:

Die aktive Einheit greift die unter diesem Symbol dargestellte, feindliche Truppe mittels eines Fernkampfangriffes an. Nur bei Einheiten mit Fernkampffähigkeit erscheint dieses Symbol.

Rotes „X“:

Dieses Symbol zeigt Ihnen an, daß die aktive Einheit das ausgewählte Feld nicht erreichen oder die ausgewählte Einheit nicht angreifen kann.





„?“:

Dieses Symbol erscheint über eigenen Einheiten und eröffnet Ihnen die Möglichkeit, die Statistiken der entsprechenden Truppe zu betrachten.



Helm:

Dieses Symbol erscheint sowohl über dem eigenen als auch über dem feindlichen Zelt. Durch Klicken gelangen Sie in das Helden-Optionsfenster.

Anmerkung: Truppen, die über Fernkampffähigkeit verfügen, sowie Bogenschützen oder Druiden können ihre Fähigkeit nicht ausüben, wenn sich in einem der angrenzenden Felder eine feindliche Einheit aufhält. Wenn dies der Fall ist, so können sie nur die benachbarte, feindliche Einheit angreifen – allerdings dann nur mit der Hälfte Ihrer normalen Schadenskapazität (da sie nur ihre sekundäre Angriffsmethode benutzen, z. B. einen Dolch).

Der Kampf wird erfolgreich beendet, wenn alle feindlichen Einheiten vernichtet wurden, geflohen sind oder kapituliert haben.

Wenn Sie den Kampf verlieren, verlieren Sie gleichzeitig auch Ihren Helden, seine Truppen und die Artefakte, die der Held besessen hat. Die Artefakte erbeutet der Sieger. Allerdings bedeutet der Verlust eines Helden nicht unbedingt, daß Sie das Spiel verloren haben. Solange Sie auch nur einen Helden, eine Stadt oder eine Burg besitzen, geht das Spiel weiter.

Besiegte Helden wandern mit intaktem Erfahrungsschatz zurück in den Heldenpool und können dort erneut rekrutiert werden, evtl. allerdings auch von Ihren Gegnern. Helden sterben niemals!



Lord Isenfausts Botschaften an König Ragnar

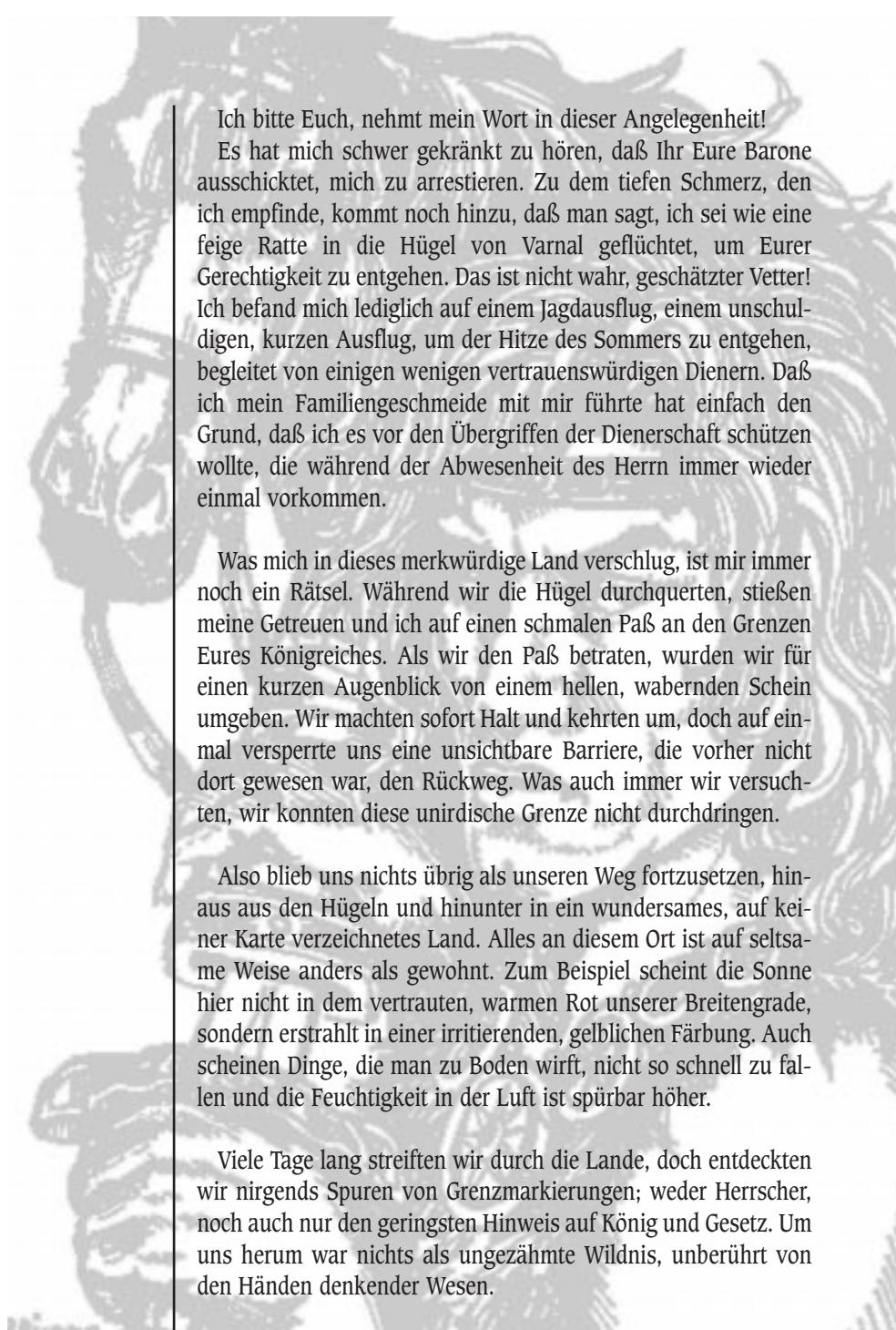
Im Monat des Raben, dreiundzwanzigster Tag, Jahr 632 allgemeiner Zeitrechnung

An meinen ehrwürdigen und großmütigen Lord, König Ragnar, von seinem loyalen Vetter Lord Isenfaust - ich entbiete Euch meine untertänigsten Grüße.

Dreizig Tage sind nun verstrichen, seit ich dieses geheimnisvolle Tor passierte, das sich in den Hügeln von Varnal auftat und mich in dieses wundersame, unbekannte Land versetzte. Ich hoffe, daß diese Botschaft geeignet ist, all jene verwerflichen Schmähungen meiner Person zu entkräften und die Zweifel, die Ihr, wie ich befürchte, mir gegenüber hegt, zu zerstreuen.

Die Nachricht über den hinterhältigen Anschlag auf Euer Leben durch den Magier Guthbert hat mich zutiefst erschüttert. Mir wurde zugetragen, daß Guthbert auf der Folterbank, nachdem Ihr ihm die Arme aus den Gelenken herausreißen ließet, meinen Namen ausspie als den Namen desjenigen, der ihn bezahlt und zu dieser verwerflichen Tat angestiftet hatte. Lieber Vetter, es hat mich unendlich geschmerzt, zu erfahren, daß Ihr diesem miserbaren Verräter glauben schenktet, wo doch, wie Ihr wohl wissen solltet, meine Loyalität Euch gegenüber grenzenlos ist. Zwar hieltet Ihr um die Hand meiner wunderschönen Lady Ewine an und machtet sie zu Eurer Königin; doch obschon ich sie heiß und innig liebte, wäre es völlig falsch anzunehmen, daß ich deswegen einen Groll gegen Euch hegte oder Euch Schaden zuzufügen wünschte. Dieser elende Lump Guthbert muß mein Signum auf den Briefen, die Ihr in seinen Gemächern entdecktet, gefälscht haben. Auf welchen Wegen der mit meinem Wappen gekennzeichnete Ranzen mit Gold in Guthbergs Besitz kam, kann ich mir beim besten Willen nicht erklären. Ich nehme an, daß irgend ein düsterer Widersacher den Ranzen in Guthbergs Gemächern plaziert hat, auf daß Ihr ihn dort fändet und die Schuld an dem feigen Anschlag auf Euer Leben auf mich gelenkt würde.





Ich bitte Euch, nehmt mein Wort in dieser Angelegenheit!

Es hat mich schwer gekränkt zu hören, daß Ihr Eure Barone ausschicktet, mich zu arrestieren. Zu dem tiefen Schmerz, den ich empfinde, kommt noch hinzu, daß man sagt, ich sei wie eine feige Ratte in die Hügel von Varnal geflüchtet, um Eurer Gerechtigkeit zu entgehen. Das ist nicht wahr, geschätzter Vetter! Ich befand mich lediglich auf einem Jagdausflug, einem unschuldigen, kurzen Ausflug, um der Hitze des Sommers zu entgehen, begleitet von einigen wenigen vertrauenswürdigen Dienern. Daß ich mein Familiengeschmeide mit mir führte hat einfach den Grund, daß ich es vor den Übergriffen der Dienerschaft schützen wollte, die während der Abwesenheit des Herrn immer wieder einmal vorkommen.

Was mich in dieses merkwürdige Land verschlug, ist mir immer noch ein Rätsel. Während wir die Hügel durchquerten, stießen meine Getreuen und ich auf einen schmalen Paß an den Grenzen Eures Königreiches. Als wir den Paß betrat, wurden wir für einen kurzen Augenblick von einem hellen, wabernden Schein umgeben. Wir machten sofort Halt und kehrten um, doch auf einmal versperrte uns eine unsichtbare Barriere, die vorher nicht dort gewesen war, den Rückweg. Was auch immer wir versuchten, wir konnten diese unirdische Grenze nicht durchdringen.

Also blieb uns nichts übrig als unseren Weg fortzusetzen, hinaus aus den Hügeln und hinunter in ein wundersames, auf keiner Karte verzeichnetes Land. Alles an diesem Ort ist auf seltsame Weise anders als gewohnt. Zum Beispiel scheint die Sonne hier nicht in dem vertrauten, warmen Rot unserer Breitengrade, sondern erstrahlt in einer irritierenden, gelblichen Färbung. Auch scheinen Dinge, die man zu Boden wirft, nicht so schnell zu fallen und die Feuchtigkeit in der Luft ist spürbar höher.

Viele Tage lang streiften wir durch die Lande, doch entdeckten wir nirgends Spuren von Grenzmarkierungen; weder Herrscher, noch auch nur den geringsten Hinweis auf König und Gesetz. Um uns herum war nichts als ungezähmte Wildnis, unberührt von den Händen denkender Wesen.





Selbstverständlich, lieber Vetter, erkannte ich augenblicklich, daß dies eine einmalige Gelegenheit war, Euer Königreich noch zu vergrößern und Eure Ehre und Reichtümer zu vermehren. Folglich errichtete ich Grenzmarkierungen, hißte Euer Banner und beanspruchte in Eurem Namen das ganze neue Land, soweit meine Augen reichten. Ich bitte Euch, anerkennt dies als Zeichen meiner Treue gegenüber Euch und unserer Blutlinie und verwerft die niederträchtigen Gerüchte, die im Zusammenhang mit den jüngsten Begebenheiten kursieren.

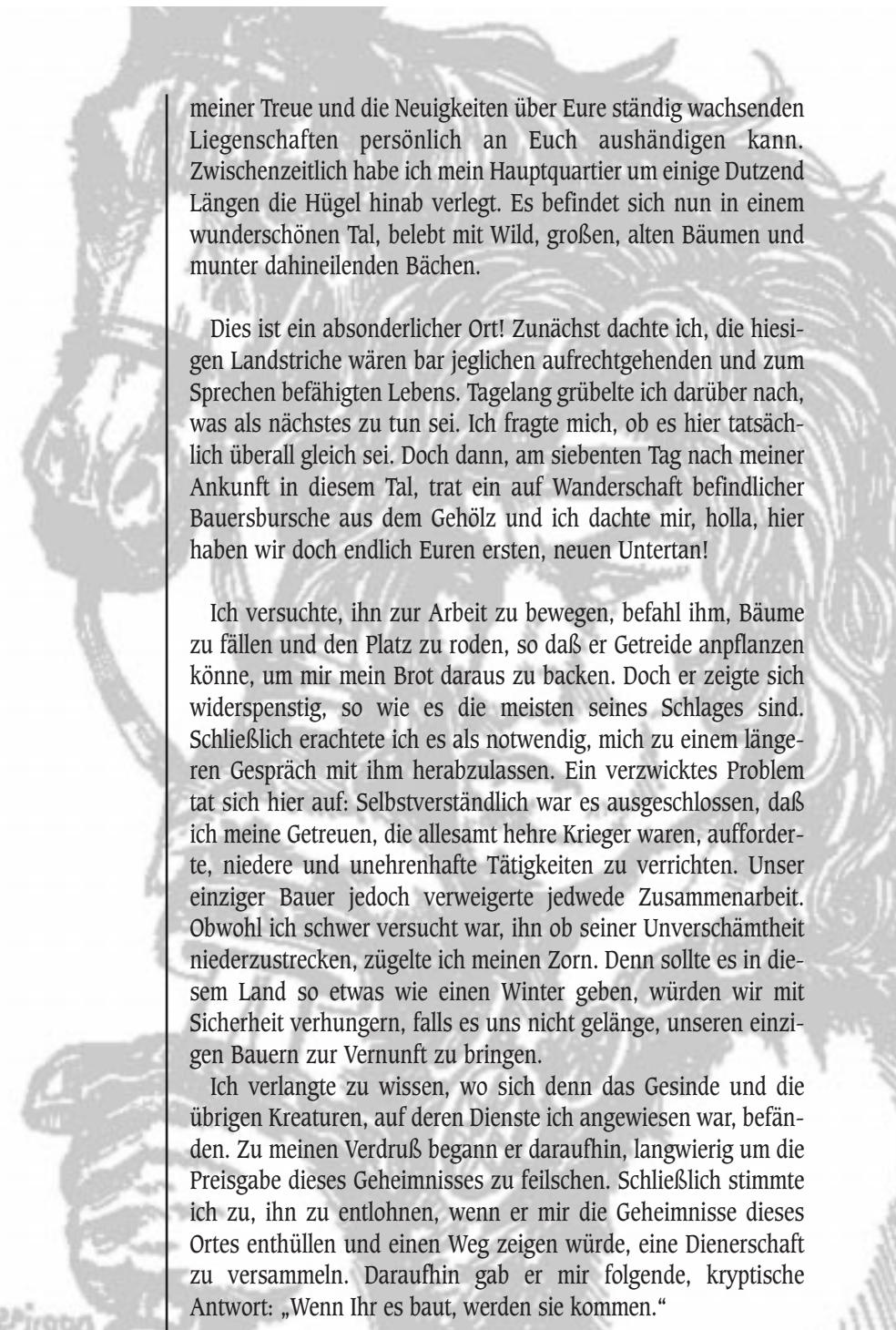
Mein geschätzter Vetter und Lehnsherr. Nach vielen Tagen des Wanderns beschloß ich, mein Glück zu versuchen und durch das geheimnisvolle Tor die Rückkehr in die heimischen Gefilde zu wagen. Nur zu gern wollte ich heimkehren, um Euch die Kunde von den großen Entdeckungen zu überbringen, die ich in Eurem Namen getätigt hatte, noch bevor unter Umständen andere Barone mir hierin zuvorkämen. Jedoch erwies es sich, daß mir das unerklärliche Tor noch immer den Durchgang verwehrte. Nun, ich werde denn eine Säule unmittelbar neben diesem Tor errichten lassen, auf welcher ich diese Botschaft in der Hoffnung hinterlege, daß sie auf wunderbare Weise zu Euch gelangt. Auch weiterhin werde ich regelmäßig Botschaften an diesem Ort deponieren, um Euch über meine Fortschritte in dem Bestreben, Euer Reich und Euren unsterblichen Ruhm zu vergrößern, zu informieren.

Bitte übermittelt meine höchst unterwürfigen Grüße auch an Eure Gemahlin, die wunderschöne, sanftmütige und liebliche Königin Ewine. Bitte sagt Ihr, daß ich aus meiner großen Treue zu Euch heraus jeden Morgen und jede Nacht an sie denke und ihr jegliches Glück an Eurer Seite wünsche. Euer für immer loyaler Vetter, Isenfaust.

Im Monat der Libelle, vierter Tag, Jahr 632 allgemeiner Zeitrechnung

Mehr als ein Monat ist es nun her, seit ich die letzte an Euch gerichtete Botschaft zu jener Stelle sandte, an der sich das rätselhafte Tor befindet. Mein treuester Diener wartet dort ergeben darauf, daß sich die unsichtbare Barriere, die uns an der Rückkehr hindert, endlich auflöst und er die Bekundungen





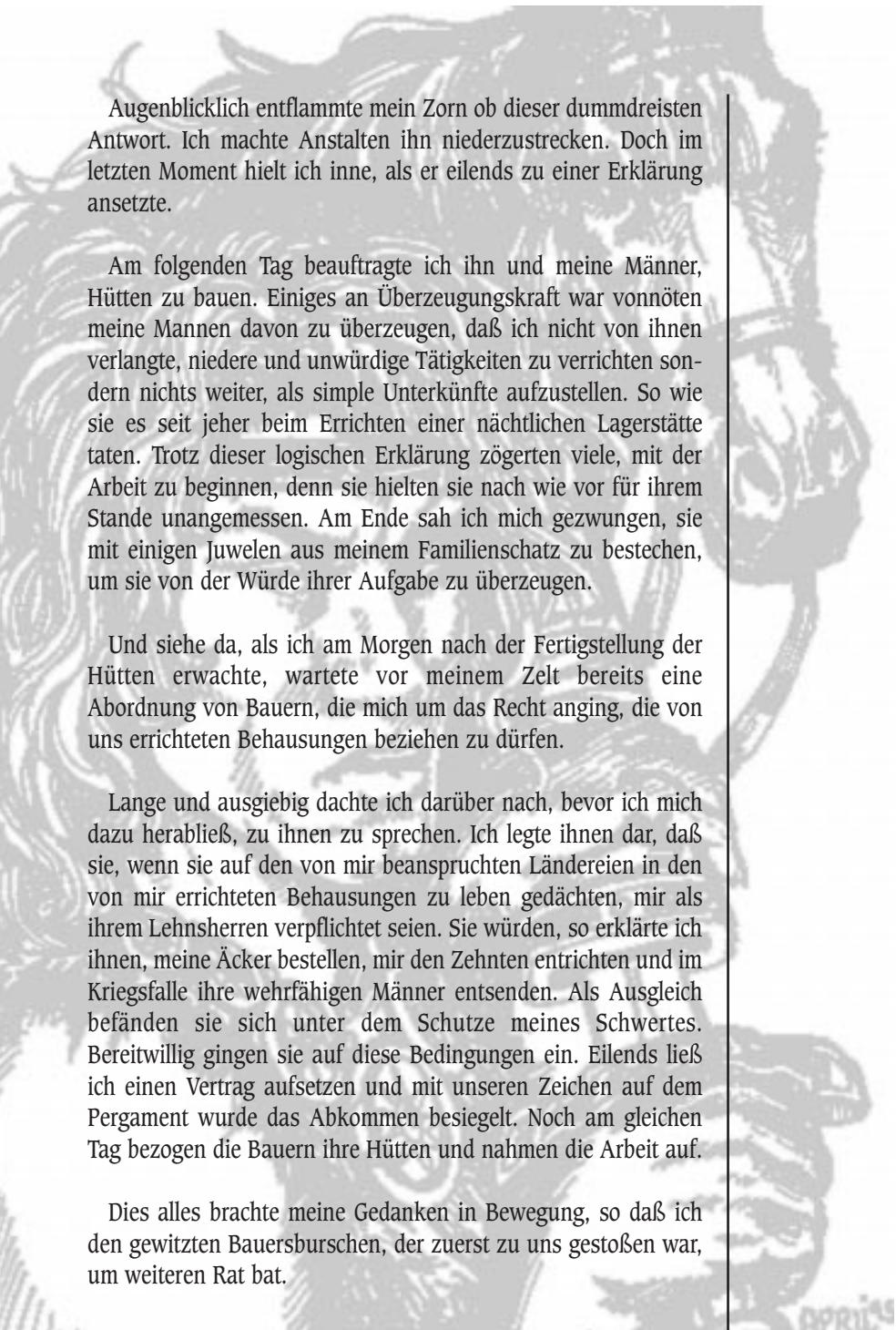
meiner Treue und die Neuigkeiten über Eure ständig wachsenden Liegenschaften persönlich an Euch aushändigen kann. Zwischenzeitlich habe ich mein Hauptquartier um einige Dutzend Längen die Hügel hinab verlegt. Es befindet sich nun in einem wunderschönen Tal, belebt mit Wild, großen, alten Bäumen und munter dahineilenden Bächen.

Dies ist ein absonderlicher Ort! Zunächst dachte ich, die hiesigen Landstriche wären bar jeglichen aufrechtgehenden und zum Sprechen befähigten Lebens. Tagelang grübelte ich darüber nach, was als nächstes zu tun sei. Ich fragte mich, ob es hier tatsächlich überall gleich sei. Doch dann, am siebenten Tag nach meiner Ankunft in diesem Tal, trat ein auf Wanderschaft befindlicher Bauersbursche aus dem Gehölz und ich dachte mir, holla, hier haben wir doch endlich Euren ersten, neuen Untertan!

Ich versuchte, ihn zur Arbeit zu bewegen, befahl ihm, Bäume zu fällen und den Platz zu roden, so daß er Getreide anpflanzen könne, um mir mein Brot daraus zu backen. Doch er zeigte sich widerspenstig, so wie es die meisten seines Schlagens sind. Schließlich erachtete ich es als notwendig, mich zu einem längeren Gespräch mit ihm herabzulassen. Ein verzwicktes Problem tat sich hier auf: Selbstverständlich war es ausgeschlossen, daß ich meine Getreuen, die allesamt hehre Krieger waren, aufforderte, niedere und unehrenhafte Tätigkeiten zu verrichten. Unser einziger Bauer jedoch verweigerte jedwede Zusammenarbeit. Obwohl ich schwer versucht war, ihn ob seiner Unverschämtheit niederzustrecken, zügelte ich meinen Zorn. Denn sollte es in diesem Land so etwas wie einen Winter geben, würden wir mit Sicherheit verhungern, falls es uns nicht gelänge, unseren einzigen Bauern zur Vernunft zu bringen.

Ich verlangte zu wissen, wo sich denn das Gesinde und die übrigen Kreaturen, auf deren Dienste ich angewiesen war, befänden. Zu meinen Verdruß begann er daraufhin, langwierig um die Preisgabe dieses Geheimnisses zu feilschen. Schließlich stimmte ich zu, ihn zu entlohen, wenn er mir die Geheimnisse dieses Ortes enthüllen und einen Weg zeigen würde, eine Dienerschaft zu versammeln. Daraufhin gab er mir folgende, kryptische Antwort: „Wenn Ihr es baut, werden sie kommen.“





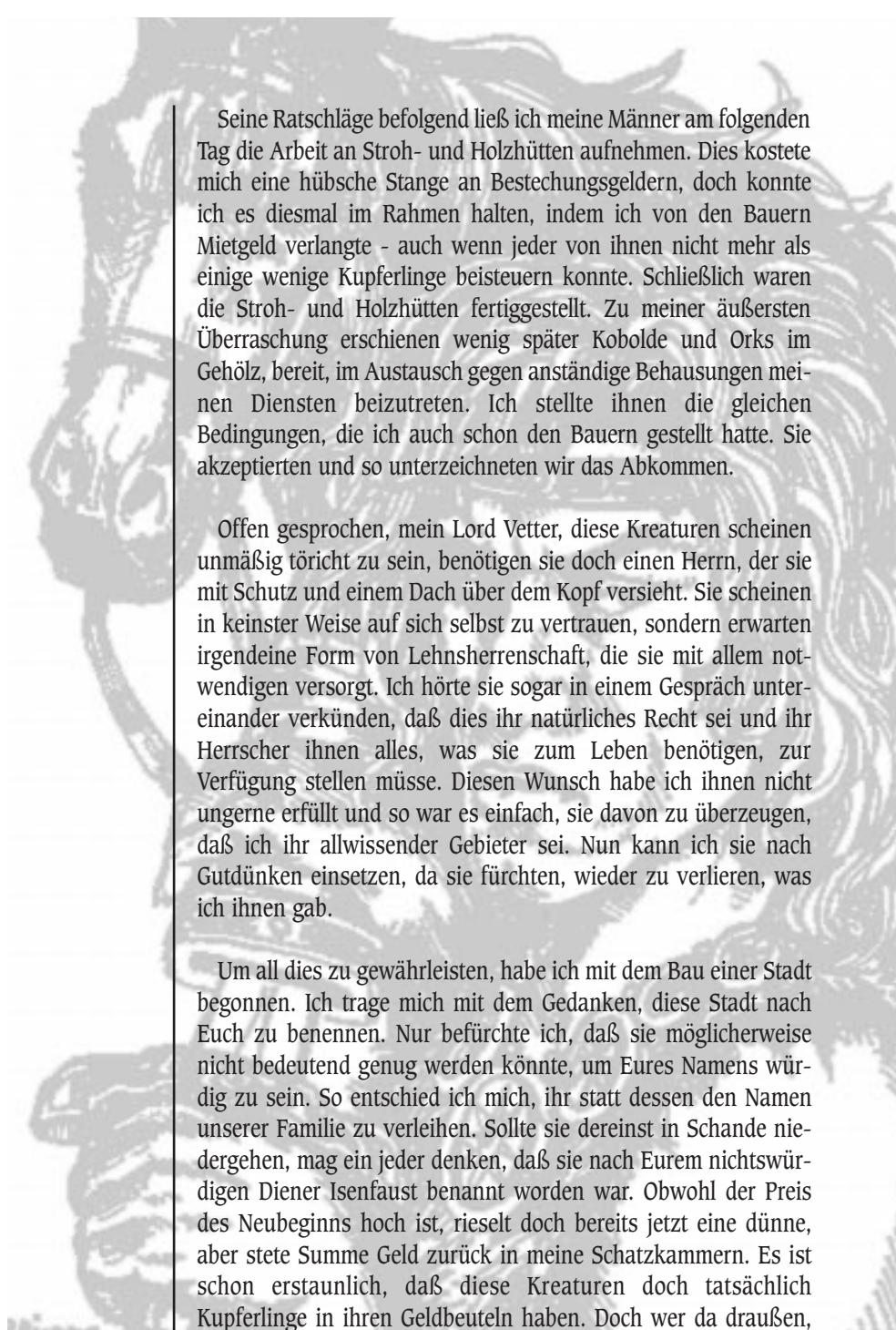
Augenblicklich entflammte mein Zorn ob dieser dummdreisten Antwort. Ich machte Anstalten ihn niederzustrecken. Doch im letzten Moment hielt ich inne, als er eilends zu einer Erklärung ansetzte.

Am folgenden Tag beauftragte ich ihn und meine Männer, Hütten zu bauen. Einiges an Überzeugungskraft war vonnöten meine Männer davon zu überzeugen, daß ich nicht von ihnen verlangte, niedere und unwürdige Tätigkeiten zu verrichten sondern nichts weiter, als simple Unterkünfte aufzustellen. So wie sie es seit jeher beim Errichten einer nächtlichen Lagerstätte taten. Trotz dieser logischen Erklärung zögerten viele, mit der Arbeit zu beginnen, denn sie hielten sie nach wie vor für ihrem Stande unangemessen. Am Ende sah ich mich gezwungen, sie mit einigen Juwelen aus meinem Familienschatz zu bestechen, um sie von der Würde ihrer Aufgabe zu überzeugen.

Und siehe da, als ich am Morgen nach der Fertigstellung der Hütten erwachte, wartete vor meinem Zelt bereits eine Abordnung von Bauern, die mich um das Recht aingang, die von uns errichteten Behausungen beziehen zu dürfen.

Lange und ausgiebig dachte ich darüber nach, bevor ich mich dazu herabließ, zu ihnen zu sprechen. Ich legte ihnen dar, daß sie, wenn sie auf den von mir beanspruchten Ländereien in den von mir errichteten Behausungen zu leben gedächten, mir als ihrem Lehnsherren verpflichtet seien. Sie würden, so erklärte ich ihnen, meine Äcker bestellen, mir den Zehnten entrichten und im Kriegsfalle ihre wehrfähigen Männer entsenden. Als Ausgleich befänden sie sich unter dem Schutze meines Schwertes. Bereitwillig gingen sie auf diese Bedingungen ein. Eilends ließ ich einen Vertrag aufsetzen und mit unseren Zeichen auf dem Pergament wurde das Abkommen besiegelt. Noch am gleichen Tag bezogen die Bauern ihre Hütten und nahmen die Arbeit auf.

Dies alles brachte meine Gedanken in Bewegung, so daß ich den gewitzten Bauersburschen, der zuerst zu uns gestoßen war, um weiteren Rat bat.



Seine Ratschläge befolgend ließ ich meine Männer am folgenden Tag die Arbeit an Stroh- und Holzhütten aufnehmen. Dies kostete mich eine hübsche Stange an Bestechungsgeldern, doch konnte ich es diesmal im Rahmen halten, indem ich von den Bauern Mietgeld verlangte - auch wenn jeder von ihnen nicht mehr als einige wenige Kupferlinge beisteuern konnte. Schließlich waren die Stroh- und Holzhütten fertiggestellt. Zu meiner äußersten Überraschung erschienen wenig später Kobolde und Orks im Gehölz, bereit, im Austausch gegen anständige Behausungen meinen Diensten beizutreten. Ich stellte ihnen die gleichen Bedingungen, die ich auch schon den Bauern gestellt hatte. Sie akzeptierten und so unterzeichneten wir das Abkommen.

Offen gesprochen, mein Lord Vetter, diese Kreaturen scheinen unmäßig töricht zu sein, benötigen sie doch einen Herrn, der sie mit Schutz und einem Dach über dem Kopf versieht. Sie scheinen in keinster Weise auf sich selbst zu vertrauen, sondern erwarten irgendeine Form von Lehnsherrenschaft, die sie mit allem notwendigen versorgt. Ich hörte sie sogar in einem Gespräch untereinander verkünden, daß dies ihr natürliches Recht sei und ihr Herrscher ihnen alles, was sie zum Leben benötigen, zur Verfügung stellen müsse. Diesen Wunsch habe ich ihnen nicht ungerne erfüllt und so war es einfach, sie davon zu überzeugen, daß ich ihr allwissender Gebieter sei. Nun kann ich sie nach Gutedanken einsetzen, da sie fürchten, wieder zu verlieren, was ich ihnen gab.

Um all dies zu gewährleisten, habe ich mit dem Bau einer Stadt begonnen. Ich trage mich mit dem Gedanken, diese Stadt nach Euch zu benennen. Nur befürchte ich, daß sie möglicherweise nicht bedeutend genug werden könnte, um Eures Namens würdig zu sein. So entschied ich mich, ihr statt dessen den Namen unserer Familie zu verleihen. Sollte sie dereinst in Schande niedergehen, mag ein jeder denken, daß sie nach Eurem nichtswürdigen Diener Isenfaust benannt worden war. Obwohl der Preis des Neubeginns hoch ist, rieselt doch bereits jetzt eine dünne, aber stete Summe Geld zurück in meine Schatzkammern. Es ist schon erstaunlich, daß diese Kreaturen doch tatsächlich Kupferlinge in ihren Geldbeuteln haben. Doch wer da draußen,





frage ich mich, baut das Kupfer ab, aus dem diese Münzen gemacht sind?

Ich werde fortfahren, alle Arten von Gebäuden zu errichten und mich überraschen lassen, was dabei herauskommt.

Bitte entrichtet Lady Ewine meine wärmsten Grüße und laßt sie wissen, daß ich unzählige, liebevolle Erinnerungen an die Momente habe, die ich mit ihr verbringen durfte. Sie wird wissen, was ich meine.

Im Monat des Einhorns, achtzehnter Tag, Jahr 633 allgemeiner Zeitrechnung

Lieber Vetter Ragnar,

Es ist nun beinahe ein Jahr vergangen, seit ich meine letzte Botschaft an Euch sandte, denn ich war mit einer Vielzahl von Dingen beschäftigt. Vielleicht sollte ich hinzufügen, daß das Tor laut Aussage meines Dieners noch immer verschlossen ist und keiner hindurch kann. Nach einigen Monaten erachtete er es als notwendig, seine Wache vorläufig zu beenden und mir Rapport zu erstatten. Er berichtete mir, daß die letzten beiden Botschaften, die ich für Euch auf der Säule hinterlassen hatte, noch immer dort liegen. Doch werde ich weiterhin an Euch schreiben.

Durch meine Führung und Stärke hat sich in den letzten Monaten viel in diesem Tal, welches ich Euch zu Ehren das Tal Ragnars getauft habe, zum Guten geändert. Dort, wo einst ein dichter Wald stand, befindet sich nun eine blühende Stadt. Unermüdlich verwende ich all meinen Wohlstand zum Aufbau verschiedenster Dinge und ich weiß, mein Lord, daß alles, was ich in Eurem Namen getan habe, Euch sicherlich entzücken wird. Auch zweifle ich nicht daran, daß, wenn die Zeit gekommen ist, Ihr mir alle Ausgaben, die ich bis dahin getätiggt habe, zurückestatten und mich für mein unermüdliches Tun zur Vermehrung Eures Ruhmes reich entlohnen werdet. Eine Aufstellung aller bisher entstandenen Kosten findet Ihr diesem Schreiben beigefügt.





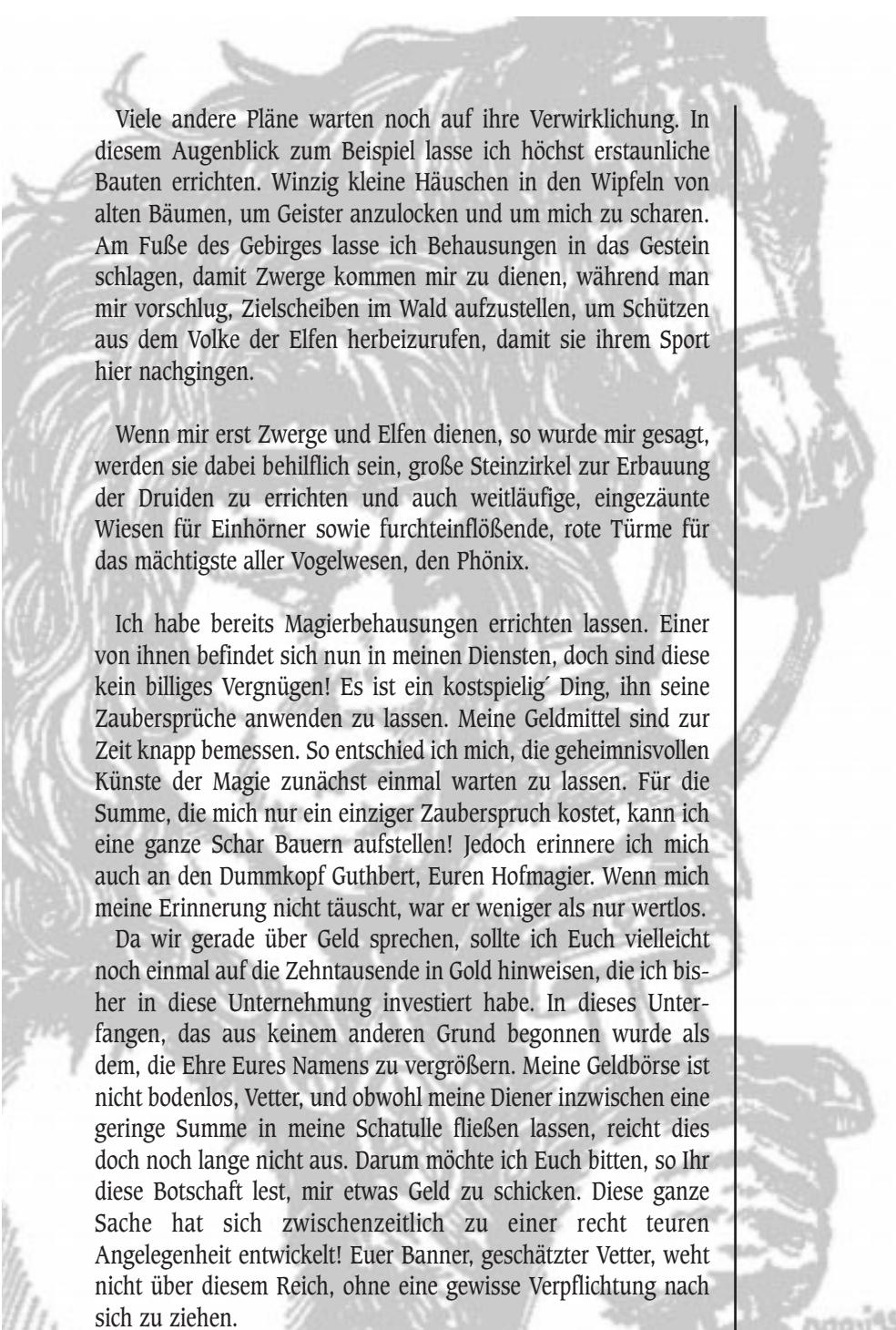
Alles, was zur Zeit an Einnahmen in meine Schatzkammern fließt, wird sogleich wieder in die Aufrechterhaltung der vorhandenen Einrichtungen investiert.

Bei der Verwaltung meiner neugewonnenen Ländereien erachtete ich es als wichtig, zunächst die Bevölkerung des Reiches aufzubauen. Aus diesem Grund veranlaßte ich, Behausungen verschiedenster Art zu errichten. Dies würde gereichen, große Heerscharen unter meinem Banner zu versammeln. Mit der Errichtung eines Ziegelsteinhauses erschienen mächtige Ogers, um hier im Tale zu leben. Als ich befahl, eine über den Fluß Morglin spannende Brücke zu errichten, hatte bei meiner Rückkehr am nächsten Morgen bereits ein Troll dort Fuß gefaßt und sein Lager aufgeschlagen. Nach und nach kamen viele unterschiedliche Kreaturen in das Tal und jeder Art wurde ein Pergament mit einem Abkommen vorgelegt, welches sie verpflichtete, mich als ihren Lehnsherren anzuerkennen. Freudig unterzeichneten sie diese Verträge und traten so meinen Diensten bei.

Wölfe, so wußte ich, sind immer wertvolle und nützliche Verbündete, denn sie können Schwierigkeiten schon aus großer Entfernung wittern. Also befahl ich, einen Wolfsbau auszuheben. Am folgenden Tag trotteten gewaltige, intelligente Bestien aus dem Wald in das Tal und boten mir ihre Dienste an.

Als nächstes suchte ich Männer vielerlei Fähigkeiten, denn oft schon hatte ich die Bauern von Zauberern und ähnlichem sprechen hören. Kühles, sprudelndes Quellwasser zum Härteln von Stahl wurde durch das Graben eines Brunnens verfügbar. Es dauerte nicht lange, bis ein Schmied erschien und seine Arbeit aufnahm. Nicht lange danach gesellte sich auch eine Abteilung von Spießträgern zur Schar meiner Männer hinzu. Dann ließ ich ein Feld bereinigen und das Gras kurz schneiden. Zielscheiben wurden aufgestellt und Bogenschützen erschienen, um mir ihre Dienste anzubieten. Nahe der Brücke über den Morglin wurde ein Gasthaus errichtet, in welches Schwertkämpfer einkehren mögen, um ihren rauhen Spaß bei Trinkgelagen und Raufereien um Würfel und Gefährtinnen zu haben.



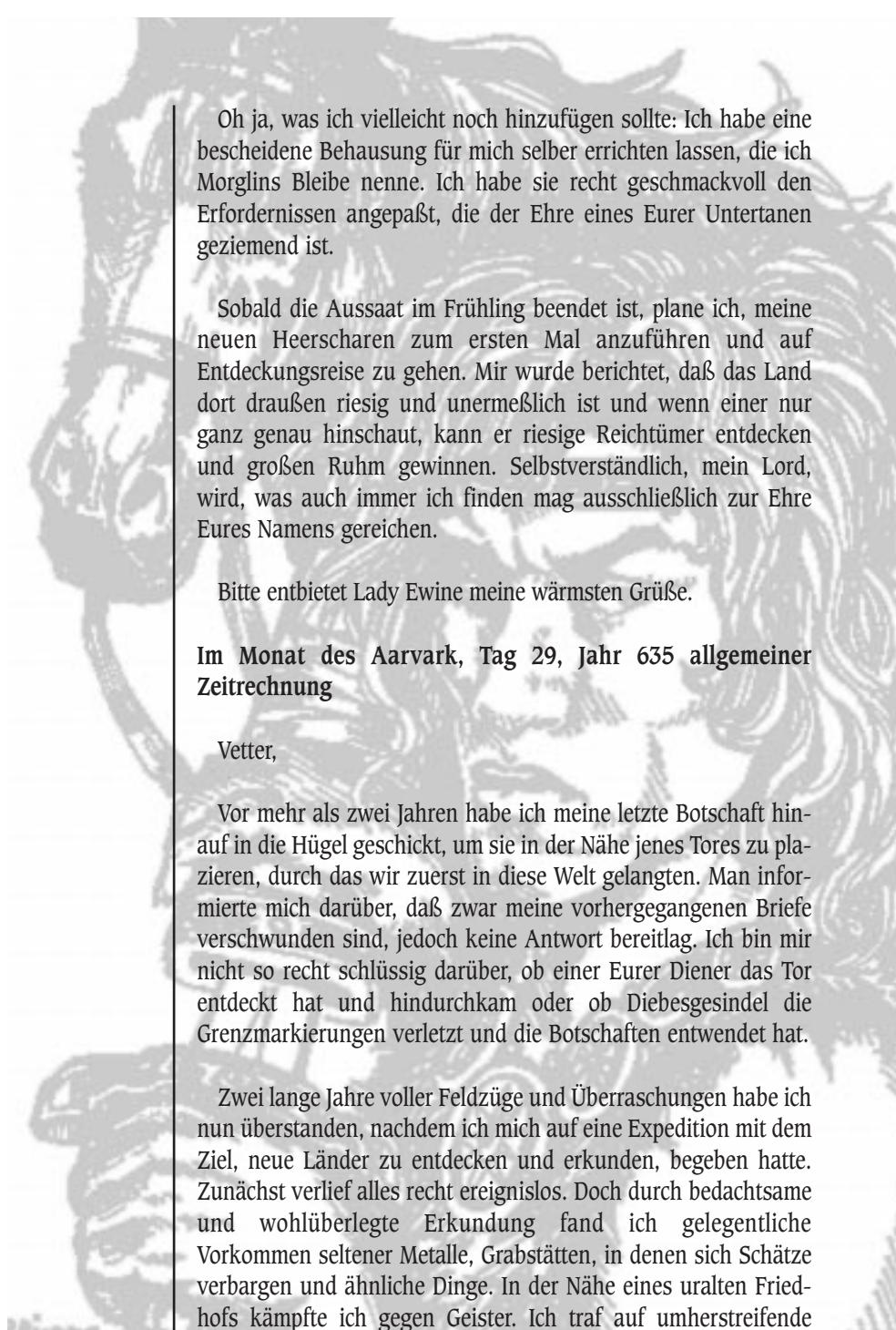


Viele andere Pläne warten noch auf ihre Verwirklichung. In diesem Augenblick zum Beispiel lasse ich höchst erstaunliche Bauten errichten. Winzig kleine Häuschen in den Wipfeln von alten Bäumen, um Geister anzulocken und um mich zu scharen. Am Fuße des Gebirges lasse ich Behausungen in das Gestein schlagen, damit Zwerge kommen mir zu dienen, während man mir vorschlug, Zielscheiben im Wald aufzustellen, um Schützen aus dem Volke der Elfen herbeizurufen, damit sie ihrem Sport hier nachgingen.

Wenn mir erst Zwerge und Elfen dienen, so wurde mir gesagt, werden sie dabei behilflich sein, große Steinzirkel zur Erbauung der Druiden zu errichten und auch weitläufige, eingezäunte Wiesen für Einhörner sowie furchteinflößende, rote Türme für das mächtigste aller Vogelwesen, den Phönix.

Ich habe bereits Magierbehausungen errichten lassen. Einer von ihnen befindet sich nun in meinen Diensten, doch sind diese kein billiges Vergnügen! Es ist ein kostspielig' Ding, ihn seine Zaubersprüche anwenden zu lassen. Meine Geldmittel sind zur Zeit knapp bemessen. So entschied ich mich, die geheimnisvollen Künste der Magie zunächst einmal warten zu lassen. Für die Summe, die mich nur ein einziger Zauberspruch kostet, kann ich eine ganze Schar Bauern aufstellen! Jedoch erinnere ich mich auch an den Dummkopf Guthbert, Euren Hofmagier. Wenn mich meine Erinnerung nicht täuscht, war er weniger als nur wertlos.

Da wir gerade über Geld sprechen, sollte ich Euch vielleicht noch einmal auf die Zehntausende in Gold hinweisen, die ich bisher in diese Unternehmung investiert habe. In dieses Unterfangen, das aus keinem anderen Grund begonnen wurde als dem, die Ehre Eures Namens zu vergrößern. Meine Geldbörse ist nicht bodenlos, Vetter, und obwohl meine Diener inzwischen eine geringe Summe in meine Schatulle fließen lassen, reicht dies doch noch lange nicht aus. Darum möchte ich Euch bitten, so Ihr diese Botschaft lest, mir etwas Geld zu schicken. Diese ganze Sache hat sich zwischenzeitlich zu einer recht teuren Angelegenheit entwickelt! Euer Banner, geschätzter Vetter, weht nicht über diesem Reich, ohne eine gewisse Verpflichtung nach sich zu ziehen.



Oh ja, was ich vielleicht noch hinzufügen sollte: Ich habe eine bescheidene Behausung für mich selber errichten lassen, die ich Morglins Bleibe nenne. Ich habe sie recht geschmackvoll den Erfordernissen angepaßt, die der Ehre eines Eurer Untertanen geziemend ist.

Sobald die Aussaat im Frühling beendet ist, plane ich, meine neuen Heerscharen zum ersten Mal anzuführen und auf Entdeckungsreise zu gehen. Mir wurde berichtet, daß das Land dort draußen riesig und unermeßlich ist und wenn einer nur ganz genau hinschaut, kann er riesige Reichtümer entdecken und großen Ruhm gewinnen. Selbstverständlich, mein Lord, wird, was auch immer ich finden mag ausschließlich zur Ehre Eures Namens gereichen.

Bitte entbietet Lady Ewine meine wärmsten Grüße.

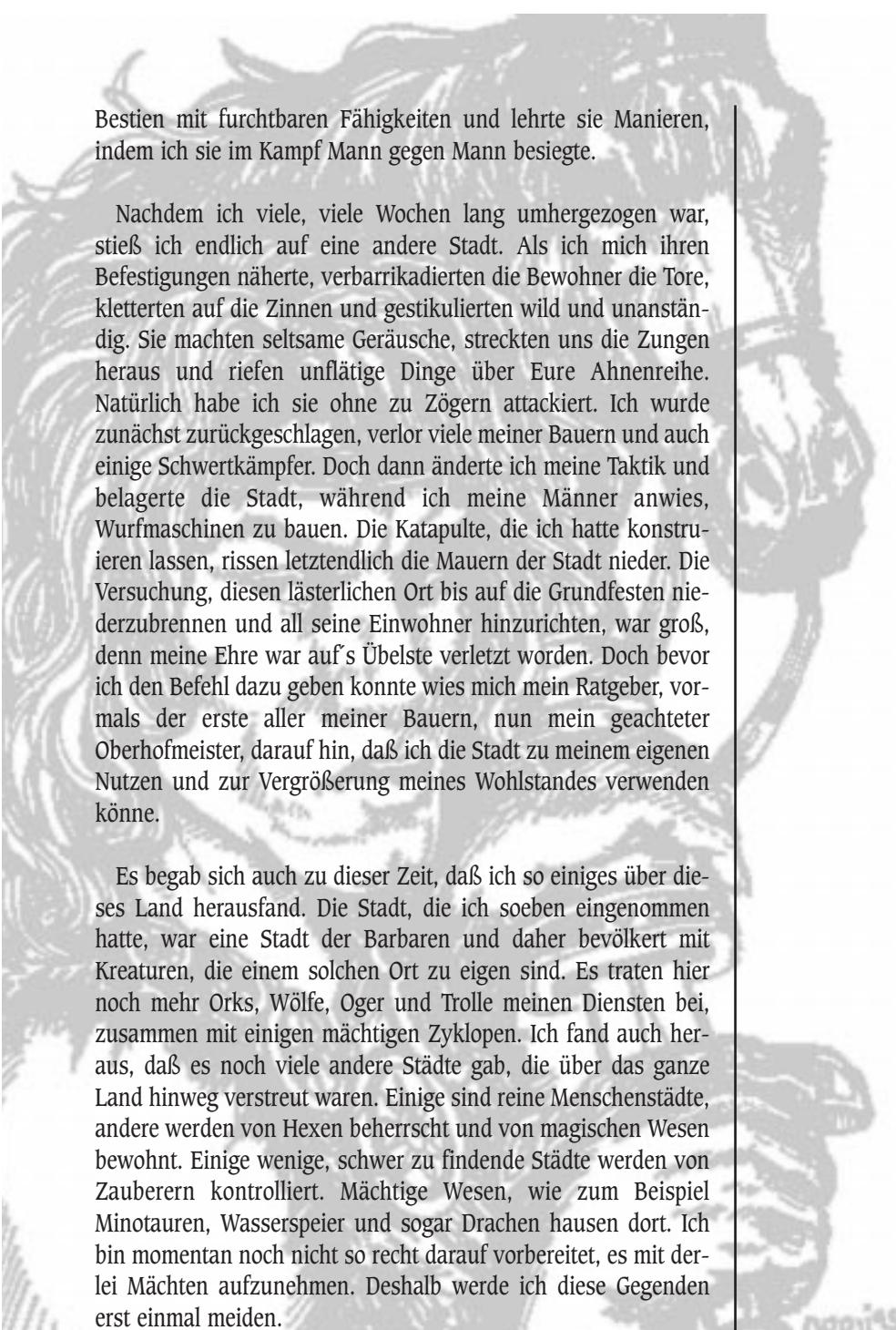
Im Monat des Aarvark, Tag 29, Jahr 635 allgemeiner Zeitrechnung

Vetter,

Vor mehr als zwei Jahren habe ich meine letzte Botschaft hin- auf in die Hügel geschickt, um sie in der Nähe jenes Tores zu plazieren, durch das wir zuerst in diese Welt gelangten. Man informierte mich darüber, daß zwar meine vorhergegangenen Briefe verschwunden sind, jedoch keine Antwort bereitlag. Ich bin mir nicht so recht schlüssig darüber, ob einer Eurer Diener das Tor entdeckt hat und hindurck kam oder ob Diebesgesindel die Grenzmarkierungen verletzt und die Botschaften entwendet hat.

Zwei lange Jahre voller Feldzüge und Überraschungen habe ich nun überstanden, nachdem ich mich auf eine Expedition mit dem Ziel, neue Länder zu entdecken und erkunden, begeben hatte. Zunächst verlief alles recht ereignislos. Doch durch bedachtsame und wohlüberlegte Erkundung fand ich gelegentliche Vorkommen seltener Metalle, Grabstätten, in denen sich Schätze verbargen und ähnliche Dinge. In der Nähe eines uralten Friedhofs kämpfte ich gegen Geister. Ich traf auf umherstreifende



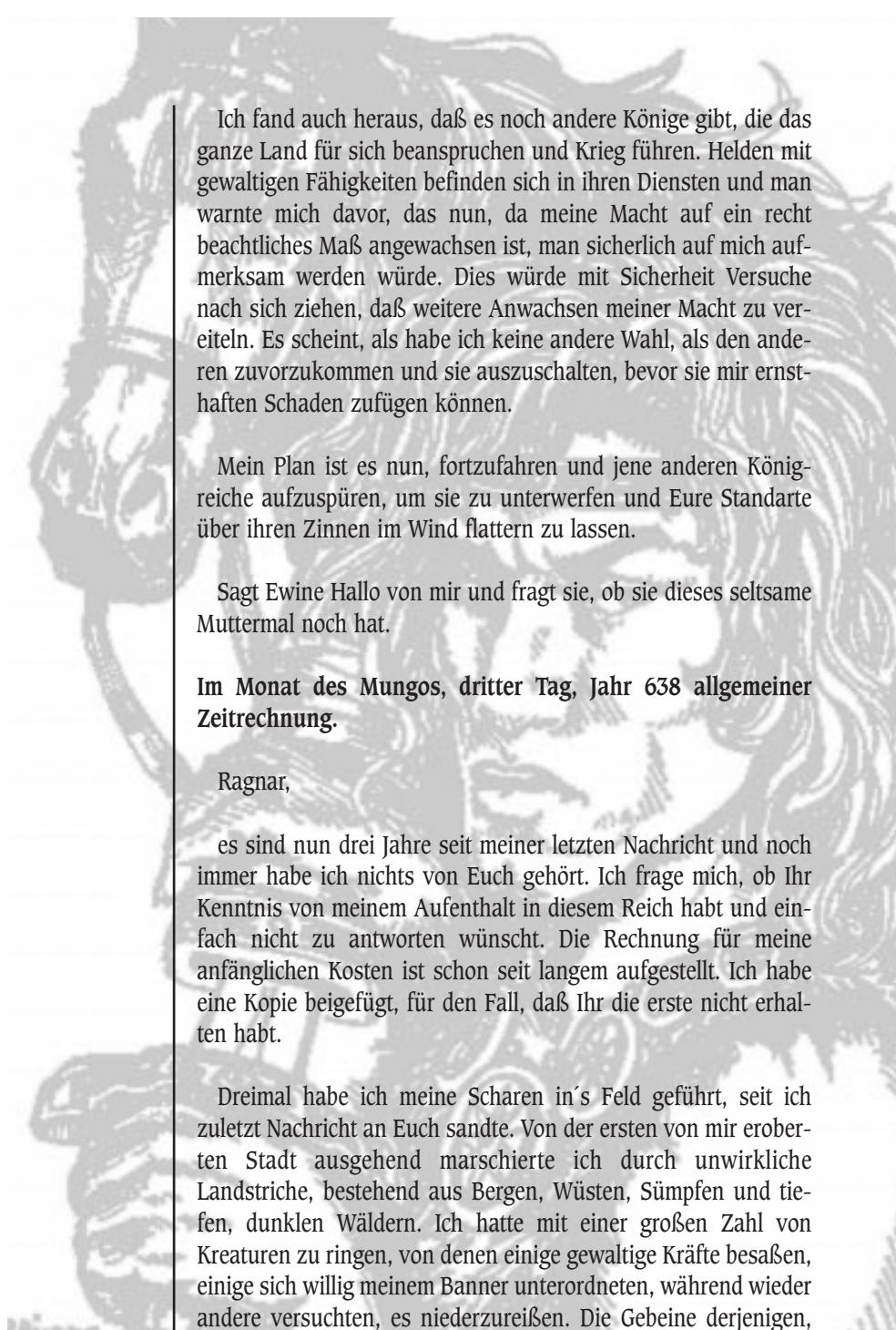


Bestien mit furchtbaren Fähigkeiten und lehrte sie Manieren, indem ich sie im Kampf Mann gegen Mann besiegte.

Nachdem ich viele, viele Wochen lang umhergezogen war, stieß ich endlich auf eine andere Stadt. Als ich mich ihren Befestigungen näherte, verbarrikadierten die Bewohner die Tore, kletterten auf die Zinnen und gestikulierten wild und unanständig. Sie machten seltsame Geräusche, streckten uns die Zungen heraus und riefen unflätige Dinge über Eure Ahnenreihe. Natürlich habe ich sie ohne zu Zögern attackiert. Ich wurde zunächst zurückgeschlagen, verlor viele meiner Bauern und auch einige Schwertkämpfer. Doch dann änderte ich meine Taktik und belagerte die Stadt, während ich meine Männer anwies, Wurfmaschinen zu bauen. Die Katapulte, die ich hatte konstruiert lassen, rissen letztendlich die Mauern der Stadt nieder. Die Versuchung, diesen lästerlichen Ort bis auf die Grundfesten niederzubrennen und all seine Einwohner hinzurichten, war groß, denn meine Ehre war auf's Übelste verletzt worden. Doch bevor ich den Befehl dazu geben konnte wies mich mein Ratgeber, vormals der erste aller meiner Bauern, nun mein geachteter Oberhofmeister, darauf hin, daß ich die Stadt zu meinem eigenen Nutzen und zur Vergrößerung meines Wohlstandes verwenden könne.

Es begab sich auch zu dieser Zeit, daß ich so einiges über dieses Land herausfand. Die Stadt, die ich soeben eingenommen hatte, war eine Stadt der Barbaren und daher bevölkert mit Kreaturen, die einem solchen Ort zu eigen sind. Es traten hier noch mehr Orks, Wölfe, Oger und Trolle meinen Diensten bei, zusammen mit einigen mächtigen Zyklopen. Ich fand auch heraus, daß es noch viele andere Städte gab, die über das ganze Land hinweg verstreut waren. Einige sind reine Menschenstädte, andere werden von Hexen beherrscht und von magischen Wesen bewohnt. Einige wenige, schwer zu findende Städte werden von Zauberern kontrolliert. Mächtige Wesen, wie zum Beispiel Minotauren, Wasserspeier und sogar Drachen hausen dort. Ich bin momentan noch nicht so recht darauf vorbereitet, es mit derlei Mächten aufzunehmen. Deshalb werde ich diese Gegenden erst einmal meiden.





Ich fand auch heraus, daß es noch andere Könige gibt, die das ganze Land für sich beanspruchen und Krieg führen. Helden mit gewaltigen Fähigkeiten befinden sich in ihren Diensten und man warnte mich davor, daß nun, da meine Macht auf ein recht beachtliches Maß angewachsen ist, man sicherlich auf mich aufmerksam werden würde. Dies würde mit Sicherheit Versuche nach sich ziehen, daß weitere Anwachsen meiner Macht zu verhindern. Es scheint, als habe ich keine andere Wahl, als den anderen zuvorzukommen und sie auszuschalten, bevor sie mir ernsthaften Schaden zufügen können.

Mein Plan ist es nun, fortzufahren und jene anderen Königreiche aufzuspüren, um sie zu unterwerfen und Eure Standarte über ihren Zinnen im Wind flattern zu lassen.

Sagt Ewine Hallo von mir und fragt sie, ob sie dieses seltsame Muttermal noch hat.

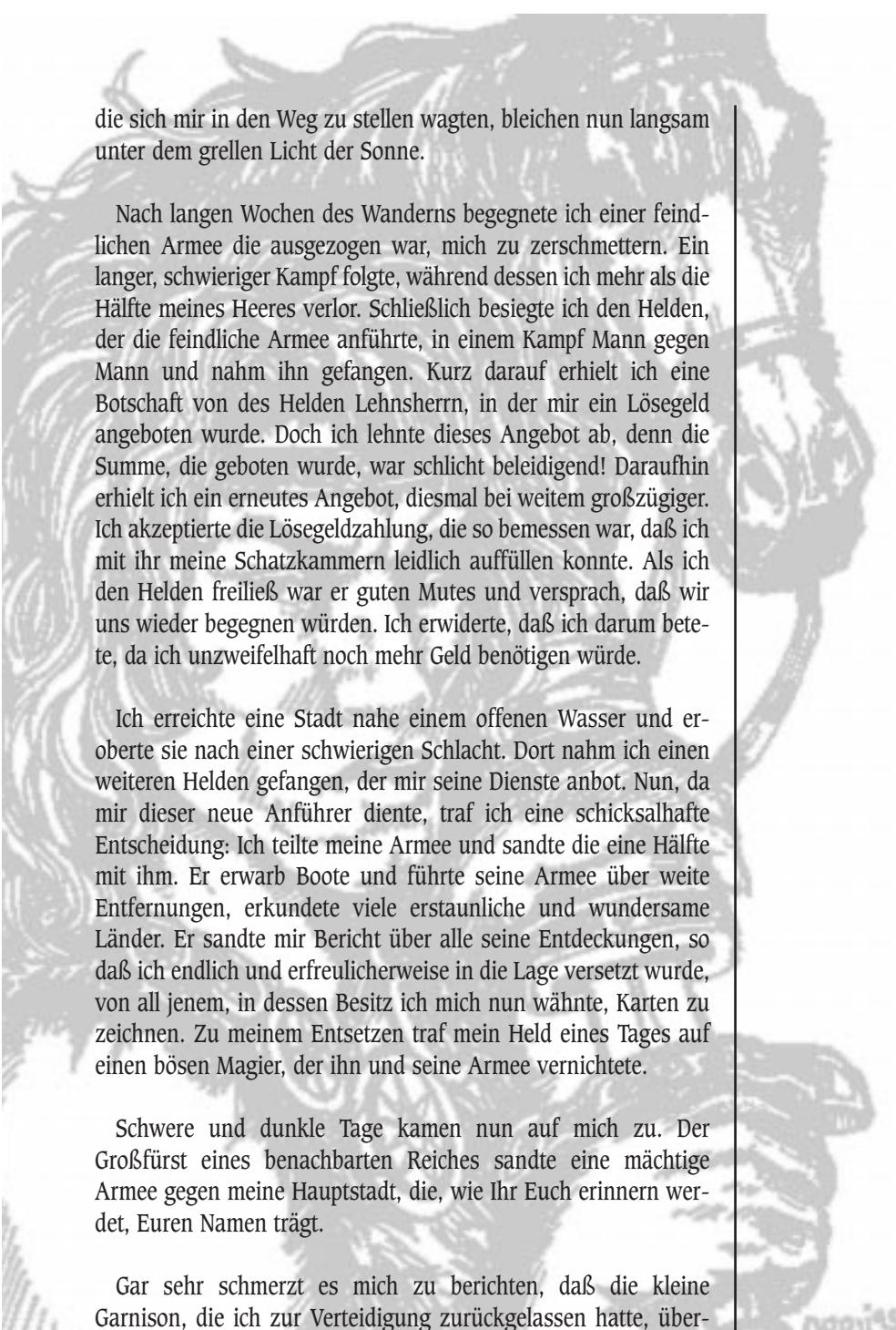
Im Monat des Mungos, dritter Tag, Jahr 638 allgemeiner Zeitrechnung.

Ragnar,

es sind nun drei Jahre seit meiner letzten Nachricht und noch immer habe ich nichts von Euch gehört. Ich frage mich, ob Ihr Kenntnis von meinem Aufenthalt in diesem Reich habt und einfach nicht zu antworten wünscht. Die Rechnung für meine anfänglichen Kosten ist schon seit langem aufgestellt. Ich habe eine Kopie beigefügt, für den Fall, daß Ihr die erste nicht erhalten habt.

Dreimal habe ich meine Scharen in's Feld geführt, seit ich zuletzt Nachricht an Euch sandte. Von der ersten von mir eroberten Stadt ausgehend marschierte ich durch unwirkliche Landstriche, bestehend aus Bergen, Wüsten, Sumpfen und tiefen, dunklen Wäldern. Ich hatte mit einer großen Zahl von Kreaturen zu ringen, von denen einige gewaltige Kräfte besaßen, einige sich willig meinem Banner unterordneten, während wieder andere versuchten, es niederzureißen. Die Gebeine derjenigen,





die sich mir in den Weg zu stellen wagten, bleichen nun langsam unter dem grellen Licht der Sonne.

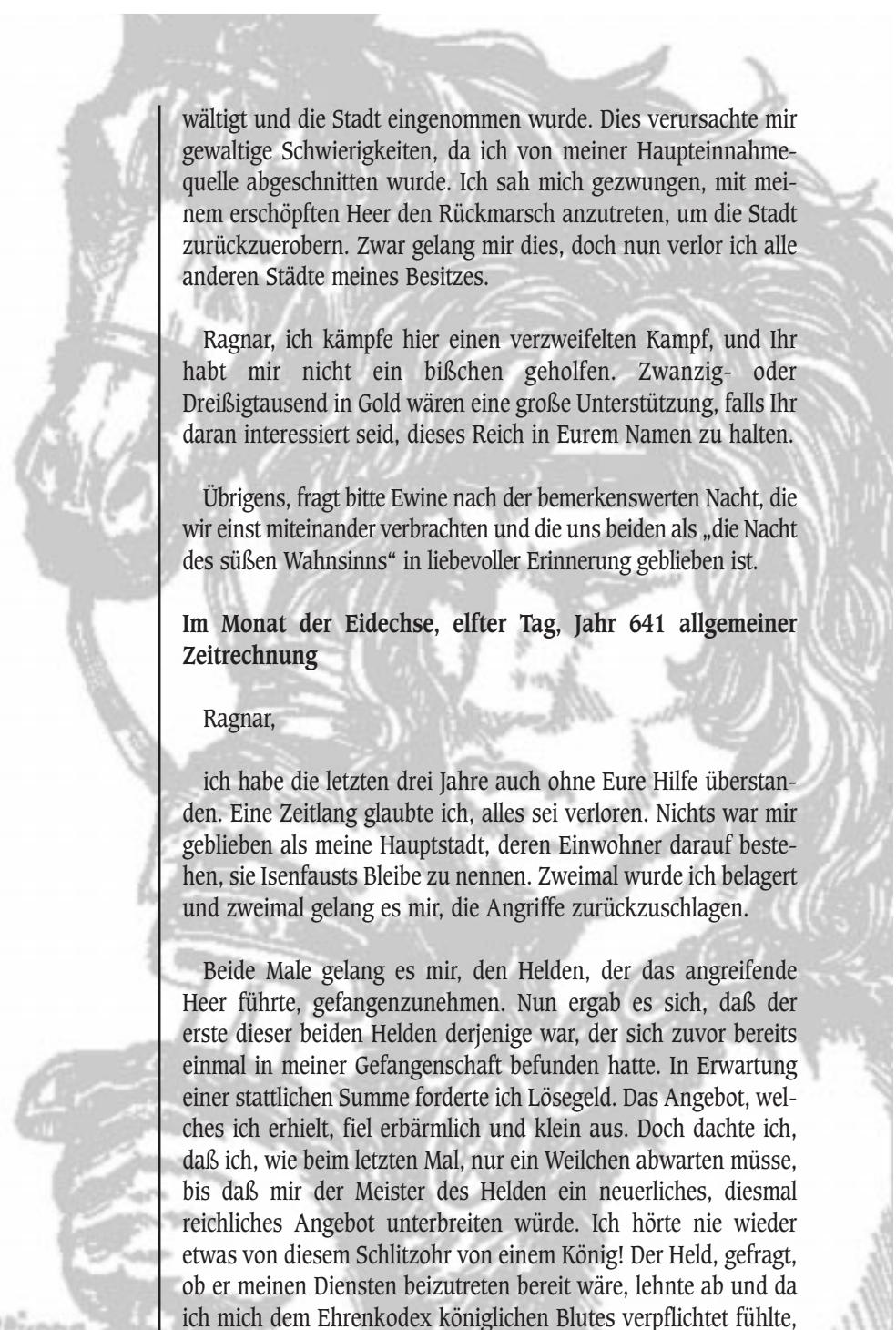
Nach langen Wochen des Wanderns begegnete ich einer feindlichen Armee die ausgezogen war, mich zu zerschmettern. Ein langer, schwieriger Kampf folgte, während dessen ich mehr als die Hälfte meines Heeres verlor. Schließlich besiegte ich den Helden, der die feindliche Armee anführte, in einem Kampf Mann gegen Mann und nahm ihn gefangen. Kurz darauf erhielt ich eine Botschaft von des Helden Lehnsherrn, in der mir ein Lösegeld angeboten wurde. Doch ich lehnte dieses Angebot ab, denn die Summe, die geboten wurde, war schlicht beleidigend! Daraufhin erhielt ich ein erneutes Angebot, diesmal bei weitem großzügiger. Ich akzeptierte die Lösegeldzahlung, die so bemessen war, daß ich mit ihr meine Schatzkammern leidlich auffüllen konnte. Als ich den Helden freiließ war er guten Mutes und versprach, daß wir uns wieder begegnen würden. Ich erwiderte, daß ich darum betete, da ich unzweifelhaft noch mehr Geld benötigen würde.

Ich erreichte eine Stadt nahe einem offenen Wasser und eroberte sie nach einer schwierigen Schlacht. Dort nahm ich einen weiteren Helden gefangen, der mir seine Dienste anbot. Nun, da mir dieser neue Anführer diente, traf ich eine schicksalhafte Entscheidung: Ich teilte meine Armee und sandte die eine Hälfte mit ihm. Er erwarb Boote und führte seine Armee über weite Entfernungen, erkundete viele erstaunliche und wundersame Länder. Er sandte mir Bericht über alle seine Entdeckungen, so daß ich endlich und erfreulicherweise in die Lage versetzt wurde, von all jenem, in dessen Besitz ich mich nun wähnte, Karten zu zeichnen. Zu meinem Entsetzen traf mein Held eines Tages auf einen bösen Magier, der ihn und seine Armee vernichtete.

Schwere und dunkle Tage kamen nun auf mich zu. Der Großfürst eines benachbarten Reiches sandte eine mächtige Armee gegen meine Hauptstadt, die, wie Ihr Euch erinnern werdet, Euren Namen trägt.

Gar sehr schmerzt es mich zu berichten, daß die kleine Garnison, die ich zur Verteidigung zurückgelassen hatte, über-





wältigt und die Stadt eingenommen wurde. Dies verursachte mir gewaltige Schwierigkeiten, da ich von meiner Haupteinnahmequelle abgeschnitten wurde. Ich sah mich gezwungen, mit meinem erschöpften Heer den Rückmarsch anzutreten, um die Stadt zurückzuerobern. Zwar gelang mir dies, doch nun verlor ich alle anderen Städte meines Besitzes.

Ragnar, ich kämpfe hier einen verzweifelten Kampf, und Ihr habt mir nicht ein bißchen geholfen. Zwanzig- oder Dreißigtausend in Gold wären eine große Unterstützung, falls Ihr daran interessiert seid, dieses Reich in Eurem Namen zu halten.

Übrigens, fragt bitte Ewine nach der bemerkenswerten Nacht, die wir einst miteinander verbrachten und die uns beiden als „die Nacht des süßen Wahnsinns“ in liebevoller Erinnerung geblieben ist.

Im Monat der Eidechse, elfter Tag, Jahr 641 allgemeiner Zeitrechnung

Ragnar,

ich habe die letzten drei Jahre auch ohne Eure Hilfe überstanden. Eine Zeitlang glaubte ich, alles sei verloren. Nichts war mir geblieben als meine Hauptstadt, deren Einwohner darauf bestehen, sie Isenfausts Bleibe zu nennen. Zweimal wurde ich belagert und zweimal gelang es mir, die Angriffe zurückzuschlagen.

Beide Male gelang es mir, den Helden, der das angreifende Heer führte, gefangen zu nehmen. Nun ergab es sich, daß der erste dieser beiden Helden derjenige war, der sich zuvor bereits einmal in meiner Gefangenschaft befunden hatte. In Erwartung einer stattlichen Summe forderte ich Lösegeld. Das Angebot, welches ich erhielt, fiel erbärmlich und klein aus. Doch dachte ich, daß ich, wie beim letzten Mal, nur ein Weilchen abwarten müsse, bis daß mir der Meister des Helden ein neuerliches, diesmal reichliches Angebot unterbreiten würde. Ich hörte nie wieder etwas von diesem Schlitzohr von einem König! Der Held, gefragt, ob er meinen Diensten beizutreten bereit wäre, lehnte ab und da ich mich dem Ehrenkodex königlichen Blutes verpflichtet fühlte,





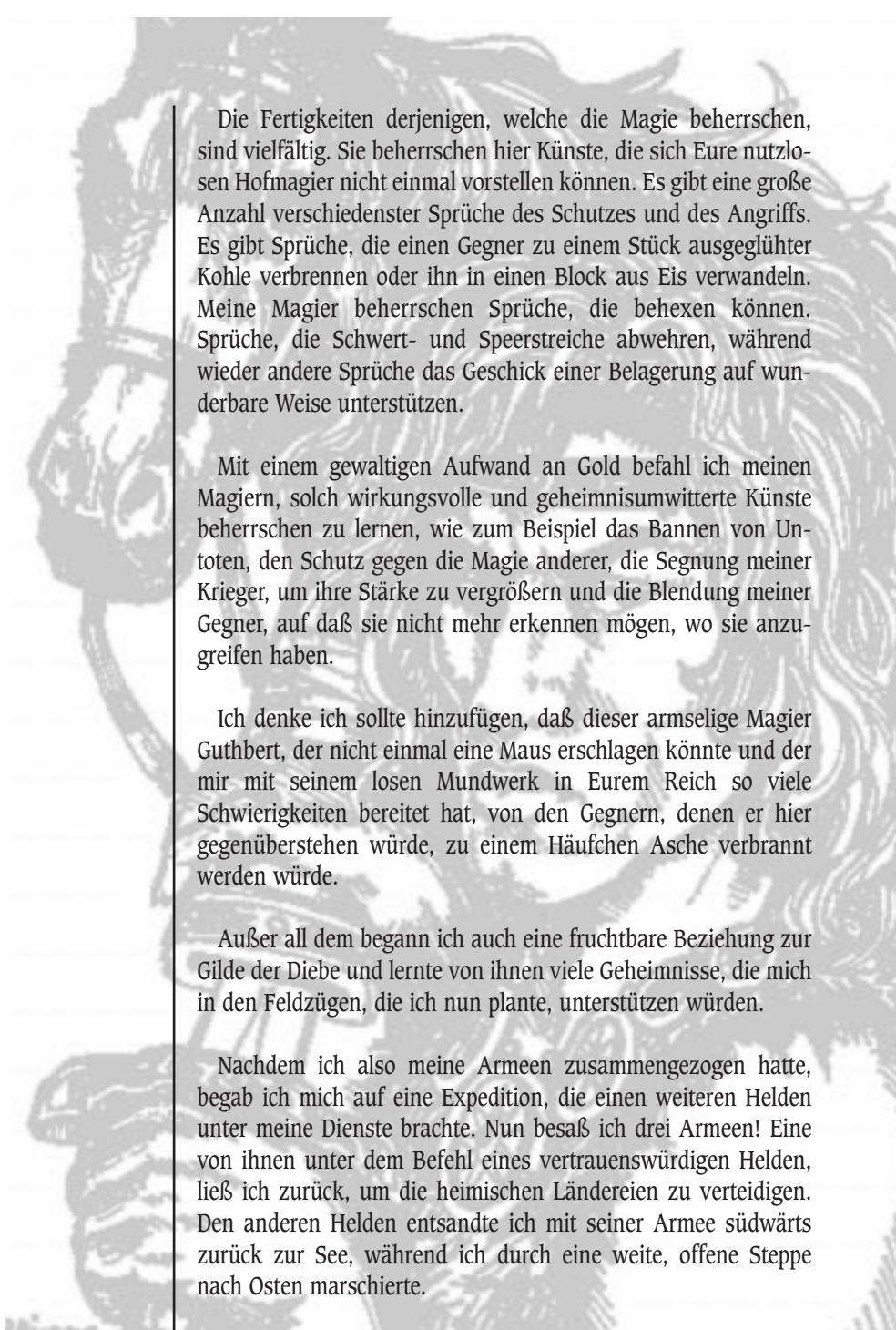
konnte ich ihn nicht exekutieren lassen, sondern ließ ihn statt dessen seines Weges ziehen. Also hatte ich nun einen Helden verloren und doch keinerlei Lösegeld erhalten, das mein Bemühen hätte ausgleichen können.

Beim nächsten Mal hingegen war ich schlauer. Sofort nach Gefangennahme des Helden der angreifenden Armee unterbreitete ich ihm mein Angebot. Freudig akzeptierte er das Privileg, unter mir dienen zu dürfen. Er ist ein mächtiger Alliierter geworden. Während ich weiterhin die Quelle meiner Macht beschützte, sandte ich ihn aus, die Stadt im Süden wiederzugewinnen, die einst mein gewesen war. Es gelang mir, meinen Wohlstand zu erneuern, so daß ich wieder in die Errichtung weiterer Arten von Gebäuden investieren konnte, welche wiederum die verschiedensten Geschöpfe sowie mutige Krieger in meine Dienste lockten. Ich hatte herausgefunden, daß eine aggressive Vorwärtsstrategie anfänglich viel Ruhm und Ehre gewinnen konnte, andererseits jedoch eine Verletzlichkeit für Angriffe aus dem Hinterland mit sich zog.

Als ich ein weiteres Mal angegriffen wurde, gelang es mir mit Leichtigkeit, die Angreifer abzuwehren. Ich trieb meine Feinde vor mir her und die Klaglieder ihrer Familien schallten über das Feld.

Unter großen Kosten ließ ich Turnerkampfplätze errichten, um große und mächtvolle Ritter in meine Dienste zu stellen. Dann errichtete ich unter noch weit größeren Kosten eine heilige Kathedrale, damit sich auch mächtige Paladine unter meinem Banner einfänden.

Natürlich vernachlässigte ich diesmal auch nicht das Reich der Magie, denn nur aufgrund einer Schwäche auf dem Gebiet der Zaubersprüche und magischen Kräfte war ich bei meinen ersten Feldzügen hinaus in die weite, gefährliche Welt beinahe geschlagen worden. Obwohl ihre Entwicklung Unsummen verschlingt, sind sie die Ausgaben immer wert!



Die Fertigkeiten derjenigen, welche die Magie beherrschen, sind vielfältig. Sie beherrschen hier Künste, die sich Eure nutzlosen Hofmagier nicht einmal vorstellen können. Es gibt eine große Anzahl verschiedenster Sprüche des Schutzes und des Angriffs. Es gibt Sprüche, die einen Gegner zu einem Stück ausgeglühter Kohle verbrennen oder ihn in einen Block aus Eis verwandeln. Meine Magier beherrschen Sprüche, die hexen können. Sprüche, die Schwert- und Speerstiche abwehren, während wieder andere Sprüche das Geschick einer Belagerung auf wunderbare Weise unterstützen.

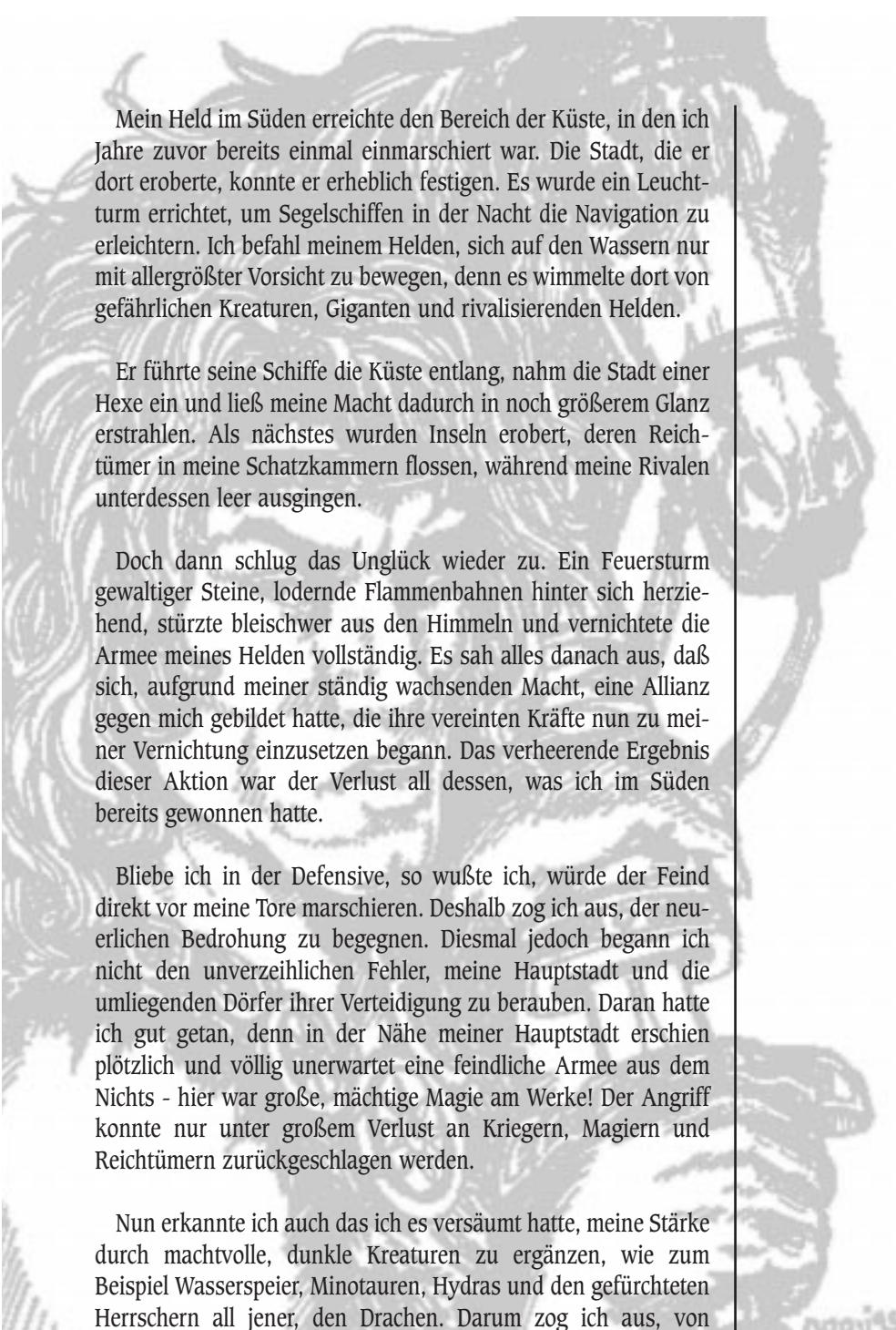
Mit einem gewaltigen Aufwand an Gold befahl ich meinen Magiern, solch wirkungsvolle und geheimnisumwitterte Künste beherrschen zu lernen, wie zum Beispiel das Bannen von Untoten, den Schutz gegen die Magie anderer, die Segnung meiner Krieger, um ihre Stärke zu vergrößern und die Blendung meiner Gegner, auf daß sie nicht mehr erkennen mögen, wo sie anzugreifen haben.

Ich denke ich sollte hinzufügen, daß dieser armselige Magier Guthbert, der nicht einmal eine Maus erschlagen könnte und der mir mit seinem losen Mundwerk in Eurem Reich so viele Schwierigkeiten bereitet hat, von den Gegnern, denen er hier gegenüberstehen würde, zu einem Häufchen Asche verbrannt werden würde.

Außer all dem begann ich auch eine fruchtbare Beziehung zur Gilde der Diebe und lernte von ihnen viele Geheimnisse, die mich in den Feldzügen, die ich nun plante, unterstützen würden.

Nachdem ich also meine Armeen zusammengezogen hatte, begab ich mich auf eine Expedition, die einen weiteren Helden unter meine Dienste brachte. Nun besaß ich drei Armeen! Eine von ihnen unter dem Befehl eines vertrauenswürdigen Helden, ließ ich zurück, um die heimischen Ländereien zu verteidigen. Den anderen Helden entsandte ich mit seiner Armee südwärts zurück zur See, während ich durch eine weite, offene Steppe nach Osten marschierte.





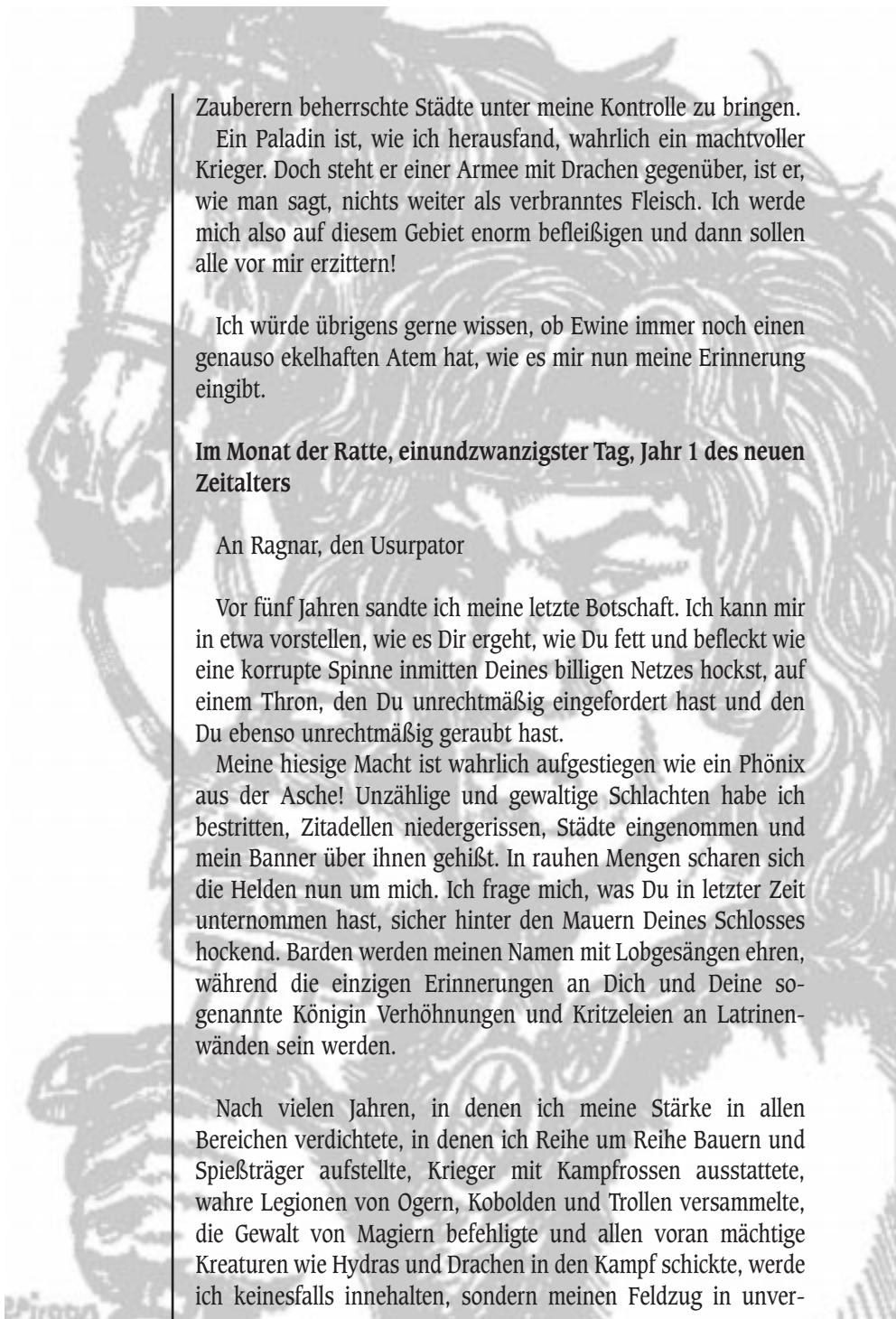
Mein Held im Süden erreichte den Bereich der Küste, in den ich Jahre zuvor bereits einmal einmarschiert war. Die Stadt, die er dort eroberte, konnte er erheblich festigen. Es wurde ein Leuchtturm errichtet, um Segelschiffen in der Nacht die Navigation zu erleichtern. Ich befahl meinem Helden, sich auf den Wassern nur mit allergrößter Vorsicht zu bewegen, denn es wimmelte dort von gefährlichen Kreaturen, Giganten und rivalisierenden Helden.

Er führte seine Schiffe die Küste entlang, nahm die Stadt einer Hexe ein und ließ meine Macht dadurch in noch größerem Glanz erstrahlen. Als nächstes wurden Inseln erobert, deren Reichtümer in meine Schatzkammern flossen, während meine Rivalen unterdessen leer ausgingen.

Doch dann schlug das Unglück wieder zu. Ein Feuersturm gewaltiger Steine, lodernde Flammenbahnen hinter sich herziehend, stürzte bleischwer aus den Himmeln und vernichtete die Armee meines Helden vollständig. Es sah alles danach aus, daß sich, aufgrund meiner ständig wachsenden Macht, eine Allianz gegen mich gebildet hatte, die ihre vereinten Kräfte nun zu meiner Vernichtung einzusetzen begann. Das verheerende Ergebnis dieser Aktion war der Verlust all dessen, was ich im Süden bereits gewonnen hatte.

Bliebe ich in der Defensive, so wußte ich, würde der Feind direkt vor meine Tore marschieren. Deshalb zog ich aus, der neuерlichen Bedrohung zu begegnen. Diesmal jedoch begann ich nicht den unverzeihlichen Fehler, meine Hauptstadt und die umliegenden Dörfer ihrer Verteidigung zu berauben. Daran hatte ich gut getan, denn in der Nähe meiner Hauptstadt erschien plötzlich und völlig unerwartet eine feindliche Armee aus dem Nichts - hier war große, mächtige Magie am Werke! Der Angriff konnte nur unter großem Verlust an Kriegern, Magiern und Reichtümern zurückgeschlagen werden.

Nun erkannte ich auch das ich es versäumt hatte, meine Stärke durch machtvolle, dunkle Kreaturen zu ergänzen, wie zum Beispiel Wasserspeier, Minotauren, Hydras und den gefürchteten Herrschern all jener, den Drachen. Darum zog ich aus, von



Zauberern beherrschte Städte unter meine Kontrolle zu bringen.

Ein Paladin ist, wie ich herausfand, wahrlich ein mächtvoller Krieger. Doch steht er einer Armee mit Drachen gegenüber, ist er, wie man sagt, nichts weiter als verbranntes Fleisch. Ich werde mich also auf diesem Gebiet enorm befleißigen und dann sollen alle vor mir erzittern!

Ich würde übrigens gerne wissen, ob Ewine immer noch einen genauso ekelhaften Atem hat, wie es mir nun meine Erinnerung eingibt.

Im Monat der Ratte, einundzwanzigster Tag, Jahr 1 des neuen Zeitalters

An Ragnar, den Usurpator

Vor fünf Jahren sandte ich meine letzte Botschaft. Ich kann mir in etwa vorstellen, wie es Dir ergeht, wie Du fett und befleckt wie eine korrupte Spinne inmitten Deines billigen Netzes hockst, auf einem Thron, den Du unrechtmäßig eingefordert hast und den Du ebenso unrechtmäßig geraubt hast.

Meine hiesige Macht ist wahrlich aufgestiegen wie ein Phönix aus der Asche! Unzählige und gewaltige Schlachten habe ich bestritten, Zitadellen niedergeissen, Städte eingenommen und mein Banner über ihnen gehisst. In rauen Mengen scharen sich die Helden nun um mich. Ich frage mich, was Du in letzter Zeit unternommen hast, sicher hinter den Mauern Deines Schlosses hockend. Barden werden meinen Namen mit Lobgesängen ehren, während die einzigen Erinnerungen an Dich und Deine sogenannte Königin Verhöhnungen und Kritzeleien an Latrinewänden sein werden.

Nach vielen Jahren, in denen ich meine Stärke in allen Bereichen verdichtete, in denen ich Reihe um Reihe Bauern und Speßträger aufstellte, Krieger mit Kampfrossen ausstattete, wahre Legionen von Ogern, Kobolden und Trollen versammelte, die Gewalt von Magiern befehligte und allen voran mächtige Kreaturen wie Hydras und Drachen in den Kampf schickte, werde ich keinesfalls innehalten, sondern meinen Feldzug in unver-



minderter Stärke weiterführen, um eines nicht allzufernen Tages alle, die dieses Land bevölkern, vor mir herzujagen.

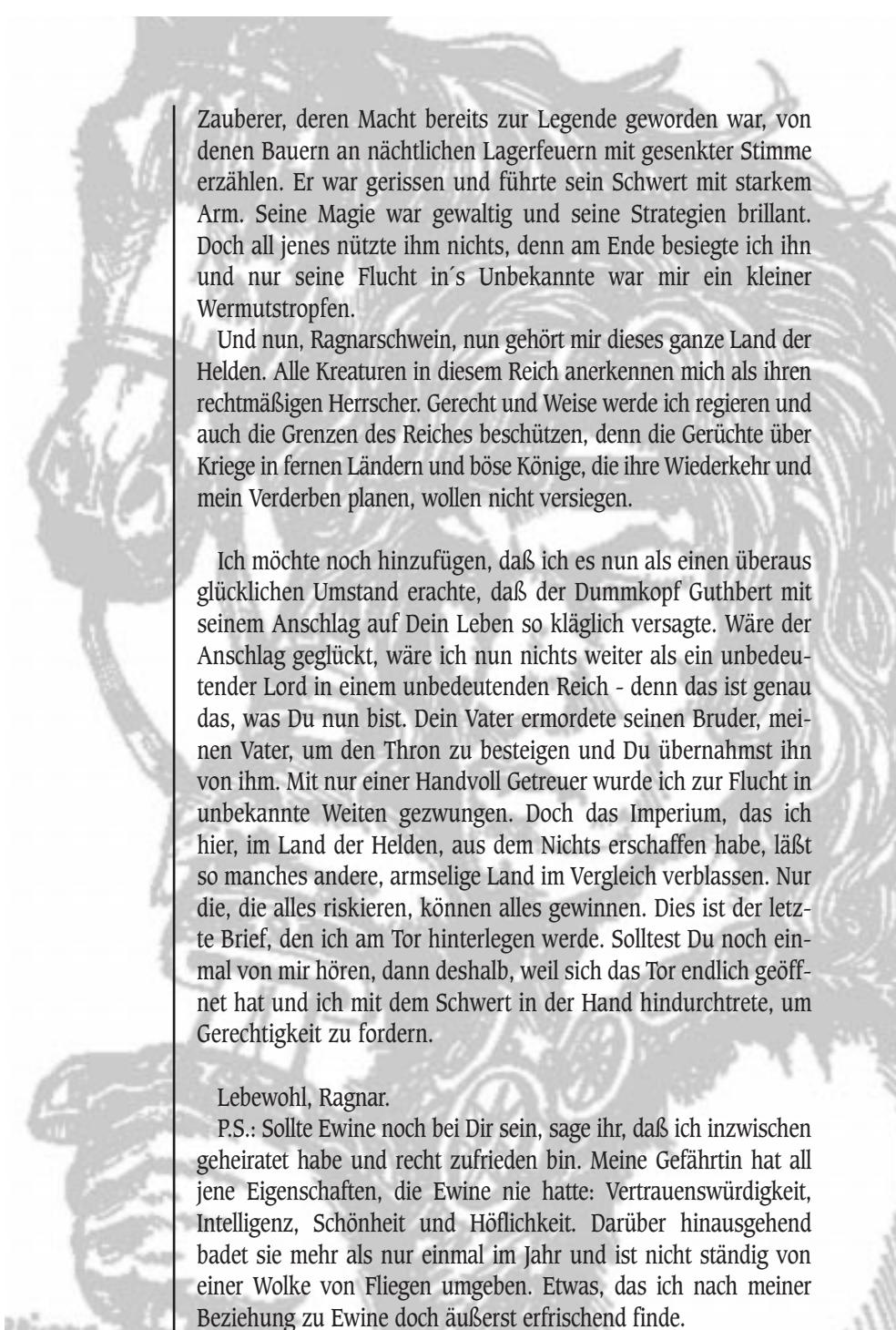
Drei der mächtigsten Könige dieses Reiches hatten sich gegen mich verbündet. Verschlagen waren die Fallen, die sie mir stellten und die Macht ihrer Städte enorm. In so großer Zahl schickten sie ihre Helden gegen mich, daß mich zu einer Zeit sechs verschiedene Armeen bedrängten, aus allen Himmelsrichtungen auf mich zukommend.

Endlich machten sich auch die gewaltigen Summen, die ich in Magie investiert hatte, bezahlt. Zweimal konnte ich meine Armeen durch das gesamte Königreich teleportieren, sie im Rücken des Feindes auftauchen lassen, um diesen zu zermalmen. Auch konnte ich ein Orakel unter meine Kontrolle bringen und mit dessen sowie der Diebesgilde Hilfe, wurden mir die Geheimnisse und Absichten meiner Feinde offenbart. Dies ist kein geringer Vorteil, denn nun konnte ich meine Armeen mühe-los die feindlichen Vorstöße parieren lassen und sie an Stellen einsetzen, an denen der Feind Schwäche zeigte.

Die Kosten solcher Feldzüge waren immens. In nur einem Monat gab ich Summen aus, die ich noch vor kurzer Zeit in meinen kühnsten Träumen für unvorstellbar gehalten hätte. Doch wer alles will, muß auch alles riskieren!

Ich zerschmetterte zwei meiner großen Rivalen, und schließlich widerstand meiner Macht nur noch der große Lord Alamar. Ragnar, Du bist nichts als ein kriechender Bettler verglichen mit einem Mann wie ihm! Der Kampf mit ihm schien endlos. Einmal startete er einen Angriff, der bis in das Herz meines Reiches hineinschwappte, so daß mir nichts übrig blieb als zurückzuteleportieren und mich mit dieser Bedrohung zu befassen.

Doch schließlich stand ich vor seiner gewaltigen und wundersamen Hauptstadt. Meine Katapulte rissen seine Türme nieder, während in der Luft über uns Drachen fochten. Auf dem Boden rangen Hydras miteinander. Enorme Legionen von Schwertkämpfern, Bogenschützen, Zwergen, Orks und Bauern maßen sich im Kampf, so daß das Schlachtfeld von den Körpern der Erschlagenen übersät war. Mit meinen Magiern über mir eroberte ich die Stadtmauern, auf denen ich mit Zaubersprüchen, Feuer und Schwert gegen Lord Alamar kämpfte. Gegen ihn und seine



Zauberer, deren Macht bereits zur Legende geworden war, von denen Bauern an nächtlichen Lagerfeuern mit gesenkter Stimme erzählen. Er war gerissen und führte sein Schwert mit starkem Arm. Seine Magie war gewaltig und seine Strategien brillant. Doch all jenes nützte ihm nichts, denn am Ende besiegte ich ihn und nur seine Flucht in's Unbekannte war mir ein kleiner Wermutstropfen.

Und nun, Ragnarschwein, nun gehört mir dieses ganze Land der Helden. Alle Kreaturen in diesem Reich anerkennen mich als ihren rechtmäßigen Herrscher. Gerecht und Weise werde ich regieren und auch die Grenzen des Reiches beschützen, denn die Gerüchte über Kriege in fernen Ländern und böse Könige, die ihre Wiederkehr und mein Verderben planen, wollen nicht versiegen.

Ich möchte noch hinzufügen, daß ich es nun als einen überaus glücklichen Umstand erachte, daß der Dummkopf Guthbert mit seinem Anschlag auf Dein Leben so kläglich versagte. Wäre der Anschlag geglückt, wäre ich nun nichts weiter als ein unbedeutender Lord in einem unbedeutenden Reich - denn das ist genau das, was Du nun bist. Dein Vater ermordete seinen Bruder, meinen Vater, um den Thron zu besteigen und Du übernahmst ihn von ihm. Mit nur einer Handvoll Getreuer wurde ich zur Flucht in unbekannte Weiten gezwungen. Doch das Imperium, das ich hier, im Land der Helden, aus dem Nichts erschaffen habe, läßt so manches andere, armselige Land im Vergleich verblassen. Nur die, die alles riskieren, können alles gewinnen. Dies ist der letzte Brief, den ich am Tor hinterlegen werde. Solltest Du noch einmal von mir hören, dann deshalb, weil sich das Tor endlich geöffnet hat und ich mit dem Schwert in der Hand hindurchtrete, um Gerechtigkeit zu fordern.

Lebewohl, Ragnar.

P.S.: Sollte Ewine noch bei Dir sein, sage ihr, daß ich inzwischen geheiratet habe und recht zufrieden bin. Meine Gefährtin hat all jene Eigenschaften, die Ewine nie hatte: Vertrauenswürdigkeit, Intelligenz, Schönheit und Höflichkeit. Darüber hinausgehend badet sie mehr als nur einmal im Jahr und ist nicht ständig von einer Wolke von Fliegen umgeben. Etwas, das ich nach meiner Beziehung zu Ewine doch äußerst erfrischend finde.



Minen und Ressourcen



Goldmine
1000 Goldstücke/Tag



Kristallmine
1 Kristall/Tag



Alchimistenlabor
1 Quecksilber/Tag



Erzmine
2 Erz/Tag



Schwefelmine
1 Schwefel/Tag



Gold



Erz



Holz



Kristall



Schwefel



Edelsteine



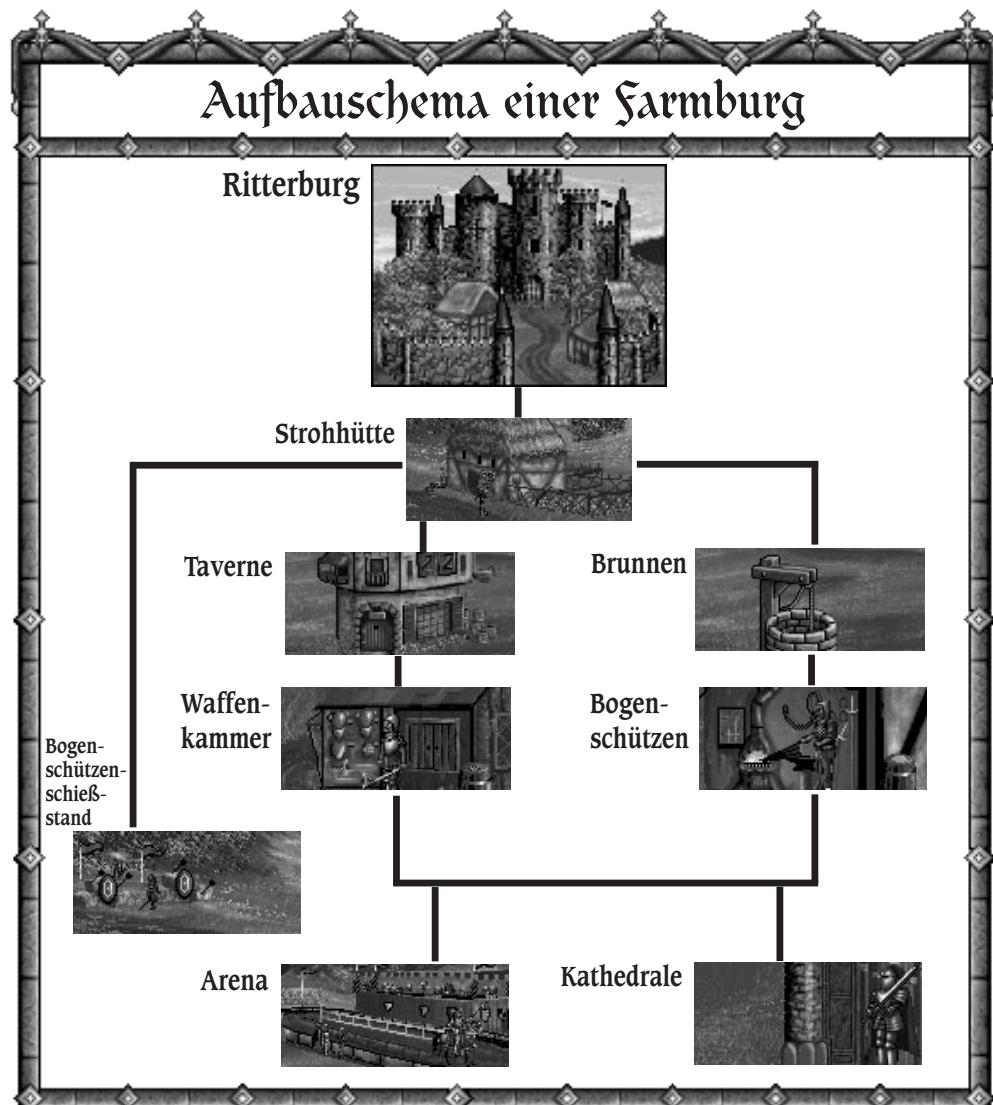
Quecksilber



Sägemühle
2 Holz/Tag



Edelsteinmine
1 Edelstein/Tag



Aufbauschema einer Steppenburg

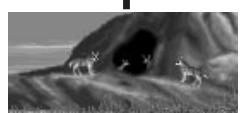
Barbaren Burg



Hütte



Höhle



Laub-
hütte



Pueblo

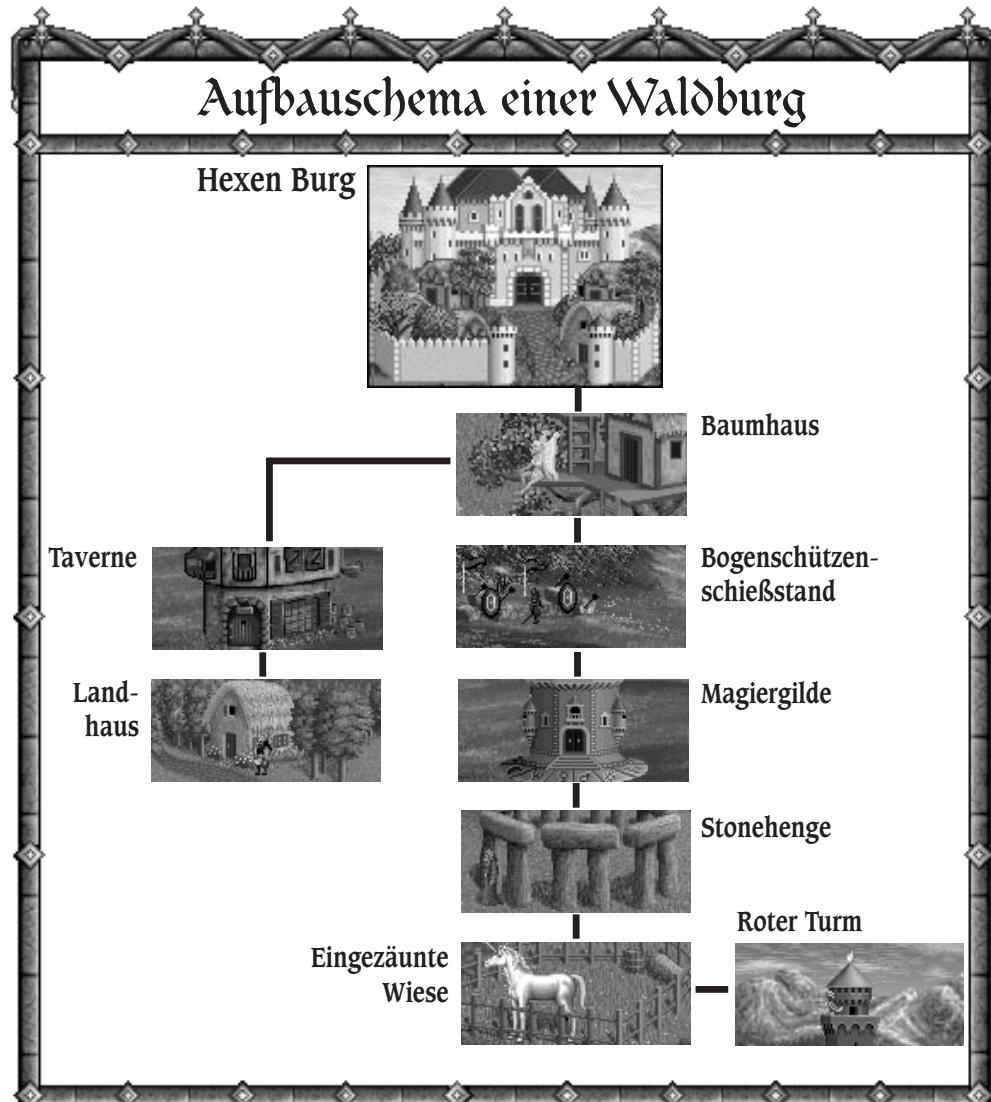


Brücke



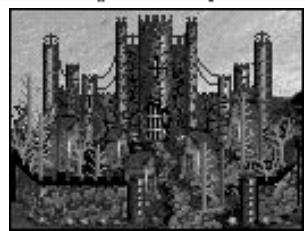
Pyramide





Aufbauschema einer Bergburg

Zauberer Burg



Höhle



Gruft



Labyrinth



Nest



Sumpf



Schwarzer
Turm



Allgemeine Behausungen

Magiergilde

Stufe 1:	5	2000
Stufe 2:	5	4 1000
Stufe 3:	5	6 1000
Stufe 4:	5	10 1000

Diebesgilde

Die Diebesgilde bietet Informationen über gegnerische Spieler. Sie können auch gegnerische Städte ausspionieren. Weitere Gilden bieten mehr Informationen.

5 750

Taverne

Die Taverne erhöht die Moral der verteidigenden Truppen.

5 500

Schiffswerft

Kann nur errichtet werden, wenn die Burg sich in der Nähe von Wasser befindet. Nach dem Bau können Schiffe für 10 Holz und 1000 Goldstücke erworben werden.

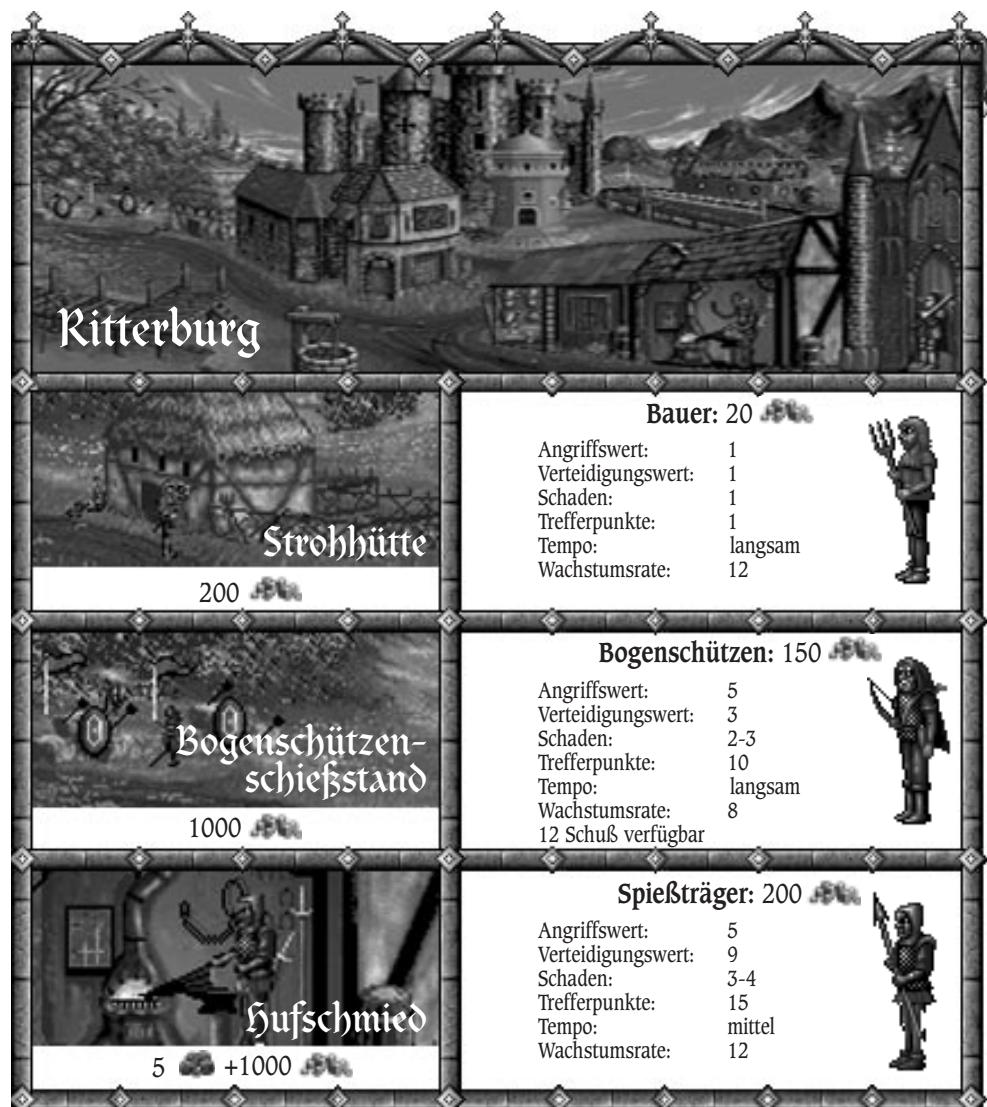
20 2000

Brunnen

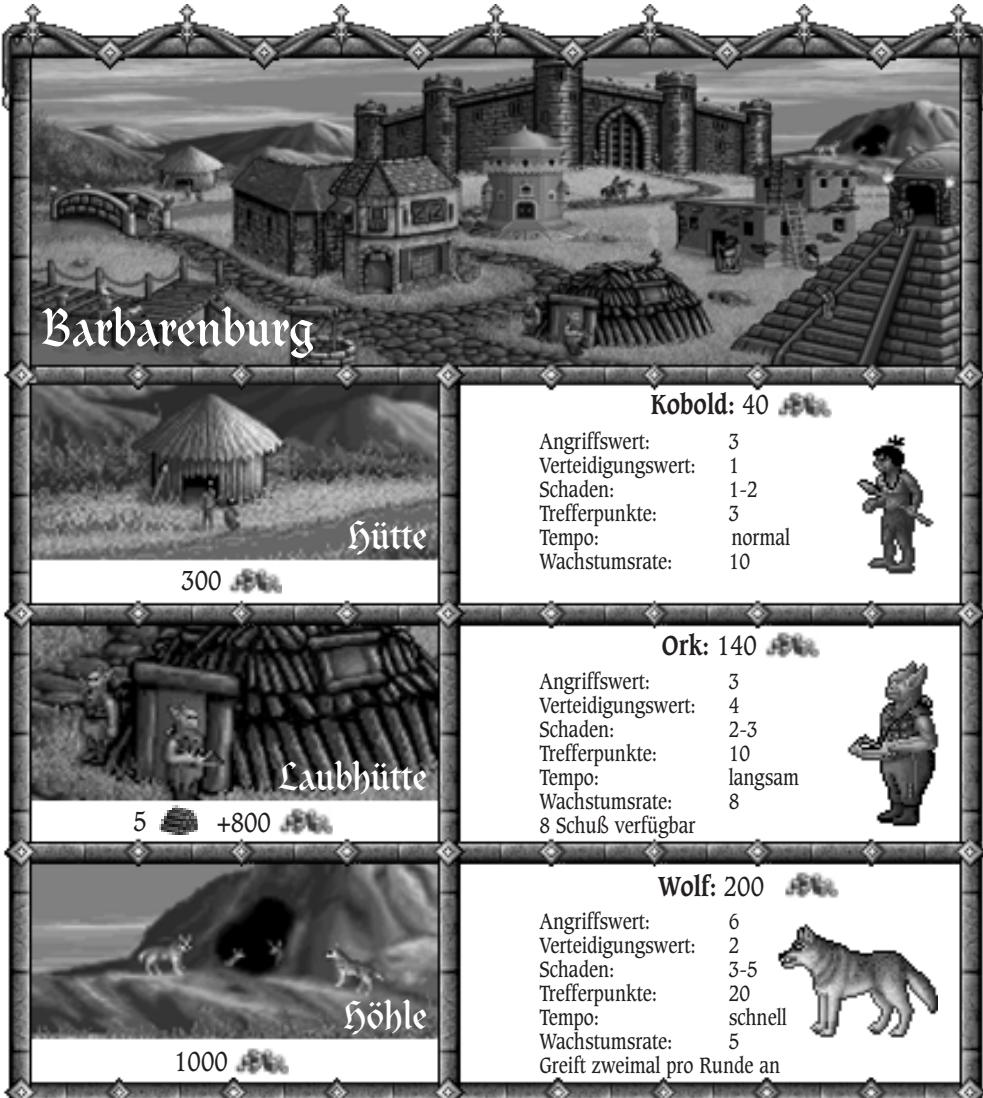
Der Brunnen erhöht die Geburtenrate aller Behausungen um 2 Kreaturen pro Woche. Eine Übersicht über die Wachstumsrate und Verfügbarkeit von Kreaturen wird angezeigt.

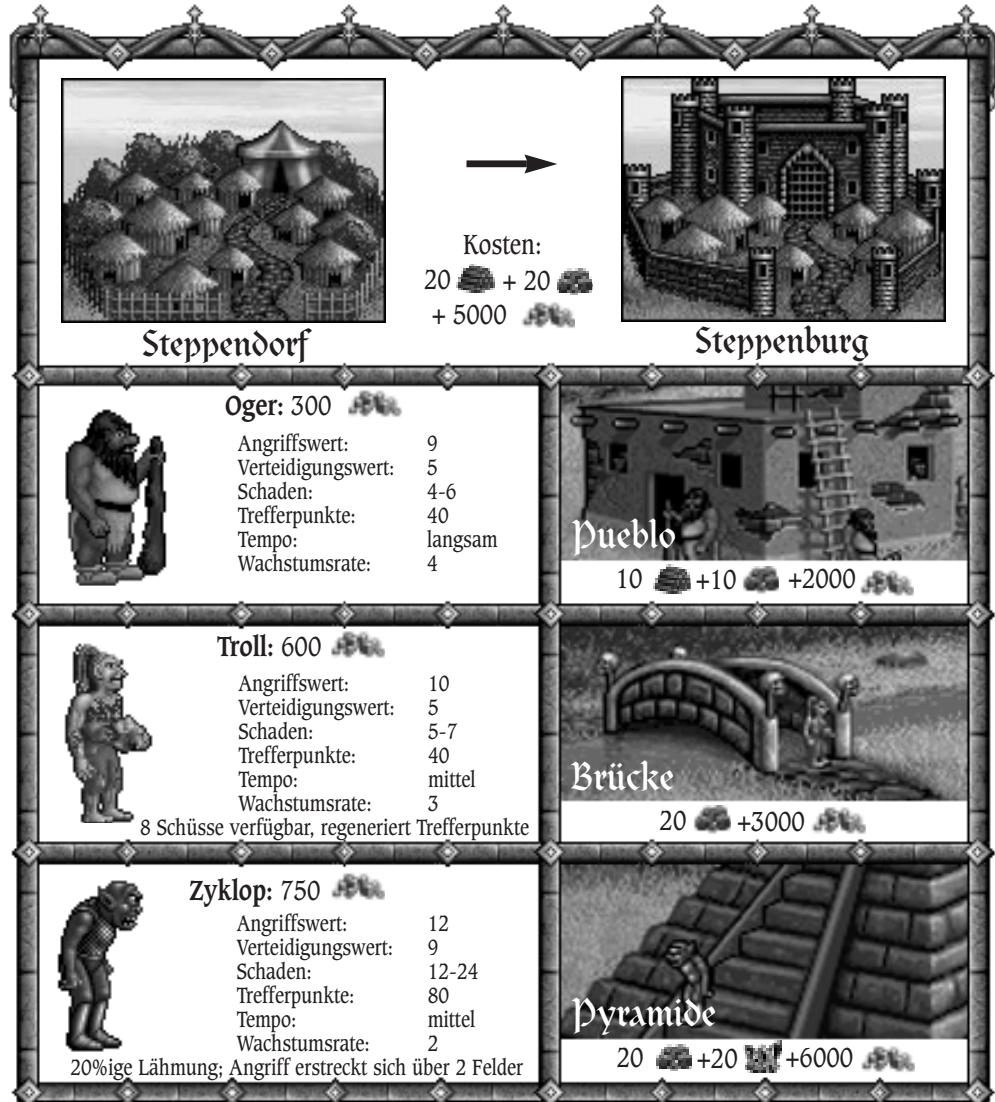
500

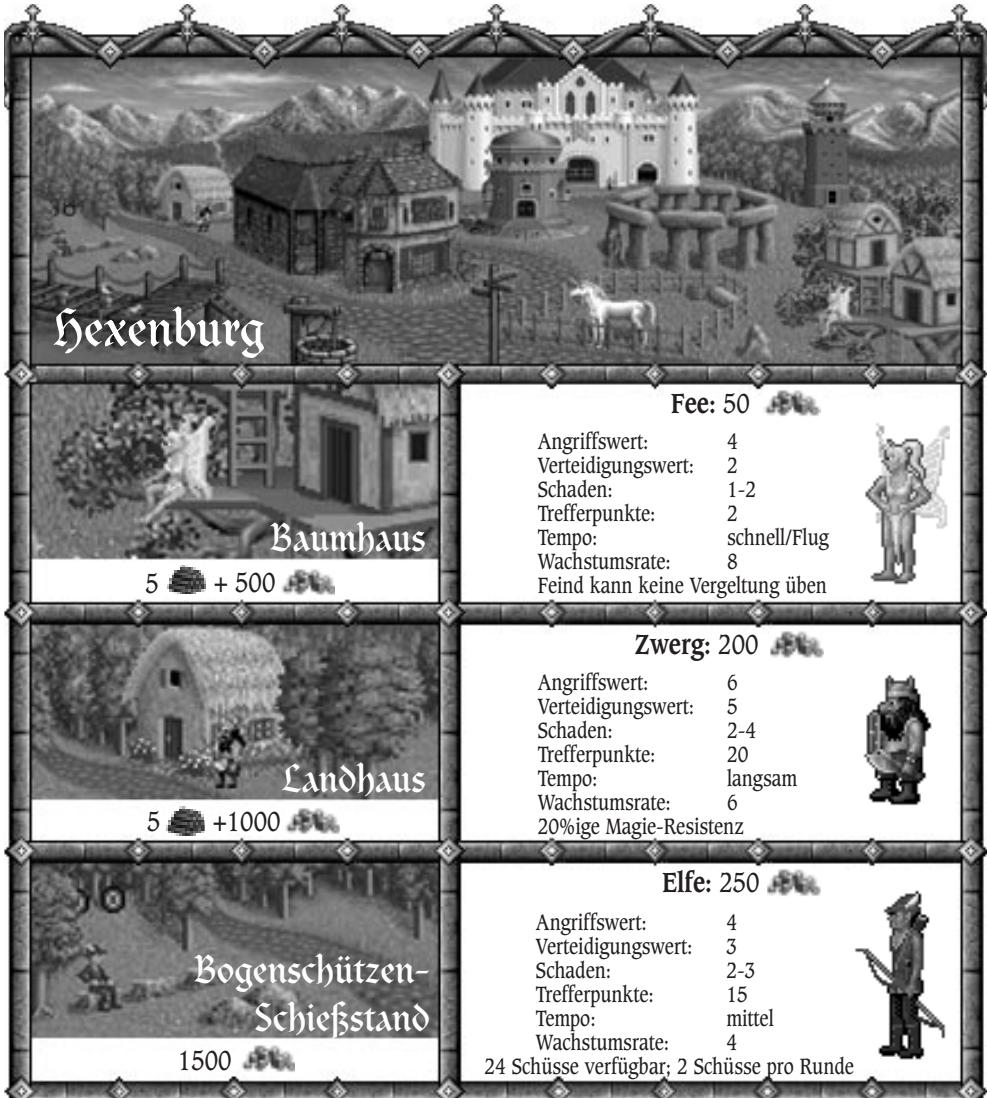


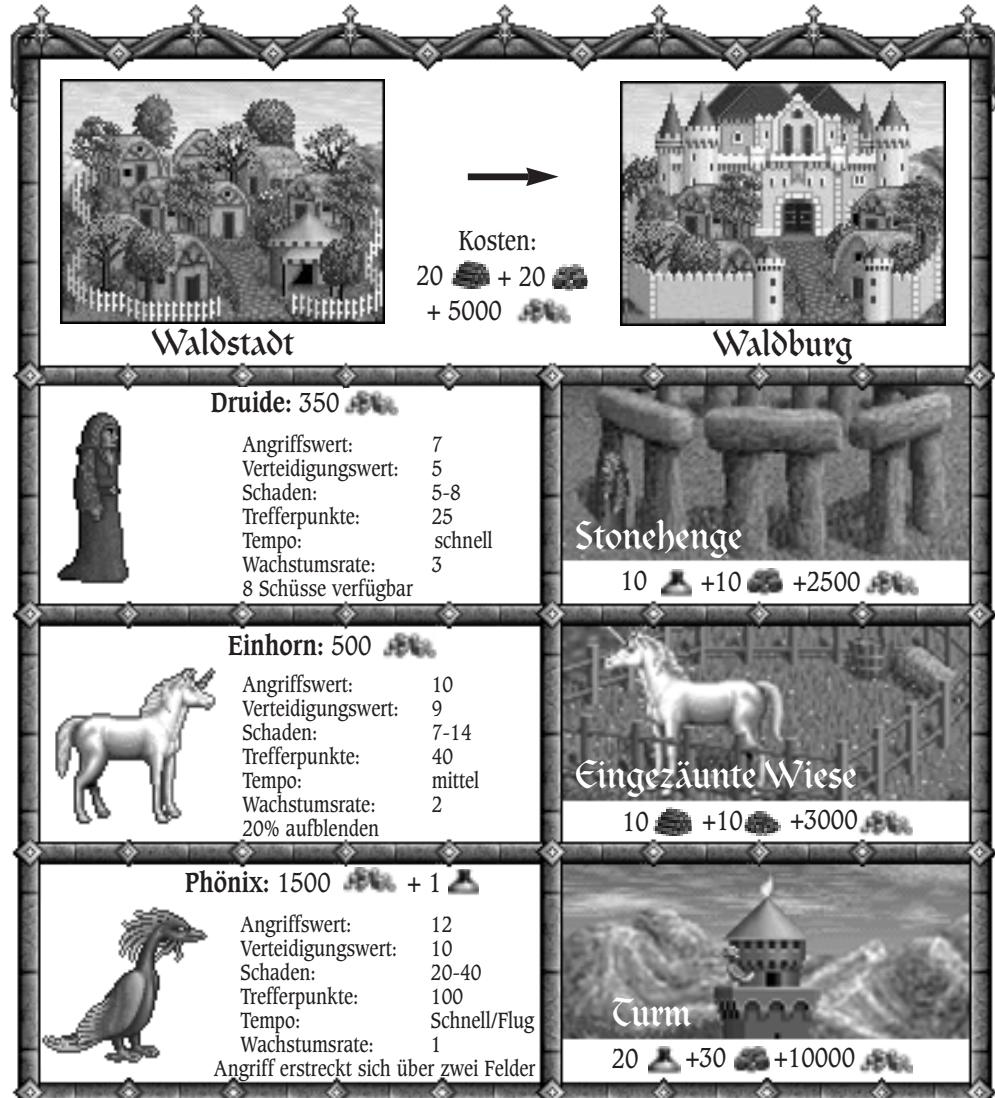












Zaubererburg

Höhle
500

Gruft
10 +1000

Nest
2000

Zentaur: 60

Angriffswert:	3
Verteidigungswert:	1
Schaden:	1-2
Trefferpunkte:	5
Tempo:	mittel
Wachstumsrate:	8
8 Schüsse verfügbar	

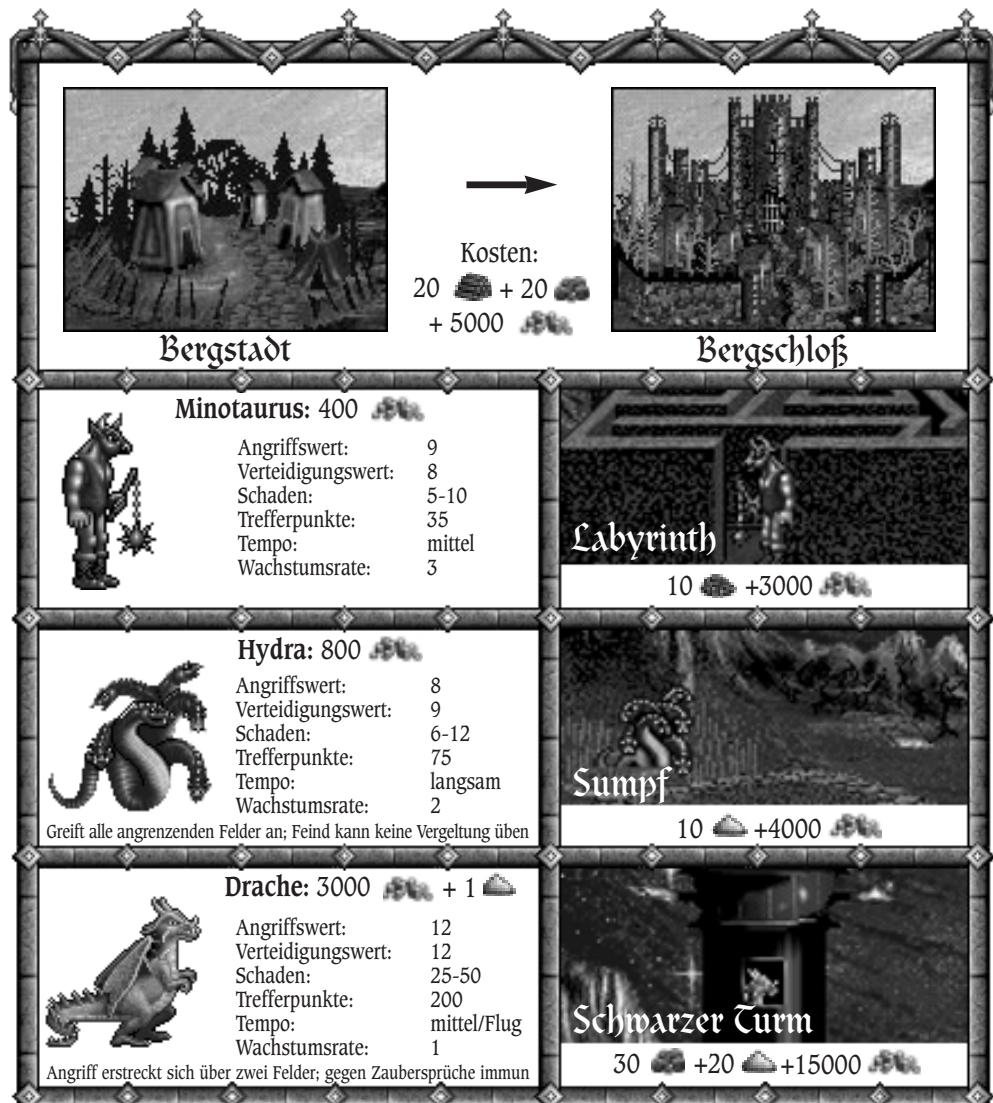
Gargyle: 200

Angriffswert:	4
Verteidigungswert:	7
Schaden:	2-3
Trefferpunkte:	15
Tempo:	schnell/Flug
Wachstumsrate:	6

Greif: 300

Angriffswert:	6
Verteidigungswert:	6
Schaden:	3-5
Trefferpunkte:	25
Tempo:	mittel/Flug
Wachstumsrate:	4
unbegrenzte Vergeltungsfähigkeit	





Verschiedene Behausungen/Kreaturen

	Dieb: 50	Angriffswert: 6 Verteidigungswert: 1 Schaden: 1-2 Trefferpunkte: 4 Tempo: schnell Feind kann keine Vergeltung üben	
	Nomade: 200	Angriffswert: 7 Verteidigungswert: 6 Schaden: 2-5 Trefferpunkte: 20 Tempo: schnell	
	Dschinn: 650 + 1	Angriffswert: 10 Verteidigungswert: 9 Schaden: 20-30 Trefferpunkte: 50 Tempo: schnell/Flug 10%ige Chance, die Größe einer feindlichen Gruppe zu halbieren	
	Geist: kann nicht angeworben werden	Angriffswert: 8 Verteidigungswert: 7 Schaden: 4-6 Trefferpunkte: 20 Tempo: mittel/Flug Jede getötete Kreatur lässt einen Geist entstehen	

Angriffswert: Bestimmt die Fähigkeit, dem Gegner im Kampf Schaden zuzufügen.
Verteidigungswert: Bestimmt die Fähigkeit, im Kampf zugefügtem Schaden zu widerstehen.
Schaden: Gibt das Ausmaß des Schadens an, den dem Gegner zugefügt werden kann.
Trefferpunkte: Gibt den Schaden an, den eine Kreatur aushalten kann, ohne zu sterben.
Tempo: Informiert über Reihenfolge, Distanz und Weise, auf die sich eine Kreatur bewegt.
Wachstumsrate: Gibt an, wie oft sich die jeweilige Kreatur pro Woche vermehrt.

Zaubersprüche



Antimagie
Verhindert den Einsatz von gegnerischer Magie gegen die gewählten Kreaturen



2



Blenden

Vernebelt die Augen der gewählten Kreatur und hindert diese an der Bewegung.



Armageddon
Heilige Furcht erfaßt das Schlachtfeld und verursacht schwere Schäden bei allen Kreaturen.



4



Heilen

Entfernt alle negativen Sprüche, die auf Ihren Truppen lasten.



Berserker
Bringt eine Kreatur dazu, ihren nächsten Nachbarn anzugreifen. Der Spruch hält so lange an, wie die Zauberkraft des Helden oder bis die verzauberte Kreatur einen Angriff durchgeführt hat.



3



Verfluchen

Läßt die gewählte Kreatur den niedrigsten Schaden verursachen.



Segnen
Läßt die gewählte Kreatur mit maximalem Schaden zuschlagen.



1



Dimensionstor

Erlaubt es dem Zauberer, sich selbst zu einem nahegelegenen Ort zu teleportieren.



Fortsetzung Zaubersprüche



Entfernt alle Spruchwirkungen von allen Parteien in der Schlacht.



Erschafft einen Strahl elektrischer Energie, der die gewählte Kreatur trifft.



Läßt einen riesigen Feuerball das gewählte Ziel treffen, der alle in der Nähe befindlichen Kreaturen verletzt.



Ein Regen von Steinen prasselt auf den Bereich des Schlachtfelds und verletzt alle dortigen Kreaturen.



Erhöht die Geschwindigkeit einer Kreatur auf „sehr schnell“



Die gewählte Kreatur wird gelähmt und kann sich nicht mehr bewegen.



Erlaubt es dem Zauberer, genaue Informationen über gegnerische Helden zu erhalten.



Erhöht auf magische Weise den Verteidigungswert der gewählten Kreaturen.



Fortsetzung Zaubersprüche



Wiederbeleben

Wiederbelebt Kreaturen aus einer angeschlagenen Monstergruppe.



3



Teleport

Teleportiert die gewählte Kreatur zu einer beliebigen, offenen Position auf dem Schlachtfeld.



Verlangsamten

Verlangsamt selbst die schnellste Kreatur.



1



Stadttor

Bringt den Zauberer zum nächsten freundlich gesonnenen Stadt- oder Burgtor zurück.



Sturm

Magische Naturgewalten krachen auf das Schlachtfeld nieder und verletzen alle Kreaturen.



3



Untote abwenden

Schickt eine Gruppe Geister sofort zurück in ihre Gräber.



Schiff rufen

Holt das nächste, unbenutzte eigene Boot zur nächstgelegenen Küste.



2



Alles zeigen

Läßt das gesamte Land sichtbar werden.



Fortsetzung Zaubersprüche



Artefakte zeigen.

Läßt alle Artefakte im Land sichtbar werden.



2



3



Städte zeigen.

Läßt alle Städte und Burgen im Land sichtbar werden.



Helden zeigen.

Läßt alle Helden im Land sichtbar werden.



3

Kampfsprüche



Abenteuersprüche



Stufe 1



Stufe 2



Stufe 3



Stufe 4



Minen zeigen.

Läßt alle Minen im Land sichtbar werden.



1



Ressourcen zeigen.

Läßt alle Ressourcen im Land sichtbar werden.



3



Tasten im Abenteuer-Bildschirm



Nächster Held:

Aktiviert den nächsten Helden, der noch Bewegungspunkte hat und zentriert den Bildschirm über dessen Position.



Bewegung fortsetzen

Setzt automatisch die Bewegung eines Helden fort, wenn für diesen bereits ein Bewegungspfad auf dem Bildschirm vorgegeben ist.



Königreich:

Öffnet ein Fenster mit Angaben über Ihre Helden, Burgen, Städte, Minen, Schätze und Einnahmen in Goldstücken je Tag.



Zug beenden:

Beendet Ihren Zug und übergibt die Kontrolle an den nächsten Spieler.



Abenteuer-Optionen:

Zeigt ein Menü mit den Optionen, die Sie im Abenteuer-Fenster ausführen können (siehe unten).



Spiel-Optionen:

Zeigt ein Menü, mit dem Sie die Voreinstellungen des Spieles ändern können.



Pfeiltasten:

Bewegt den Helden in die entsprechende Richtung.



Pfeiltasten + Strg:

Bewegt den Bildschirm in die entsprechende Richtung.



Abenteuer-Optionen

Zeige Weltkarte:

Zeigt eine detaillierte Ansicht der Welt mit eingezeichneten Positionen von Städten, Burgen, Minen etc. Nur bereits erkundete Bereiche sind sichtbar. Der blinkende Punkt ist die Position Ihres aktiven Helden.



Zeige Puzzle:

Zeigt die bereits vorhandenen Teile der Puzzle-Karte, die Ihren Helden zum ultimativen Artefakt führt.



Zaubern:

Öffnet das Buch der Sprüche und zeigt die Sprüche an, die Ihr aktiver Held benutzen darf.



Graben/Suchen:

Der aktive Held wird die Umgebung nach dem ultimativen Artefakt durchsuchen. Graben erfordert vollständige Beweglichkeit des Helden und benötigt alle Bewegungspunkte einer Runde.



Spiele-Optionen

Neues Spiel:

Bietet die Option an, das aktuelle Spiel zu beenden und ein neues zu beginnen. Wählen Sie JA, um das Startmenü zu öffnen bzw. NEIN, um die Funktion abzubrechen und mit dem laufenden Spiel fortzufahren.



Spiel laden

Bietet die Option an, das aktuelle Spiel zu beenden und einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden. Wählen Sie JA, um den gespeicherten Spielstand zu laden. Klicken Sie NEIN an, um die Funktion abzubrechen und mit dem laufenden Spiel fortzufahren.



Spiel sichern:

Öffnet eine Auswahlbox, mit der Sie das aktuelle Spiel speichern können. Sie können entweder einen bereits benutzten Spielstand mit dem neuen Spiel überschreiben oder einen komplett neuen Spielstand anlegen.



B
Spiel beenden:

Bietet die Option an, das aktuelle Spiel zu beenden. Wenn Sie JA wählen, kehren Sie auf Ihren DOS-Prompt zurück. Wählen Sie NEIN, um die Funktion abzubrechen und in das laufende Spiel zurückzukehren.

I
Info:

Zeigt einem Szenario zugehörigen Informationen einschließlich der Bedingungen, die erforderlich sind, um ein Feldzug- (Kampagnen-) Spiel zu gewinnen.

Helden- und Städtetasten**H**
Helden-Auswahl:

Aktiviert den ersten Helden in Ihrer Auswahlbox. Jede weitere Betätigung der [H]-Taste aktiviert Ihren jeweils nächsten Helden.

T
Stadt-Auswahl:

Aktiviert die erste Stadt in Ihrer Auswahlbox. Jede weitere Betätigung der [T]-Taste aktiviert Ihre jeweils nächste Stadt.

Enter
Enter:

Diese Taste öffnet das Helden-, Stadt- oder Burgfenster für den momentan aktiven Helden bzw. die momentan aktive Stadt oder Burg.

Allgemeine Tasten**ESC**
Escape

Die Escape-Taste dient zum Abbrechen oder Verlassen einer Funktion. Bei einer „Ja/Nein“ Abfrage steht sie für NEIN.

Enter
Enter:

Diese Taste dient zum Akzeptieren oder Bestätigen einer Funktion. Bei einer „Ja/Nein“ Abfrage steht sie für JA.



Kampfbildschirm

Überspringe Zug:

Die Anzeige der momentanen Truppenbewegung wird abgebrochen bzw. übersprungen.

Leertaste

Auto-Kampf:

Der automatische Kampfmodus wird aktiviert und der Computer übernimmt die Führung der eigenen Truppe für den aktuellen Kampf.

A

Zauberspruch anwenden:

Das Zauberspruchbuch wird zur Auswahl eines Spruches angezeigt.

Z

Truppeninfo:

Informationen über die momentan aktive Truppe werden angezeigt.

T



Credits

Designed and Directed:	Jon Van Caneghem
Additional Design:	Phil Steinmeyer Debbie Van Caneghem
Lead Programming:	Phil Steinmeyer
Programming:	Mark Caldwell George Ruof Todd Hendrix Bob Rakosky Michael Sean Clement
Art Director:	Julia Ulano
Artists:	Bonita Long-Hemsath Joel Payne Mike Winterbauer
Music and Sound Design:	Rob King
Town Themes:	Paul Romero
Orchestral Arrangements:	Rob King
Classical Guitar:	Paul Romero
Harpsichord:	Frank Simes
Percussion:	Paul Romero
Writing and Manual:	Rob King Rozita Tolouey Deane Rettig Bruce Schlickbernd Bill Fawcett William R. Forstchen Manual
Illustration:	April Lee
Scenarios:	Jon Van Caneghem Christian Vanover Clayton Retzer Mark Palczynski
QA Manager:	Peter Ryu
Testing:	Bryan Farina Douglas Rothman Pavel Vesely Walter Johnson Scott White Mark Caldwell George Ruof Scott McDaniel Benjamin Bent Deane Rettig Clayton Retzer Craig Konas Mark Palczynski Christian Vanover



Deutsche Version: SOFTGOLD Computerspiele GmbH
Projektleitung: Jörg Gräfingholt
Übersetzung: Jasper Bongertz
Andreas Herbertz
Alexander Niederfahrenhorst
Jörg Gräfingholt
Übersetzung Handbuch: Helge Kautz
Rüdiger Moersch
Qualitätssicherung: Grischa Gaede
Thorben Wöhler
Chrisse Schneider
Thomas Buchhorn
Produktlogistik: David Weiler
Koordination: Petra Orlovius
Lektorat: Annette Khartabil
Gestaltung: Oliver Dannat
Satz & Reinzeichnung: Cord „der Barbar“ Steinbüchel
Jörg „der Scherge“ Jahns
Lithos: DTK Publishing Service
Druck: Lippert Druck & Verlag

Kundendienst

Sollten Sie trotz dieser Hinweise Probleme mit dem Spiel haben, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.

Sie erreichen den Kundenservice montags, mittwochs und freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr unter der Telefonnummer (0 21 31) 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken.

Die Nummer ist 0 21 31-96 52 22.

Sie können uns natürlich auch eine Email schicken.

Unser Internet Account lautet: support@softgold.com

© 1995 New World Computing. Alle Rechte vorbehalten.

Published by SOFTGOLD Computerspiele GmbH,
A FUNSOFT COMPANY

