

# SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



phenomic  
GAME DEVELOPMENT

Handbuch



JoWood  
Productions

## ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

### Softwareproduktlizenz

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt : Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person ) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird ( auch über Internet oder andere Online-Systeme ) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt. Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdruck des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nicht-kommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

### Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

#### Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

#### Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird.

Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist. Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt. Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Eventuelle gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

#### Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteter Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jede Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

#### Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

#### Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückschicken, oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

#### Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

#### Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

## JoWood Productions Software AG Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
Homepage „Spellforce“: [www.spellforce.com](http://www.spellforce.com)

© 2005 by Phenomic Game Development.

Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt.

Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden.

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

## HINWEISE ZUR GESUNDHEIT

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und/oder Schüttelkrämpfe.

## Technische Hilfe und Kundenservice

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

## HOTLINE:

### KOCH Media Deutschland GmbH

Technischer Dienst  
Lochhamer Str. 9  
D-82152 Planegg/München  
Email: [hotline@kochmedia.com](mailto:hotline@kochmedia.com)

**Deutschland:** 01805 558396  
(max. 0,12 Euro/Min.)

**Österreich:** 03614 / 5004 5025

**Schweiz:** 0848 000 221  
(max. 11 Rp/Min.)

**GAS Supportlink (deutsch):**  
[www.jowood.de/support](http://www.jowood.de/support)



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved



Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

Uses Miles Sound Sytem Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

© 2005 Phenomic Game Development. Published by JoWoOD Productions. SpellForce is a trademark of JoWoOD Productions Software AG. All rights reserved.

### Acknowledgements

We would like to thank the developers of free software technologies used in this product.

Lua script language designed and written by Waldemar Celes, Roberto Ierusalimsky and Luiz Henrique de Figueiredo.

Lua Copyright © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. All rights reserved.  
See [www.lua.org](http://www.lua.org) for details.

Zlib Copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.  
See [www.gzip.org/zlib](http://www.gzip.org/zlib) for details.

STLport Copyright © 1999,2000 Boris Fomitchev.  
See <http://www.stlport.org> for details.

Boost Smart Pointer Library, Copyright © 1998,1999 Greg Colvin and Beman Dawes,  
Copyright © 2001, 2002 Peter Dimov

## INHALT

### Seite

1. Einführung .....	6
2. Installation & Spielstart .....	7
3. Einstieg ins Spiel .....	8
4. Hauptmenü .....	8
5. Spielsteuerung .....	12
6. Inventar .....	21
7. Siedlungsaufbau .....	25
8. Kampf .....	30
9. Multiplayer .....	36
10. Credits .....	38
11. Tastaturbelegungen .....	41



## I. Einführung

*Vor langer Zeit bildete sich ein Zirkel von Magiern, um das Chaos in der Welt zu beenden und ihr Frieden zu bringen. Das Bündnis von 13 Magiern aus allen Reichen begründete nicht nur ein goldenes Zeitalter, sondern erdachte auch eine Vorgehensweise, die einem der ihnen die Kontrolle über die Urmächte geben sollte: Der Plan der 500 Jahre. So lange sollte es dauern, bis ein „dunkler Wanderer“ einem Zirkelmagier die Möglichkeit gäbe, in einem Ritual alle Mächte der Welt in sich zu bündeln und damit Allmacht zu erlangen.*

*Doch der Hunger nach Macht entzweite den Zirkel, und der Frieden starb. Wenige Jahre bevor das Ritual - die Konvokation - durchgeführt werden sollte, brach ein verheerender, allumfassender Krieg aus, von dem keine Rasse verschont blieb. Doch schließlich zeigte sich am Nachthimmel der „dunkle Wanderer“ mit seinem prächtigen, glänzenden Schweif, und die Zeit der Konvokation war gekommen.*

*Nun würde einer von ihnen allmächtig werden.*

*Jeder einzelne Zirkelmagier begann sein Ritual der Konvokation, um zum Auserwählten zu werden. Doch das Allfeuer - Energien, die durch die Welt und seine Bewohner flossen - war zu stark, um von einem Einzigen gehalten zu werden. Das Allfeuer, das die Welt zusammenhielt, zerriss sie.*

*Nur Fragmente ganzer Kontinente blieben zurück. Die Reste einer ehemals blühenden Welt glitten durch das Nichts, verbunden durch magische Steine und Portale.*

*Rohen, einer der Zirkelmagier, beginnt mit dem Wiederaufbau. Er erforscht die Plattformen und schart Gefolgsleute um sich, nennt ihre Gemeinschaft den „Orden des Erwachens“. Sie wollen zusammenfügen, was zerbrochen ist.*

*Acht Jahre nach der Konvokation bringt Rohen Dinge in Gang, die das Schicksal der Welt für immer verändern werden. Er beschwört die Macht der Rune. Doch über welches geheime Wissen verfügt der Zirkelmagier?*

## 2. Installation & Spielstart

### Systemvoraussetzungen

#### Minimum

Intel Pentium® III 1GHz  
256 MB RAM  
3D-Grafikkarte mit 32 MB RAM (kompatibel zu GeForce2 oder besser)  
Windows® 98, ME, 2000, XP  
2 GB freier Festplattenspeicher  
DirectX®9.0a oder höher

#### Empfohlen

Intel Pentium® 4 1,8 GHz  
512 MB RAM  
3D-Grafikkarte mit 64 MB RAM (kompatibel GeForce4 Ti oder besser)  
Windows® 98, ME, 2000, XP  
2 GB freier Festplattenspeicher  
DirectX®9.0a oder höher

### Installation

Öffnen Sie die Lade Ihres CD- oder DVD-Laufwerks und legen Sie die „SpellForce“-CD ein. Schließen Sie die Lade. Ist auf Ihrem Rechner „Autoplay“ aktiviert, startet automatisch der Setup-Assistent. Wenn Sie kein „Autoplay“ aktiviert haben, öffnen Sie den Inhalt der CD, indem Sie „Arbeitsplatz“ oder „Windows Explorer“ aufrufen und die CD doppelklicken. Nun doppelklicken Sie die Datei „SpellForce-Setup.exe“ und starten damit den Setup-Assistenten.

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm um „SpellForce“ zu installieren.

### Spielstart

Sie haben diese Möglichkeiten, das Spiel nach der Installation zu starten:

- ◆ Doppelklicken Sie die „SpellForce“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop.
- ◆ Klicken Sie auf den „Start“-Button, gehen Sie in den Ordner „Programme“, dort in „JoWoOD“ und „SpellForce“. Klicken Sie nun auf das „SpellForce“-Icon.
- ◆ Öffnen Sie „Windows Explorer“ oder „Arbeitsplatz“ und gehen Sie in den Ordner mit „SpellForce“. Doppelklicken Sie dort „SpellForce.exe“.

Nach einigen Sekunden ist das Spiel geladen, und Sie befinden sich im Hauptmenü.

### 3. Einstieg ins Spiel

Willkommen in der Welt von „SpellForce“! Sie werden Menschen, Zwerge, Elfen, Orks, Trollen, Dunklelfen und anderen Wesen begegnen. Sie werden Siedlungen bauen und vernichten. Sie werden Truppen in den Kampf gegen das Böse führen. Sie werden magische Kräfte erlernen und handhaben. Sie werden neue Freunde finden – und neue Feinde.

Dieses Handbuch erklärt Ihnen, wie Sie sich in „SpellForce“ zurechtfinden, welche Aktionsmöglichkeiten Sie haben und wie Sie diese im Spiel anwenden.

Im Folgenden wird von „Klick“ und „Doppelklick“ gesprochen. Damit ist die linke Taste Ihrer Maus gemeint. Sollte die **rechte Maustaste** gemeint sein, wird an der jeweiligen Stelle explizit darauf hingewiesen.

## „Tooltips“

Sollten Sie im Laufe des Spiels nicht sicher sein, welche Aktion ein Button auslöst, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger darüber, und es erscheint ein Fenster, in dem erläutert wird, welche Funktion der Button bietet. Das gilt auch für Objekte oder Personen in der Spielumgebung oder in Menüs. Lenken Sie den Mauszeiger darauf, um mehr darüber zu erfahren. Wenn Sie „SpellForce“ beherrschen und nicht mehr Hilfe zu jedem Button benötigen, können Sie diese Funktion auch im Optionen-Menü deaktivieren.

#### 4. Hauptmenü

Im Hauptmenü wählen Sie die Art Ihres Spiels und können grundlegende Einstellungen vornehmen.

## Kampagne

Die Kampagne ist der Einzelspieler-Modus von „SpellForce“. Wählen Sie diesen Punkt an, um in das Spiel einzutauchen.

Wenn Sie zum ersten Mal die Kampagne starten, können Sie sich entscheiden, ob Sie einen neuen Charakter oder einen vorgefertigten verwenden wollen. Dieser Charakter wird Ihr Stellvertreter in der Welt von „SpellForce“, Ihr **Avatar**.

## Neuen Charakter für Kampagne erstellen

Ihre Spielfigur generieren Sie, indem Sie zunächst einen Namen eingeben. Mit den Buttons unter dem Namen wählen Sie, ob Ihr Avatar männlich oder weiblich sein soll. Wechseln Sie zwischen Ganzkörper- und Porträtsansicht, um Ihre Figur in allen Facetten zu sehen. Sie können auch eines von verschiedenen Erscheinungsbildern auswählen. Danach weisen Sie Ihrem Charakter in der rechten Spalte einige grundlegende Fähigkeiten zu. Wählen Sie zunächst zwei Kategorien aus, in denen er besonders begabt sein soll, und verteilen Sie dann 30 Fähigkeitspunkte auf die Charakterattribute. Welche Auswirkungen die Attribute auf den Charakter haben, erfahren Sie in dem Fenster am unteren Bildschirmrand, wenn Sie mit der Maus auf ein Attribut fahren. Sobald Sie alle Punkte verteilt haben, können Sie mit dem Haken rechts unten die Charaktererstellung abschließen, und das Spiel beginnt.



## Vorgefertigten Charakter für Kampagne auswählen

Wenn Ihnen das Erstellen eines Charakters zu mühsam ist, wählen Sie einfach einen der vorgegebenen Charaktere. Dabei können Sie sich wie bei der Charaktererstellung alle Fähigkeiten und Attribute der Figur anzeigen lassen, die Sie repräsentieren soll.

## Charakter-Entwicklung im Laufe des Spiels

Ob Sie einen neuen Charakter entwerfen oder einen vorgefertigten verwenden – alle Charakterwerte sind nur der Ausgangspunkt der Entwicklung. Sie werden die Eigenschaften Ihres Avatars im Laufe des Spiels ausbauen und auch neue Fähigkeiten erlernen, die Sie auf Ihrer Reise benötigen. Bei einem vorgefertigten Charakter wird das Aufwerten der Charakterwerte über einen Automatik-Button erledigt.

## Spielstände verwalten

Wenn Sie schon ein Spiel mit einem Charakter begonnen haben, können Sie ihn im Kampagnen-Bildschirm verwalten und Spielstände bearbeiten.

*WICHTIG: Wenn Sie eine Kampagne mit Ihrem Avatar beginnen, ist jeder Fortschritt (d.h. jeder Spielstand) an diese Figur gekoppelt.*



## Spielstand laden

Wenn Sie den Spielstand eines bestimmten Avatars laden möchten, selektieren Sie zunächst in der linken Hälfte die Spielfigur und markieren Sie dann rechts in der Spalte mit einem Klick den Spielstand. Klicken Sie dann auf den Haken unten rechts, und das Spiel wird geladen.

## Spielfiguren oder Spielstände löschen

In diesem Bildschirm können Sie auch Spielfiguren oder Spielstände löschen. Wählen Sie dazu die Spielfigur an und klicken auf „Charakter löschen“, oder selektieren Sie mit einem Klick den Spielstand und wählen „Spielstand löschen“ aus. Beachten Sie bitte, dass mit dem Löschen eines Charakters auch automatisch alle diesem Charakter zugehörigen Spielstände verloren gehen!

## Prolog – Die Vorgeschichte

Wenn Sie „SpellForce“ zum ersten Mal spielen, gelangen Sie zunächst in den Prolog. Dort erfahren Sie nicht nur die Vorgeschichte Ihres Avatars, sondern es werden Ihnen auch die grundlegenden Funktionen des Spiels erläutert. Diesen Prolog sollten Sie einmal spielen, um die wichtigsten Bedienmöglichkeiten zu erlernen. Wenn Sie „SpellForce“ mit einem neuen Charakter beginnen möchten, können Sie den Prolog überspringen, indem Sie die entsprechende Checkbox unter dem Namen des Charakters aktivieren.

Wenn Sie einen Charakter oder einen Spielstand bestätigt haben, finden Sie sich nach einigen Sekunden in der Welt von SpellForce wieder.

## Mehrspieler

Um die Möglichkeiten des Mehrspieler-Modus erklärt zu bekommen, lesen Sie bitte das Kapitel weiter hinten in diesem Handbuch.

## Optionen

Klicken Sie auf „Optionen“, können Sie Einstellungen in folgenden Bereichen vornehmen:

- ◆ **Spiel:** Verschiedene Einstellmöglichkeiten, darunter der „Easy Mode“, bei dem der Schwierigkeitsgrad der gesamten Kampagne leichter ist.
- ◆ **Video:** Auflösung und Detailstufen.
- ◆ **Audio:** Lautstärke.
- ◆ **Steuerung:** Maus- und Tastaturbelegung.
- ◆ **Default:** Die originalen Einstellungen werden wiederhergestellt.

Welche Einstellmöglichkeiten Sie in den Untermenüs haben, erfahren Sie in den „Tooltips“.

## Credits

Hier erfahren Sie, wer „SpellForce“ entwickelt hat.

## Beenden

Klicken Sie auf den „Beenden“-Button, um auf den Desktop zurückzukehren.



## 5. Spielsteuerung

In diesem Abschnitt erfahren Sie, was Sie auf dem Bildschirm sehen, wie Sie sich durch die Spielumgebung bewegen, und was Sie mit Ihren Besitztümern anfangen können.



### Die unterschiedlichen Rassen

Sechs verschiedene Rassen werden Sie im Laufe von „SpellForce“ steuern:

**Menschen:** Sie sind begabt im Nah- und Fernkampf. Ihre magischen Fähigkeiten sind durchschnittlich, wie auch ihre Rüstung und ihre Baukunst. Sie verstehen es, auf die unterschiedlichste Weise Nahrung aus der Umwelt zu gewinnen. Nachts kämpfen sie schlechter als tagsüber.

**Elfen:** Schwach im Nahkampf, aber gefährlich auf Entfernung. Sehr begabt bei den magischen Künsten, aber nur schwach gerüstet. Durchschnittliche Baukunst, aber als einzige Rasse in der Lage, Bäume wieder anzupflanzen. Durch den Geist des Waldes erleidet ein Elf weniger Schaden, wenn er sich zwischen Bäumen aufhält.

**Zwerge:** Stark im Nahkampf, aber schwach auf Entfernung. Sehr schwache magische Fähigkeiten, besonders starke Rüstungen. Durchschnittliche Baukunst, spezialisiert auf Rohstoff-Abbau. Ihr Zerstörer vernichtet feindliche Gebäude. Wenn ein Zwerg einen Gegner tötet, steigt er unmittelbar eine Stufe auf.

**Dunkelelfen:** Überdurchschnittlich im Nahkampf, aber nicht auf Entfernung. Sehr bewandert mit den magischen Künsten, durchschnittlich gerüstet. Hochentwickelte Baukunst. Sie besitzen keine Arbeiter, sondern Sklaven. Spezialität: Töten Sie nachts einen Feind, erhalten sie einen Skelett-Sklaven.

**Trolle:** Stark im Nahkampf und stark auf Entfernung, aber nur mit zwei Einheiten. Keine magische Begabung. Starke Rüstungen, wenn Sie mit Eisen von anderen Rassen beliefert werden. Einfache Baukunst. Wenn ein Troll die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, wird er für kurze Zeit zum Berserker und fügt für einige Sekunden seinen Gegnern deutlich mehr Schaden zu. Besonderheit: Leichensammler verarbeitet Tote zu Nahrung.

**Orks:** Im Nahkampf stark, aber nicht auf Entfernung, unterdurchschnittliche magische Begabung. Durchschnittliche Rüstung. Unterdurchschnittliche Baukunst. Wenn ein Ork nur noch 1/4 seiner Lebensenergie besitzt, flieht er aus dem Kampf. Spezialität: Trommler und andere Musiker peitschen die Ork-Kämpfer in der Schlacht an.

### Spielumgebung

Ihre Sicht in die Spielumgebung nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Wenn Sie wissen möchten, wie Charaktere heißen und wie ihr Gesundheitszustand ist, fahren Sie mit der Maus darauf. Der Name wird angezeigt, und ein Balken gibt Auskunft über die Gesundheit der Figur. Ein Kreis um Charaktere (im folgenden „Einheiten“ genannt) und Gebäude zeigt die **Zugehörigkeit** an:

- ◆ **Grüner Kreis:** Diese Einheit oder dieses Gebäude unterliegt Ihrer Kontrolle und kann selektiert werden.
- ◆ **Blauer Kreis:** Diese Einheit oder dieses Gebäude ist Ihnen freundlich oder neutral gesinnt, aber Sie können Sie nicht direkt kontrollieren.
- ◆ **Roter Kreis:** Feindliche Einheit oder Gebäude.

### Blick in die Spielumgebung scrollen

Um den Bildschirmausschnitt zu verschieben, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- ◆ Drücken Sie die Cursortasten oder „A“, „S“, „D“, „W“, um den Ausschnitt in die entsprechende Richtung zu rollen.

- ◆ Führen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand der entsprechenden Richtung. Daraufhin rollt die Landschaft dorthin, bis Sie den Mauszeiger wieder zurückführen.
- ◆ Drücken Sie die rechte Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Der Mauszeiger verändert sich. Bewegen Sie nun die Maus in die Richtung, in die Sie die Ansicht verschieben wollen, und lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn Sie das Verschieben abgeschlossen haben.

### Blick in die Spielumgebung drehen

Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, und drücken und halten Sie danach die linke. Der Mauszeiger verändert sich. Wenn Sie nun Ihre Maus nach links oder rechts bewegen, drehen Sie Ihre Ansicht. Lassen Sie beide Tasten los, um wieder Einheiten selektieren zu können. Standardmäßig richtet sich die Ansicht wieder nach Norden aus, wenn Sie das Drehen abgeschlossen haben, was Sie allerdings in den Optionen deaktivieren können. Manuell richten Sie die Ansicht nach Norden aus, indem Sie „POS1“ oder „T“ drücken.

### Blick in die Spielumgebung zoomen

Es ist auch möglich, in die Spielumgebung hinein und hinaus zu zoomen. Drehen Sie das Scrollrad auf Ihrer Maus nach oben, oder drücken Sie Taste „Bild hoch“, um näher in die Szenerie zu kommen. Befindet sich Ihr Avatar im aktuellen Bildausschnitt, wechselt die Ansicht hinter diese Figur. Um wieder in den steilsten Blickwinkel zurückzukehren, der fast senkrecht ist, drehen Sie das Scrollrad nach hinten, oder drücken Sie Taste „Bild runter“.

Als einzige Figur bietet Ihnen der Avatar auch die Gelegenheit, ihn direkt zu steuern und die Welt von „SpellForce“ unmittelbar zu erleben, indem sie ihm über die Schulter blicken („3rd Person Perspektive). Rechtsklicken Sie den Porträt-Button des Avatars, um den Blick auf ihn zu richten. Drehen Sie dann das Scrollrad Ihrer Maus nach vorne oder halten Sie die Taste „Bild hoch“ oder „R“ gedrückt, bis Sie Ihren Avatar von hinten sehen. Nun können Sie ihn mit den Cursor-Tasten oder mit den Tasten „A“, „S“, „D“ und „W“ steuern. Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und zusätzlich die Cursor-Tasten bzw. „A“ und „D“ drücken, kann ihre Figur seitlich Laufen. Um zur normalen Sicht zurückzukehren, drehen Sie das Scrollrad



nach hinten oder halten die Taste „Bild runter“ oder „F“ gedrückt. Wenn die Ansicht nicht in diese Perspektive wechselt, befindet sich Ihr Avatar wahrscheinlich nicht im Bildschirmausschnitt oder ist gestorben.

### Selektionsfenster

Sie wählen eine Einheit oder ein Gebäude an, indem Sie in der Spielumgebung darauf klicken. Nun zeigt Ihnen das Selektionsfenster unten links eine Ansicht der Einheit oder des Gebäudes, und die Aktionsleiste am unteren Bildschirmrand bietet Ihnen die Aktionen an, die Sie damit auslösen können. Um die Ansicht der Spielumgebung auf die gewählte Einheit zu zentrieren, führen Sie einen Rechtsklick auf dem Selektionsfenster aus. Darin zeigt Ihnen außerdem ein grüner Balken den Gesundheitszustand einer Einheit oder den Bauzustand eines Gebäudes an. Ein blauer Balken zeigt den Mana-Vorrat einer Einheit an, die magische Energie, die sich durch das Ausführen von Zaubern verringert, mit der Zeit aber wieder regeneriert.



### Einheit bewegen

Wenn Sie eine Einheit durch die Spielumgebung bewegen möchten, selektieren Sie diese zunächst, indem Sie auf sie klicken. Lenken Sie dann den Mauszeiger zu der Stelle in der Spielumgebung, zu der die Einheit gehen soll, und führen Sie einen Rechtsklick aus. Eine kleine Staubwolke zeigt Ihnen, dass der Befehl angekommen ist, und die Einheit macht sich auf den Weg.



## Anwahl mehrerer Einheiten

Wenn Sie mehrere Einheiten auf einmal anwählen möchten, um diese durch die Spielumgebung zu steuern oder ihnen einen Befehl zu geben, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- ◆ Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Spielumgebung, drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus, womit Sie einen hellen Rahmen aufziehen. Um alle Einheiten, die sich innerhalb dieses Rahmens befinden, erscheint ein grüner Kreis. Sobald Sie die Taste loslassen, sind diese Einheiten selektiert.
- ◆ Klicken Sie auf eine Einheit um sie zu selektieren. Halten Sie nun die „Shift“-Taste auf Ihrem Keyboard gedrückt, und klicken Sie auf eine weitere Einheit, um diese der Selektion hinzuzufügen. Auf diese Weise können Sie beliebig viele Einheiten selektieren. Mit „Shift“ und Klick können Sie auch eine bereits selektierte Einheit wieder abwählen.

Insgesamt können Sie 100 Einheiten auf einmal selektieren. Die Porträts im Selektionsfenster zeigen Ihnen, welche Einheiten Sie angewählt haben oder wie viele eines Typs. Sobald Sie einen Rechtsklick in der Spielumgebung ausführen, laufen alle selektierten Einheiten zu dieser Stelle und versammeln sich dort.

Sie können zudem einzelne Einheiten im Selektionsfenster anwählen, ohne dass die Gruppe in der Spielumgebung aufgelöst wird. Klicken Sie dazu auf ein Porträt im Selektionsfenster, und ein Rahmen zeigt an, dass die folgenden Befehle nur für diese Figur gelten. Auch hier können Sie die Auswahl bei gedrückter „Shift“-Taste (mehrere Einheiten) oder bei gedrückter „Strg“-Taste (alle Einheiten eines Typs) variieren. Mit „Alt“-Klick können Sie Einheiten aus der Gruppe entfernen.

## Gruppen zuweisen und anwählen



Um eine in der Spielumgebung gebildete Gruppe schnell und immer wieder anwählen zu können, gibt es die Möglichkeit, dieser Gruppe eine Taste zuzuweisen. Dafür stehen Ihnen sechs schmale Buttons unter der Rohstoffanzeige und die

Zahlentasten „1“ bis „6“ zur Verfügung. Um eine aktuell ausgewählte Gruppe (oder auch eine einzelne Einheit) einer dieser Tasten zuzuweisen, klicken Sie einen der schmalen Buttons, oder drücken und halten Sie die „Strg“-Taste und dann zusätzliche die entsprechende Zahlentaste. Nun erscheint am oberen Bildschirmrand in der Mitte ein kleiner Porträt-Button mit einer Zahl. Die Zahl benennt die Anzahl der selektierten Einheiten. Nun können Sie diese Gruppe auswählen, indem Sie die zugewiesene Zahlentaste auf Ihrer Tastatur drücken oder diesen Porträt-Button anklicken. Um eine Gruppe aufzulösen, drücken Sie den schmalen Button, und der Porträt-Button verschwindet.

## Zahlen über den Einheiten

Bei bestimmten Geschehnissen erscheinen Zahlen über den Einheiten. Die Farbe der Zahl zeigt Ihnen an, was dieser Einheit widerfahren ist und kann im Optionen-Menü eingestellt werden.

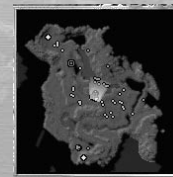
## Wegpunkte und Patrouillen

Beim Steuern von Einheiten durch die Spielumgebung können Sie außerdem folgende Aktionen durchführen:

- ◆ **„Strg“ gedrückt halten und Rechtsklick:** Die Einheit bewegt sich zum Zielpunkt und reagiert unterwegs auf Angriffe. (Bei einem normalen Rechtsklick geht Sie zuerst zum Zielpunkt, bevor Sie sich gegen Attacken zur Wehr setzt.)
- ◆ **„Shift“ gedrückt halten und Rechtsklick:** Wegpunkte setzen. Die Einheit läuft die Wegpunkte bis zur letzten gesetzten Marke ab.
- ◆ **„Alt“ gedrückt halten und Rechtsklick:** Punkte für Patrouillen-Route angeben. Die Einheit läuft die gesetzten Marken ab und dann wieder auf diesem Weg zurück.

Weg- und Patrouillenpunkte werden mit Fahnen in der Umgebung markiert. Sie können diese Punkte löschen, indem Sie die Einheit selektieren und sie mit einem einfachen Rechtsklick zu einer anderen Stelle schicken.

## Karte



Die Karte unten rechts bietet Ihnen einen Überblick über die gesamte Spielumgebung und die Möglichkeit, die Ansicht schnell zu bestimmten Stellen zu lenken. Wie auch die Spielumgebung liegt der größte Teil der Karte zunächst im Dunkeln. Erst wenn Sie mit Ihrem Avatar oder anderen ihnen gehörenden Einheiten ein Gebiet erforschen, lüftet sich der Schleier, der über dem Land liegt. Einmal erforshtes

Gebiet wird fortan auf Ihrer Karte angezeigt, allerdings wird es nach einiger Zeit wieder verhüllt, wenn keine Einheit in der Nähe ist. Die farbigen Punkte markieren Einheiten und Gebäude nach dem gleichen Schema wie auf dem Spielbildschirm:

- ◆ **Grün:** Eigene Einheiten oder Gebäude.
- ◆ **Blau:** Alliierte oder neutrale Einheiten oder Gebäude.
- ◆ **Rot:** Feindliche Einheiten oder Gebäude.

Ihr Avatar wird durch einen großen grünen Punkt markiert. Besondere Objekte werden durch einen gelben Punkt angezeigt und Portale mit weißen Punkten.

Klicken Sie auf eine Stelle auf der Karte, um die Ansicht der Spielumgebung dorthin zu wechseln. Eine **weiße Fläche** zeigt Ihnen, welchen Ausschnitt der Spielumgebung Sie gerade sehen, und wie Ihr Blick ausgerichtet ist. Das breitere Ende dieses Sicht-Kegels zeigt Ihnen, in welche Richtung Sie im Spielbildschirm in die Landschaft blicken.

Wenn Sie eine Einheit oder eine Gruppe markiert haben, können Sie ihr auch **über die Karte einen Marschbefehl** geben. Rechtsklicken Sie dazu die Stelle auf der Karte, zu der sich die Einheit oder die Gruppe bewegen sollen.

### Ihr Avatar



Mit Ihrem Stellvertreter in der Welt von „SpellForce“ haben Sie das breiteste Aktionsspektrum zur Verfügung. Oben links haben Sie jederzeit Zugriff auf Ihren Avatar, indem den **Avatar-Button** anklicken. Damit wird Ihr Avatar selektiert. Rechtsklicken Sie den Button, wird die Sicht in die Spielumgebung auf ihn zentriert. Ein grüner Balken in dem Button zeigt Ihnen die Lebensenergie des Avatars an, ein blauer seinen Mana-Vorrat.

### Dialoge mit anderen Charakteren

Manche Charaktere, denen Ihr Avatar im Laufe von „SpellForce“ begegnet, sind Individuen, die eine wichtige Rolle spielen. Sie erkennen solche Charaktere daran, dass sich über ihnen ein **Ausrufe- oder Fragezeichen** dreht. Figuren, die für den Fortgang der Handlung wichtig sind, haben ein Ausrufezeichen. Durch sie erhalten Sie die wichtigsten Aufgaben (Questen). Alle Figuren mit einem Fragezeichen geben Ihnen sekundäre Aufgaben (Nebenquesten), die nicht für den Fortgang der Handlung wichtig sind, aber Erfahrung oder interessante Objekte einbringen können. Sie sprechen mit diesen Charakteren, indem Sie Ihren Avatar selektieren und dann den anderen Charakter rechtsklicken. Ihr Avatar geht nun zu der Person und spricht sie an.

Während des Gesprächs können Sie Ihren Avatar nicht kontrollieren. Die Ansicht ändert sich, und am unteren Bildschirmrand sehen Sie Porträts der redenden Figuren und als Untertitel ihr Gespräch. Schalten Sie den Dialog mit der Leertaste weiter. An einigen Stellen müssen Sie mit einem Mausklick oder den Zahlentasten aus mehreren Möglichkeiten wählen, was Ihr Avatar sagen soll. Das, was Sie von einigen Charakteren erfahren und als Aufträge erhalten, steht danach in Ihrem „Questbuch“ (weiteres dazu im Kapitel „Inventar“). Ist das Gespräch am Ende angelangt, beenden Sie es mit der „Esc“- oder „Space“-Taste, und das Spiel geht weiter.

### Händler

Händler finden Sie in existierenden Siedlungen und erkennen Sie an einer drehenden Münze über ihrem Kopf. Rechtsklicken Sie einen Händler, öffnet sich das Händlermenü.

In der linken Spalte sehen Sie die eigenen Besitztümer, in der rechten das Angebot des Händlers. Klicken Sie zuerst auf einen Gegenstand in einer der beiden Spalten und dann auf den „Kaufen / Verkaufen“-Button, woraufhin der Händler Ihnen ein Angebot macht, das Sie annehmen oder ausschlagen können. Wie gut der Preis ist, hängt von Ihrem Charakterattribut „Charisma“ ab.

In der Mitte wählen Sie die Produktkategorien und erfahren, wie viel Geld Sie besitzen. 100 Kupferstücke entsprechen einem Silberstück, und 100 Silberstücke ergeben ein Goldstück.



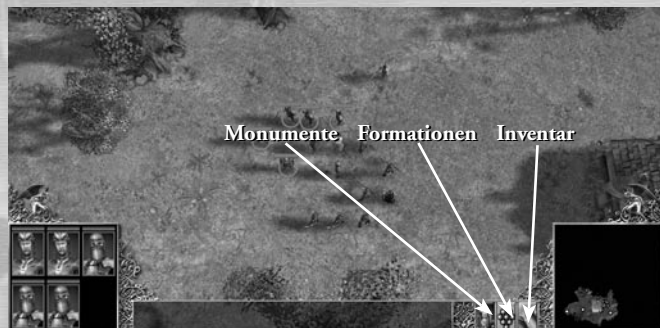
### Die Aktionsleiste

Die Aktionsleiste am unteren Bildschirmrand bietet Ihnen drei statische Symbole und die Aktionsmöglichkeiten, die Sie mit der gerade gewählten Einheit oder dem angeklickten Gebäude ausführen können.

Am rechten Rand der Leiste, von den übrigen Schaltflächen durch ein Ornament getrennt, finden Sie diese drei Buttons:

- ◆ **Monumente durchschalten:** Mit einem Klick erhalten Sie schnellen Zugriff auf die Aktionen, die Ihnen ein aktiviertes Monument gibt. Klicken Sie mehrmals auf diesen Button, um Ihre Monumente durchzuschalten. Möchten Sie die Ansicht auf das gerade gewählte Monument zentrieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button. (Bedeutung und Funktionen der Monumente werden weiter hinten erklärt.)

- ◆ **Formationen:** Dieser Button ist nur aktiv, wenn Sie mehrere Einheiten angewählt haben. Klicken Sie diesen Button, behalten die Einheiten von da an ihre Position zueinander bei. Außerdem können Sie weitere feste Formationen in der Aktionsleiste auswählen. Beachten Sie dabei, dass Sie keine Formationen anlegen können, wenn sich der Avatar in der Selektion befindet.
- ◆ **Inventar:** Über diesen Button gelangen Sie in das Inventar, das im folgenden Kapitel erläutert wird.



## Die Rohstoff-Anzeige

Am oberen Bildschirmrand zeigt eine Vielzahl von Zellen die Rohstoffe an, die Ihrer Siedlung zur Verfügung stehen.



Spiele Sie auf einer Plattform mit zwei verschiedenen Siedlungen, werden die Rohstoffe beider Siedlungen durch einen Querstrich getrennt dargestellt, sofern Sie parallel eine Siedlung der hellen Seite und eine Siedlung der dunklen Seite verwalten.

## Portale



Magische Portale verbinden die einzelnen Plattformen der Spielwelt. Wenn Sie eines betreten, gelangen Sie zu einer anderen Plattform und damit einem ganz anderen Bereich der Welt, in dem Kreaturen leben können, denen Sie zuvor nicht begegnet sind. Portale funktionieren in beide Richtungen und können beliebig oft benutzt werden, doch einige von Ihnen befinden sich zunächst hinter verschlossenen Türen oder werden bewacht, so dass Sie erst bestimmte Aufgaben erfüllen müssen, um zu diesen Portalen zu gelangen. Da

eine Portalreise viel Zeit in Anspruch nimmt, werden Sie bei einer Rückkehr zu einer früheren Plattform Ihre Siedlungen nicht mehr antreffen.

## Optionen-Menü im Spiel

Während des Spiels kommen Sie in ein Menü, wenn Sie die „Esc“-Taste drücken oder oben rechts auf dem Bildschirm den Optionen-Button anklicken.

Dann stehen Ihnen diese Funktionen zur Verfügung:

- ◆ **Optionen:** Sie kommen ins weiter vorne erwähnte Optionen-Menü.
- ◆ **Speichern:** Sie speichern Ihren aktuellen Spielstand.
- ◆ **Spiel verlassen:** Rückkehr ins Hauptmenü.
- ◆ **Spiel beenden:** Zurück auf den Desktop.
- ◆ **Abbrechen:** Zurück ins Spiel.

## 6. Inventar

Ins Inventar gelangen Sie, indem Sie den Button in der Aktionsleiste klicken, der sich ganz rechts befindet. Alternativ drücken Sie die Taste „I“ auf Ihrem Keyboard. Wenn Sie das Inventar schließen möchten, klicken Sie auf den Haken unten rechts an dem Fenster oder drücken die Taste „I“. Alternativ können Sie die „Esc“-Taste betätigen.

Sobald Sie einen oder mehrere Helden beschworen haben, erscheinen deren Porträts bei den Punkten „Charakterwerte“ und „Ausrüstung“ am rechten Rand des Inventars unterhalb des Porträts Ihres Avatars. Klicken Sie auf ein Porträt, um die Ansicht des Inventars auf diesen Charakter umzuschalten.



**CHARAKTERWerte** →

**Ausrüstung** →

**Zauberbuch** →

**Runentafel** →

**Pläne** →

**Questbuch** →

**Objekte vernichten** →

**Inventar schließen** →

**Figuren-auswahl** →

**GENARATIE INFORMATIONEN**

BARRETT WALLACE 55. LEVEL EXP. 10000 MP 2000

STURZSCHUTZ FLOWIE

Leichte Kettenrüstung 1  
Schwert 1  
Runde Schutzhelm 1  
Motte Schutzhelm

Wasser Mägel  
Gürtel  
Schulter  
Hals

Schwere Kettenschulter 2  
Runde Schutzhelm 1  
Aster 1

ATRIUM 1

ATRIUM 2

ATRIUM 3

ATRIUM 4

ATRIUM 5

ATRIUM 6

ATRIUM 7

ATRIUM 8

ATRIUM 9

ATRIUM 10

ATRIUM 11

ATRIUM 12

ATRIUM 13

ATRIUM 14

ATRIUM 15

ATRIUM 16

ATRIUM 17

ATRIUM 18

ATRIUM 19

ATRIUM 20

ATRIUM 21

ATRIUM 22

ATRIUM 23

ATRIUM 24

ATRIUM 25

ATRIUM 26

ATRIUM 27

ATRIUM 28

ATRIUM 29

ATRIUM 30

ATRIUM 31

ATRIUM 32

ATRIUM 33

ATRIUM 34

ATRIUM 35

ATRIUM 36

ATRIUM 37

ATRIUM 38

ATRIUM 39

ATRIUM 40

ATRIUM 41

ATRIUM 42

ATRIUM 43

ATRIUM 44

ATRIUM 45

ATRIUM 46

ATRIUM 47

ATRIUM 48

ATRIUM 49

ATRIUM 50

ATRIUM 51

ATRIUM 52

ATRIUM 53

ATRIUM 54

ATRIUM 55

ATRIUM 56

ATRIUM 57

ATRIUM 58

ATRIUM 59

ATRIUM 60

ATRIUM 61

ATRIUM 62

ATRIUM 63

ATRIUM 64

ATRIUM 65

ATRIUM 66

ATRIUM 67

ATRIUM 68

ATRIUM 69

ATRIUM 70

ATRIUM 71

ATRIUM 72

ATRIUM 73

ATRIUM 74

ATRIUM 75

ATRIUM 76

ATRIUM 77

ATRIUM 78

ATRIUM 79

ATRIUM 80

ATRIUM 81

ATRIUM 82

ATRIUM 83

ATRIUM 84

ATRIUM 85

ATRIUM 86

ATRIUM 87

ATRIUM 88

ATRIUM 89

ATRIUM 90

ATRIUM 91

ATRIUM 92

ATRIUM 93

ATRIUM 94

ATRIUM 95

ATRIUM 96

ATRIUM 97

ATRIUM 98

ATRIUM 99

ATRIUM 100

ATRIUM 101

ATRIUM 102

ATRIUM 103

ATRIUM 104

ATRIUM 105

ATRIUM 106

ATRIUM 107

ATRIUM 108

ATRIUM 109

ATRIUM 110

ATRIUM 111

ATRIUM 112

ATRIUM 113

ATRIUM 114

ATRIUM 115

ATRIUM 116

ATRIUM 117

ATRIUM 118

ATRIUM 119

ATRIUM 120

ATRIUM 121

ATRIUM 122

ATRIUM 123

ATRIUM 124

ATRIUM 125

ATRIUM 126

ATRIUM 127

ATRIUM 128

ATRIUM 129

ATRIUM 130

ATRIUM 131

ATRIUM 132

ATRIUM 133

ATRIUM 134

ATRIUM 135

ATRIUM 136

ATRIUM 137

ATRIUM 138

ATRIUM 139

ATRIUM 140

ATRIUM 141

ATRIUM 142

ATRIUM 143

ATRIUM 144

ATRIUM 145

ATRIUM 146

ATRIUM 147

ATRIUM 148

ATRIUM 149

ATRIUM 150

ATRIUM 151

ATRIUM 152

ATRIUM 153

ATRIUM 154

ATRIUM 155

ATRIUM 156

ATRIUM 157

ATRIUM 158

ATRIUM 159

ATRIUM 160

ATRIUM 161

ATRIUM 162

ATRIUM 163

ATRIUM 164

ATRIUM 165

ATRIUM 166

ATRIUM 167

ATRIUM 168

ATRIUM 169

ATRIUM 170

ATRIUM 171

ATRIUM 172

ATRIUM 173

ATRIUM 174

ATRIUM 175

ATRIUM 176

ATRIUM 177

ATRIUM 178

ATRIUM 179

ATRIUM 180

ATRIUM 181

ATRIUM 182

ATRIUM 183

ATRIUM 184

ATRIUM 185

ATRIUM 186

ATRIUM 187

ATRIUM 188

ATRIUM 189

ATRIUM 190

ATRIUM 191

ATRIUM 192

ATRIUM 193

ATRIUM 194

ATRIUM 195

ATRIUM 196

ATRIUM 197

ATRIUM 198

ATRIUM 199

ATRIUM 200

ATRIUM 201

ATRIUM 202

ATRIUM 203

ATRIUM 204

ATRIUM 205

ATRIUM 206

ATRIUM 207

ATRIUM 208

ATRIUM 209

ATRIUM 210

ATRIUM 211

ATRIUM 212

ATRIUM 213

ATRIUM 214

ATRIUM 215

ATRIUM 216

ATRIUM 217

ATRIUM 218

ATRIUM 219

ATRIUM 220

ATRIUM 221

ATRIUM 222

ATRIUM 223

ATRIUM 224

ATRIUM 225

ATRIUM 226

ATRIUM 227

ATRIUM 228

ATRIUM 229

ATRIUM 230

ATRIUM 231

ATRIUM 232

ATRIUM 233

ATRIUM 234

ATRIUM 235

ATRIUM 236

ATRIUM 237

ATRIUM 238

ATRIUM 239

ATRIUM 240

ATRIUM 241

ATRIUM 242

ATRIUM 243

ATRIUM 244

ATRIUM 245

ATRIUM 246

ATRIUM 247

ATRIUM 248

ATRIUM 249

ATRIUM 250

ATRIUM 251

ATRIUM 252

ATRIUM 253

ATRIUM 254

ATRIUM 255

ATRIUM 256

ATRIUM 257

ATRIUM 258

ATRIUM 259

ATRIUM 260

ATRIUM 261

ATRIUM 262

ATRIUM 263

ATRIUM 264

ATRIUM 265

ATRIUM 266

ATRIUM 267

ATRIUM 268

ATRIUM 269

ATRIUM 270

ATRIUM 271

ATRIUM 272

ATRIUM 273

ATRIUM 274

ATRIUM 275

ATRIUM 276

ATRIUM 277

ATRIUM 278

ATRIUM 279

ATRIUM 280

ATRIUM 281

ATRIUM 282

ATRIUM 283

ATRIUM 284

ATRIUM 285

ATRIUM 286

ATRIUM 287

ATRIUM 288

ATRIUM 289

ATRIUM 290

ATRIUM 291

ATRIUM 292

Hier erfahren Sie alle Details über Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Avatars und der Helden, die Sie beschworen haben.

Die Fähigkeiten, die in der linken Spalte angezeigt werden, haben Sie selbst festgelegt, als Sie den Charakter vor der Kampagne entworfen haben. Hier können Sie sich einen Überblick verschaffen, neue Fähigkeiten dazulernen oder verfeinern.

22

Hier sehen Sie links alle Ausrüstungsgegenstände, die Sie im Laufe des Spiels gefunden haben und können Sie Avatar und Helden zur Benutzung geben. Beachten Sie dabei, dass es nur ein allgemein gültiges Ausrüstungs-Inventar für Avatar und Helden gibt, weswegen Sie jederzeit Ausrüstungsgegenstände zwischen den Figuren tauschen oder zurück ins Inventar legen können. Dabei spielt die räumliche Entfernung zwischen den einzelnen Personen keine Rolle.

Ist ein Gegenstand links im Inventar rot unterlegt, kann er der gewählten Figur nicht angelegt werden, weil ihr entsprechende Fähigkeiten fehlen. Fahren Sie mit der Maus auf das Objekt, und Sie sehen in einem „Tooltip“ die Vorgaben des Gegenstands. Manchmal belegt ein Gegenstand mehrere Ausrüstungsmöglichkeiten Ihrer Figur. In diesem Fall erscheint die nicht benutzbare Stelle rot facettiert. Zum Beispiel legen Sie ein zweihändiges Schwert in eine der beiden Hände, woraufhin die andere Hand rot eingefärbt wird, weil für das Schwert beide Hände benutzt werden müssen.

# Zauberbuch

Klicken Sie zunächst auf einen Zauberspruch im Inventar und dann auf eine freie Stelle in Ihrem Zauberbuch. Damit ist der Spruch aufgenommen.



oft die Zaubersprüche im Zaubergedächtnis austauschen, aber nur Sprüche aus dem Zauberbuch verwenden. Voraussetzung dafür ist, dass Sie die notwendigen Fähigkeiten für diesen Zauberspruch besitzen.

Wie Sie die Zaubersprüche auslösen, erfahren Sie im Kapitel über den Kampf.

## Runentafel

Runen werden in die Runentafel eingesetzt, um Einheiten an den Monumenten zu beschwören. Die Runen definieren die Art und die Stärke sowohl der Arbeiter und Kampf-Einheiten der Aufbaurassen als auch der Helden.

Am Anfang des Spiels verfügen Sie nur über die Arbeiter rune der Menschen, doch im Laufe des Spiels werden Sie neue Runen finden, mit denen Sie immer vielseitigere Helden und stärkere Einheiten zur Verwendung rufen können. Je höher die Stufe einer Rune ist, umso stärker sind die Einheiten, die damit am Monument generiert werden. Außerdem sind zu Beginn nicht alle Öffnungen der Tafel verfügbar. Erst, wenn Ihr Avatar Erfahrung gewonnen hat und Stufen aufgestiegen ist, werden diese Öffnungen freigeschaltet.

Runen können wie alle anderen Objekte auch verkauft oder vernichtet werden. Doch sollten Sie den Verkauf einer Rune gut überlegt haben, denn die Einheiten, die damit beschworen werden, sind ein wichtiges Kapital in „SpellForce“.

## Pläne

Pläne sind Schriftrollen, auf denen sich Baupläne für Gebäude und für Krieger befinden.

Um einen Plan zu aktivieren, klicken Sie ihn in der linken Spalte an, wählen über einen der sechs Button mit den unterschiedlichen Rassen die richtige aus und legen den Plan in einem freien Feld ab. Nun können Sie ab sofort dieses Gebäude errichten. Allerdings verlangen fortgeschrittene Gebäude bestimmte Basisgebäude – darüber erfahren Sie mehr im anschließenden Kapitel.

## Questen

Questen sind die Aufgaben, denen Ihr Avatar gegenübersteht. Einige sind notwendig für den Fortschritt des Spiels und müssen erfüllt werden, andere sind Nebenquesten und können von Ihnen freiwillig angegangen werden – versprechen aber interessante Belohnungen.

Eine Quest ergibt sich entweder aus dem Fortgang der Handlung (die meistens in Zwischensequenzen erzählt wird), oder Sie rechtsklicken eine Figur in der

Spielumgebung, über der sich ein Ausrufe- oder Fragezeichen dreht. Dann erklärt Ihnen diese Figur, wie Sie ihr helfen können.

In der mittleren Spalte mit der Aufschrift „Hauptquesten“ sehen Sie eine Übersicht. Klicken Sie auf eine Queste, erscheinen in der Spalte rechts daneben Details. Bewegen Sie die Maus auf eine Detailangabe, wird Ihnen in einem „Tooltip“ eine weitere Erläuterung angezeigt. Noch nicht erfüllte Questen sind hellgelb, während gelöste Questen grau dargestellt werden.

Mit den Buttons „Aktive Questen“ und „Gelöste Questen“ können Sie zudem die Anzeige modifizieren.

Wenn Sie im Spiel nicht mehr weiter wissen oder Sie nach langer Zeit einen Spielstand wieder laden, finden Sie hier die Informationen, welche Aufgaben als nächstes zu erfüllen sind.

## 7. Siedlungen aufbauen

Im Laufe von „SpellForce“ werden Sie auf sechs verschiedene Rassen treffen: Menschen, Elfen und Zwerge (die zur hellen Seite der Magie gehören) und Orks, Trolle und Dungelelfen (die zur dunklen Seite der Magie gehören). Sie werden Siedlungen mit allen diesen Völkern errichten. Jede dieser Rassen besitzt individuelle Fähigkeiten und Gebäude, die Sie im Laufe des Spiels anzuwenden lernen.

## Runenmonumente

Ihr Avatar ist ein Runenkrieger. Die Runen, die sich in seiner Runentafel befinden, verleihen ihm Kontrolle über die Monumente einer Rasse, die sich in der Spielumgebung befinden. Diese Runenmonumente dienen der Einheitenerstellung. Hier können Sie Einheiten beschwören, wobei die benutzten Runen die Art und Stärke der jeweiligen Einheit festlegen. Wie Sie die Runentafel handhaben, erfahren Sie im Kapitel „Inventar“. Außerdem dient ein Monument als erstes Lager für Siedlungen. Später im Spiel werden Sie auch Heldenmonumente finden, wo bestimmte Krieger beschworen werden.

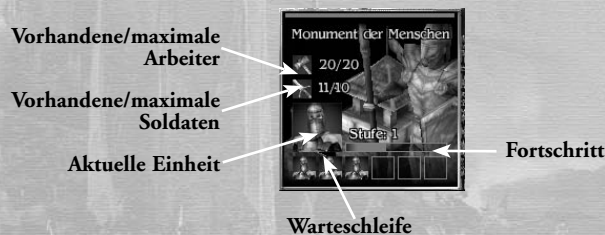


## Erstellung von Einheiten an Monumenten

Treten Sie mit Ihrem Avatar nahe an ein Monument und selektieren Sie es. In der Aktionsleiste sehen Sie nun ein Symbol, mit dem Sie das Monument in Besitz nehmen können und es damit aktivieren. Dass es aktiv ist, sehen Sie an leuchtenden Fackeln und glühenden Augen der Statuen.

Selektieren Sie ein aktives Monument, sehen Sie in der Aktionsleiste, welche Einheiten Sie nun erstellen können. Am Anfang der Kampagne werden Sie auf das Monument der Menschen stoßen und menschliche Arbeiter generieren können, da Ihr Avatar diese Rune von Anfang an besitzt. Um ein Monument wieder freizugeben, klicken Sie auf das Symbol am rechten Rand der Aktionsleiste neben den statischen Symbolen.

Wenn Sie auf ein Einheiten-Symbol klicken, wird im Selektionsfenster durch einen Balken der Fortschritt der Erstellung angezeigt. Sie können durch weitere Klicks in der Aktionsleiste bis zu sieben weitere Einheiten in Auftrag geben, die eine nach der anderen erstellt werden.



Eine Einheit entsteht in einem magischen Licht im Monument, tritt dann daraus hervor und erwartet Ihre Befehle. Rechtsklicken Sie bei selektiertem Monument in die Spielumgebung, legen Sie einen Sammelpunkt für neue militärische Einheiten fest, welcher durch eine Fahne markiert ist. Eine Siedlung kann, abhängig von Gebäuden und Rohstoffen, nur eine bestimmte Anzahl Einheiten besitzen. Klicken Sie auf ein Monument, zeigen Ihnen vier Ziffern, wieviele Arbeiter Sie von wievielen möglichen schon erstellt haben, und die Zahlen darunter geben Ihnen die gleiche Information zu Ihren Soldaten. Die maximale Einheitenzahl wächst mit den Fortschritten Ihrer Siedlung, wobei die Haupthäuser das Limit für die zivilen Einheiten definieren und die durch Nahrung bezahlten Aufwertungen am Haupthaus das Limit der militärischen Einheiten.

Jedes Beschwören einer Einheit, die keine Rohstoffe verlangt (also Arbeiter), und eines Helden kostet **Runenkraft**. Je weniger Runenkraft Ihr Avatar besitzt, desto länger dauert das Erstellen dieser Einheit. Die vorhandene Runenkraft wird im Selektionsfenster gezeigt, wenn Sie den Avatar oder ein Monument selektieren, und sie regeneriert sich mit der Zeit selbst.

## Abbau von Rohstoffen

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie, wie viele Rohstoffe Sie besitzen. Diese sind nötig um Gebäude zu bauen und zu reparieren. Alle Rohstoffe befinden sich in der Spielumgebung. Einige können direkt von Arbeitern abgebaut werden, andere verlangen zuvor ein Gebäude.

Rohstoffe, die auch ohne Gebäude von Arbeitern abgebaut werden können:



**Holz:** Grundlegendes Baumaterial.



**Steine:** Baumaterial.



**Eisenerz:** Nötig für Waffen und Ausrüstung.

Rohstoffe, die nur mit Handwerker-Gebäuden abgebaut werden können:



**Mondsilber:** Seltenes Metall für außergewöhnliche Waffen der Zwerge und Dungelelfen.



**Aria:** Magisches Wasser, das Mana für Menschen und Dungelelfen generiert.



**Lenya:** Magische Pflanze, welche Elfen und Orcs verwenden.



**Nahrung:** Kann im Haupthaus Soldaten versorgen.

## Rohstoff-Erträge und weiterverarbeitende Betriebe

Die Rohstoffe Holz, Stein und Eisen können Sie einfach abbauen, indem Sie einen oder mehrere Arbeiter markieren (anklicken oder einen Rahmen aufziehen), die Ansicht zu dem Rohstoff lenken und diesen rechtsklicken. Nun machen sich die Arbeiter auf den Weg, um in dieser Umgebung den angeklickten Rohstoff abzubauen. Ihre Erträge bringen sie dann zum Monument oder einem speziellen Rohstoffgebäude, wobei der Ertrag bei der Anlieferung in der Liste in der Kopfzeile gutgeschrieben wird und damit zur Weiterverarbeitung verfügbar ist. Geben Sie einer



Einheit eine neue Anweisung, während sie Rohstoffe fördert oder transportiert, ist die gerade erwirtschaftete Rohstoffmenge verloren.

Um den Abbau dieser Rohstoffe zu beschleunigen, können Sie Holzfäller, Steinbruch oder Mine aufbauen. Die Arbeiter dieser Gebäude beliefern die weiterverarbeitenden Gebäude Sägewerk, Steinmetz, Schmelze und Nahrungsmittelager, sofern der Abstand zwischen den Gebäuden nicht zu groß ist. Für die magischen Rohstoffe Aria und Lenya gibt es nur Gebäude zum Abbau, eine Weiterverarbeitung ist nicht nötig.

## **Erschöpfte Rohstoffquellen**

Wenn ein Rohstoff erschöpft ist, sucht ein Arbeiter bis zu einem bestimmten Radius die Umgebung nach weiteren Vorkommen ab. Findet er keine, verharnt er schließlich auf der Stelle und wartet auf neue Anweisungen. Allerdings werden nur Bäume restlos abgebaut – alle anderen Rohstoffvorkommen wachsen in geringem Umfang nach, sodass Sie endlos Erträge einbringen.

## **Aufbau von Gebäuden**

Für den Aufbau von Gebäuden sind die gleichen Arbeiter nötig, die auch Rohstoffe abbauen. Sie sollten also genügend Arbeiter erstellen, um nicht den Rohstoffabbau zu verlangsamen, wenn Sie Gebäude errichten möchten.

Selektieren Sie einen oder mehrere Arbeiter, erscheint in der Aktionsleiste ein Hammer-Symbol. Klicken Sie darauf, erscheinen in der Aktionsleiste die Gebäude, die Sie errichten können, wobei die Gebäude dunkler dargestellt werden, die Sie aufgrund fehlender Rohstoffe oder fehlender anderer Gebäude gerade nicht bauen können. In dem eingblendeten „Tooltip“ ist der Grund dafür rot eingefärbt.

## **Pläne für Gebäude**

Welche Gebäude gebaut werden können, erfahren Sie im Pläne-Menü des Inventars. Bevor ein Gebäude von den Arbeitern errichtet werden kann, muss hier der passende Gebäudeplan bei der entsprechenden Rasse aktiviert werden.

## **Umriss des Gebäudes platzieren**

Wenn Sie ein Gebäude aus der Aktionsleiste ausgewählt haben, erscheint der Umriss des Gebäudes in der Spielumgebung. Bewegen Sie nun den Mauszeiger, um mögliche Bauplätze für das Gebäude angezeigt zu bekommen. Dabei können Sie weiterhin die Spielumgebung scrollen. Der Umriss des Gebäudes erscheint nur an Stellen, an denen die Umgebung und die Bodenbeschaffenheit einen Bau zulassen. Wenn Sie also mit der Maus in hügeliges oder zugewachsenes Gebiet fahren, bleibt der Umriss an der letzten Stelle, an der ein Hochziehen des Gebäudes möglich war,

und ein rotes Symbol am Mauszeiger zeigt an, dass Sie an der aktuellen Position nicht bauen können. Wenn Sie ein Gebäude drehen möchten, halten Sie die „Strg“-Taste gedrückt und drehen Sie das Scrollrad Ihrer Maus. Wenn Sie sich für einen Bauplatz entschieden haben, klicken Sie dorthin, und die Arbeiter setzen sich in Bewegung, um mit dem Bau zu beginnen.

Sie können das Gebäude im Bau schon anklicken und erfahren durch einen Balken im Selektionsfenster, wie weit der Aufbau gediehen ist. Je mehr Arbeiter an einem Gebäude bauen, desto schneller geht der Aufbau voran. Dabei können Sie jederzeit Arbeiter ergänzen, indem Sie welche selektieren und dann die Baustelle rechtsklicken oder abziehen, indem Sie diese Arbeiter anwählen und ihnen andere Aufgaben geben.

## **Handwerker**

Mit dem Abschluss des Baus ist das Gebäude betriebsbereit. Ist es ein Betrieb, der mehrere Arbeiter beschäftigen kann, werden die dem Aufbau zugewiesenen Arbeiter automatisch Handwerker in diesem Betrieb und nehmen ihre Tätigkeit auf. Handelt es sich um ein Gebäude ohne Handwerker, oder sind es zu viele Arbeiter, bleiben die übrigen am fertigen Gebäude stehen und warten auf neue Anweisungen. Eine Flagge auf der Spitze zeigt Ihnen, ob ein Gebäude besetzt ist. Handwerker erledigen die gleichen Tätigkeiten wie normale Arbeiter, die direkt einer Rohstoffquelle zugewiesen werden – aber sie sind viel schneller.

## **Gebäude abreißen**

Ein Gebäude, das Sie nicht mehr benötigen, können Sie abreißen, indem Sie es anwählen und das Abriss-Symbol der Aktionsleiste klicken. Diesen Vorgang können Sie nach der Bestätigung nicht rückgängig machen, und Sie verlieren die in das Gebäude investierten Rohstoffe.

## **Gebäude reparieren**

Beschädigte Gebäude können Sie reparieren, indem Sie einen oder mehrere Arbeiter anwählen und das Gebäude rechtsklicken. Die Arbeiter reparieren es dann, was allerdings auch Rohstoffe verbraucht.

## **Einheiten durch Gebäude aufwerten**

Durch die Aufwertung von Gebäuden können Sie bestimmte Einheitentypen verbessern. Klicken Sie dazu auf das Gebäude, und Sie erfahren in der Aktionsleiste, ob Aufwertungen dafür angeboten werden. Besitzen Sie die nötigen Rohstoffe, klicken Sie einfach auf das Aufwertungs-Symbol in der Aktionsleiste, und nach kurzer Zeit ist die Aufwertung verfügbar.

## Untätige Arbeiter anwählen

Wenn ein Arbeiter gerade keiner Tätigkeit nachgeht und auf Anweisungen wartet, können Sie ihn schnell über den Arbeiter-Button für untätige Einheiten oben rechts anklicken. Erscheint in diesem Button am unteren Rand eine Zahl, bezeichnet diese die Anzahl der untätigen Einheiten. Klicken Sie einmal den Button, erscheint an dessen oberen Rand eine „1“, wodurch signalisiert wird, dass Sie eine dieser Einheiten selektiert haben. Je öfter Sie den Button anklicken, umso mehr Einheiten werden angewählt. Mit einem Rechtsklick auf den Porträt-Button unten links können Sie den Blick in die Spielumgebung auf diese Einheit zentrieren.

Sobald Sie einer bestimmten Anzahl Einheiten einen Auftrag gegeben haben (Haus bauen oder reparieren, Rohstoffe abbauen), verringert sich die Zahl auf dem Arbeiter-Button um deren Menge. Halten Sie „Strg“ gedrückt und klicken den Arbeiter-Button, werden alle untätigen Arbeiter auf einmal angewählt. Wenn Sie „Alt“ gedrückt halten, können Sie zudem auch Arbeiter auswählen, die eine Aufgabe zugewiesen bekommen haben. Halten Sie also beide Tasten gedrückt und klicken den Arbeiter-Button, wählen Sie restlos alle Arbeiter an, wovon die Handwerker ausgenommen sind.

Selektierte freie Arbeiter

Verfügbare freie Arbeiter



## 8. Kampf

### Arbeiter in Kämpfen

Sollte Ihre Siedlung angegriffen werden und Sie noch nicht im Besitz von Soldaten sein, verteidigen sich die Arbeiter selbst – sie sind allerdings nicht besonders stark – und Sie können Feinde mit Ihrem Avatar abwehren. Im Gegensatz zu Avatar und Helden regenerieren Arbeiter und produzierte Krieger ihre Lebenspunkte und Mana nicht selbst. Sie können mit Zaubersprüchen geheilt werden, und ein **Nahrungslager** gibt ihnen die Möglichkeit, ihre Wunden selbst zu versorgen – was allerdings Nahrung in geringem Umfang aufbraucht. Arbeiter und Handwerker, die einer Arbeit nachgehen, verteidigen sich allerdings nicht.

### Erstellung von Krieger-Einheiten an Monumenten

Wie die Arbeiter entstehen auch Krieger-Einheiten für den Kampf an Monumenten und sind von der Benutzung ihrer entsprechenden Runen abhängig. Doch für viele

Einheiten müssen Sie zudem Rohstoffe auf Lager oder bestimmte Gebäude errichtet haben. Bei den Menschen ist beispielsweise eine Schmiede für Krieger unabdinglich, und wenn Sie mehrere Schmieden errichten, können die Waffen schneller geschmiedet werden, wodurch die Einheiten schneller produziert werden.

Klicken Sie auf ein Monument, und Sie sehen in der Aktionsleiste neben den Arbeitern die Kämpfer, die Ihnen zur Verfügung stehen. Um neue Krieger-Einheiten erstellen zu können, müssen Sie die jeweiligen Pläne finden oder erwerben und im Pläne-Menü des Inventars einsetzen.

Wenn eine **Einheit in der Aktionsleiste grau unterlegt** ist und nicht angeklickt werden kann, fehlt entweder ein Rohstoff oder ein nötiges Gebäude. Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf das Symbol, und in dem „Tooltip“ sehen Sie, welche Ressource rot eingefärbt ist – sobald diese verfügbar ist, können Sie auch die Einheit generieren.

### Gegner attackieren

Ein Kämpfer wird wie ein Arbeiter im Monument beschworen, tritt dann daraus hervor und erwartet Ihre Befehle. Der grundlegende Umgang mit Kriegern ist der gleiche wie mit allen anderen Einheiten. Werden Einheiten angegriffen oder bemerken kriegerische Aktionen in ihrer unmittelbaren Nähe, greifen sie ins Geschehen ein, und wenn sie über magische Aktionen verfügen, benutzen sie diese auch automatisch, seien es Angriffssprüche auf Feinde oder Heilzauber auf Verbündete. Um einen Gegner anzugreifen, selektieren Sie einen Krieger, und rechtsklicken Sie den Feind. Daraufhin bewegt sich die Einheit zu dem Gegner und greift ihn an.

### Maximale Anzahl der verfügbaren Krieger-Einheiten

Die maximale Anzahl der Krieger Ihrer Siedlung (wie auch die der Arbeiter) erfahren Sie im Selektionsfenster, wenn Sie das Monument selektieren. Sobald Sie mindestens ein kleines Haupthaus besitzen, können Sie die maximale Anzahl der Krieger schrittweise erhöhen. Klicken Sie auf das Haupthaus, dann sehen Sie in der Aktionsleiste ein Symbol, mit dem Sie für eine angezeigte Menge an Nahrung eine bestimmte Anzahl möglicher Soldaten erhalten. Diesen Vorgang können Sie mehrmals wiederholen, allerdings wird es mit jedem Schritt teurer.

### Magische Angriffe

Magische Angriffe können Sie in der Aktionsleiste auswählen, wenn Sie den Avatar oder einen Helden selektiert haben. Nachdem Sie einen magischen Angriff ausgewählt haben, wird dieser entweder sofort ausgelöst oder Sie sehen ein kleines

Symbol neben Ihrem Mauszeiger. Ist es rot, können Sie den Zauber nicht aussprechen. Erst wenn Sie den Zeiger auf ein passendes Ziel bewegen, erscheint ein grüner Pfeil, und Sie können den Zauber mit einem Linksklick auslösen. Klicken Sie nochmals das Symbol in der Aktionsleiste an, deselektieren Sie den Zauberspruch. Beachten Sie aber, dass manche feindlichen Einheiten gegen bestimmte Zaubersprüche resistent sind. Dass ein Zauber nicht funktioniert, sehen Sie an weißen Funken, die um die verzauberte Einheit erscheinen – der Spruch wurde abgewehrt. Doch auch Sie können sich gegen magische Angriffe von Gegnern schützen, indem Sie Gegenstände tragen, die Resistenzen gegen bestimmte Arten der Magie verleihen.

Jeder magische Angriff verbraucht Mana des Avatars oder des Helden. Außerdem kann ein Zauberspruch nicht sofort nach seinem Einsatz wieder benutzt werden – für eine gewisse Zeit wird sein Symbol dunkel dargestellt. Je mächtiger ein Spruch ist, desto länger dauert es, bis er zum erneuten Einsatz verfügbar ist.

### Alle Einheiten eines Typs auswählen

Wenn Sie alle Einheiten eines Typs im näheren Umkreis selektieren möchten, halten Sie die „Strg“-Taste gedrückt, und klicken Sie auf eine Einheit. Wenn Sie nun diese Selektion einer Gruppe zuweisen, haben Sie jederzeit schnellen Zugriff auf diese Soldaten – und können natürlich auch Gruppen bilden mit einer ausgewogenen Mischung aus Nah- und Fernkämpfern. Indem Sie die einzelnen Porträts im Selektionsfenster unten links anklicken, können Sie zudem Ihre Selektion eingrenzen. Auch im Selektionsfenster ist „Strg“-Klick übrigens möglich, wenn Sie nur einen Einheitentyp in der aktuellen Selektion kontrollieren möchten.

### Nachteile von verwundeten Einheiten

Verwundete Einheiten, deren Lebensenergie im roten Bereich angelangt ist, bewegen sich langsamer als gesunde. Außerdem fliehen Sie unter bestimmten Umständen aus einer Kampfsituation, sind also nicht besonders verlässlich. Versuchen Sie, diese Einheiten mit einem Heilzauber wieder zu gesunden. Ein **Nahrungslager** gibt den Arbeitern und Krieger-Einheiten die Möglichkeit, ihre Wunden selbst zu versorgen – was allerdings Nahrung in geringem Umfang aufbraucht. Avatar und Helden regenerieren ihre Energie selbst, andere benötigen ein Nahrungsmittellager.

### Formationen annehmen

Über den statischen Formations-Button in der Aktionsleiste können Sie die Anordnung der aktuell ausgewählten Einheiten variieren. Sobald Sie den Formations-Button klicken, behält die aktuelle Auswahl ihre Positionen untereinander bei. Außerdem können Sie in der Aktionsleiste verschiedene voreingestellte Formationen

selektieren. In der 3rd-Person-Perspektive können Formationen nur angenommen werden, wenn der Avatar sich nicht in der aktuellen Selektion befindet.

### Angriff auf Monumente

Monumente können auch attackiert werden. Zwar ist die Struktur an sich unzerstörbar, doch sobald ein Monument von einem Feind so viel Schaden zugefügt bekommen hat, dass es brennt, kann es von da an keine weiteren Einheiten mehr produzieren (was auf existierende Einheiten keinen Einfluss hat). Mit der Zeit regeneriert sich ein beschädigtes Monument von selbst.

### Magische Mitstreiter

Der Avatar kann magische Mitstreiter beschwören, sofern er die notwendigen Fähigkeiten und den entsprechenden Zauberspruch gelernt hat. Sie verbrauchen konstant seinen Mana-Vorrat, folgen dem Avatar überall hin und beschützen ihn vor Angreifern.

### Helden

Neben Monumenten der einzelnen Rassen werden Sie auch **Heldenmonumente** finden. Helden sind Individuen mit eigenen Fähigkeiten und einem größeren Aktionsradius als normale Krieger, und sie werden wie Ihr Avatar ausgerüstet und gesteuert, sammeln aber im Gegensatz zum Avatar keine Erfahrungspunkte. Die grundlegende Bedienung eines Heldenmonuments ist die gleiche wie bei den anderen Monumenten: Nehmen Sie es in Besitz, woraufhin Sie in der Aktionsleiste sehen, welche Helden Sie beschwören können. Für die Helden gibt es eigene Runen, die Sie vorher in Ihrer Runentafel im Inventar einsetzen müssen.

Sobald Sie eine Heldenrunen in der Tafel eingesetzt haben, können Sie diesen Helden im Ausrüstungs-Menü des Inventars mit Waffen und Rüstung ausstatten. Der Held wird dann mit dieser Ausrüstung beschworen, und auch wenn er stirbt, sind die Objekte nicht verloren – bei der nächsten Beschwörung besitzt er wieder die gleiche Ausrüstung. Möchten Sie eine Heldenrunen in der Tafel durch eine andere ersetzen, müssen Sie deswegen zuvor auch alle Ausrüstungsgegenstände von dem Helden entfernen und ins Inventar zurücklegen.

Sie können einen Zauberspruch eines Helden eine primäre Funktion zuweisen, indem Sie ihn in der Aktionsleiste rechtsklicken, wenn der Held ausgewählt ist. Der Zauberspruch wird markiert und fortan bevorzugt im Kampf eingesetzt. Deselektieren Sie den Spruch mit einem weiteren Rechtsklick.

Das Beschwören von Helden kostet **Runenkraft**. Je weniger Ihr Avatar besitzt, umso



länger dauert es. Runenkraft regeneriert sich selbst und wird im Selektionsfenster angezeigt, wenn Sie den Avatar anwählen.

## „Click & Fight“-System

Sie können in „SpellForce“ auf klassische Weise in den Kampf ziehen: Wählen Sie zunächst die eigenen Einheiten aus, dann noch die Angriffsart, und rechtsklicken Sie dann den Gegner.

Doch Sie können auch die Vorzüge des „Click & Fight“-Systems für sich nutzen. Klicken Sie einfach auf einen Gegner in der Spielumgebung, und unterhalb der Porträtbuttons von Avatar, aktiven Helden und gebildeten Gruppen erscheinen **Aktions-Symbole**, die Sie nur anklicken müssen, um dem jeweiligen Porträt die Angriffsart zuzuordnen. Ein Schwert bezeichnet dabei den Nahkampf, während Sie beim Avatar und den Helden auf diese Weise schnellen Zugriff auf magische Angriffe erhalten. So können Sie auch mit wenigen Klicks im Laufe eines Kampfes Ihre Taktik bei besonders starken Gegnern ändern, ohne dafür zunächst die freundlichen Einheiten auswählen zu müssen.

Das „Click & Fight“-System bietet Ihnen darüber hinaus nur **sinnvolle Aktionen** für die aktuelle Selektion an. Wenn Sie eine freundliche Einheit anwählen, erscheinen daher unter Ihrem Avatar und den Helden nur heilende oder positive Aktionen und Zaubersprüche.

**Je kleiner** ein Aktions-Symbol in seinem Rahmen ist, desto weiter ist das Ziel entfernt – so können Sie die Wegstrecke einplanen, die die jeweilige Einheit zurück legen muss und damit die Dauer, bis der gegebene Befehl in die Tat umgesetzt wird. Die „Click & Fight“-Kommandos erscheinen nur für Einheiten, die sich in einem gewissen Radius des gewählten Gegners befinden.

## Stärksten Feind selektieren

Um schnell den stärksten Gegner zu selektieren und ihn effektiv mit dem „Click & Fight“-System bekämpfen zu können, drücken Sie die **„Tab“-Taste** auf Ihrer Tastatur. Nun können Sie mit wenigen Klicks ganze Angriffswellen auslösen. Drücken Sie mehrmals „Tab“, um die sichtbaren Gegner durchzuschalten.

## Gegner und Kisten plündern

In der Spielumgebung stoßen Sie auf Kisten, von denen einige golden leuchten. Auch einige Gegner bleiben nach einem Kampf mit diesem Leuchten zurück. Es zeigt an, dass sich hier noch Gegenstände befinden, die Sie mitnehmen können. Selektieren Sie eine eigene Einheit, und rechtsklicken Sie eine Kiste oder einen

Gegner. Wenn die eigene Einheit nahe genug bei Kiste oder Gegner steht, öffnet sich am linken Bildschirmrand eine Anzeige mit dem Inhalt. Nun können Sie die Objekte, die Sie nehmen möchten, anklicken, woraufhin diese in Ihr Inventar wandern. Sie können aber auch den Haken unter dem Menü anklicken und damit alle angezeigten Objekte aufnehmen. Wechseln Sie ins Inventar, um die Gegenstände dem Avatar oder den Helden anzulegen, oder um sie näher in Augenschein zu nehmen.

Eine Kiste kann nur geplündert werden, wenn kein Gegner in der Nähe ist.

## Gegnerische Siedlungen

In gegnerischen Siedlungen entstehen neue Gegner. Um dies zu verhindern, müssen Sie alle feindlichen Gebäude in der Umgebung vernichten. Dazu selektieren Sie eigene Einheiten und rechtsklicken ein Gebäude, woraufhin Ihre Einheiten so lange das Gebäude beschädigen, bis es in einer Staubwolke in sich zusammenfällt. Ohne die Gebäude können auch keine feindlichen Einheiten mehr entstehen.

## Anzeige auf der Karte

Wenn es zu Kampfhandlungen mit Einheiten kommt, die Ihnen zugeordnet sind, erscheint auf der Karte ein **roter Kreis**, der den Ort des Kampfes bezeichnet. Drücken Sie dann die „Space“-Taste, wechselt die Ansicht sofort dorthin. Wenn Sie dies tun, profitieren Sie vom oben erwähnten „Click & Fight“-System, denn Sie können sofort den Gegner anklicken und Avatar, Helden oder Gruppen dorthin schicken.

## Gegnerische Patrouillen

Die Gegner in „SpellForce“ sind nicht tatenlos. Sie schicken Gruppen auf Patrouille, die nach Ihren Einheiten Ausschau halten. Wenn eine solche Patrouille Ihre Einheiten entdeckt, zeigt dies ein **gelber Kreis** auf der Karte an. Nun können Sie reagieren und mit Ihren Einheiten den Feind abfangen, bevor die Patrouille in die feindliche Siedlung zurück geeilt ist und daraufhin wahrscheinlich eine ganze Armee in Bewegung setzt. Doch auch wenn es Ihnen gelingt, die Patrouille abzufangen, müssen Sie damit rechnen, dass nach einiger Zeit ein stärkerer Suchtrupp in der Nähe auftaucht, da die Patrouille vermisst wird.

## Seelenfelsen

Stirbt Ihr Avatar im Kampf, wird seine Essenz gebündelt und am zuletzt aktiven Seelenfelsen wieder zum Leben erweckt. Um einen Seelenfelsen zu aktivieren, treten Sie an ihn mit dem Avatar heran und selektieren ihn. Klicken Sie dann auf das Symbol am linken Rand der Aktionsleiste. Der Seelenfels leuchtet auf und ist damit aktiviert.

Außerdem funktionieren Seelenfelsen ähnlich wie Portale. Selektieren Sie den Seelenfelsen und klicken in der Aktionsleiste auf den Reise-Button, erscheint eine Liste der anderen Seelenfelsen, zu denen Sie reisen können. Klicken Sie ein Ziel an, werden Sie dorthin transportiert.

Wenn der Avatar im Laufe des Spiels stirbt und dann beim letzten aktiven Seelenfelsen wieder zu sich kommt, sind in der Zwischenzeit zwei Spielminuten vergangen. Mit der Wiedererweckung büßt Ihr Avatar allerdings auch ein wenig Erfahrung ein. Ein geringer Wert wird von der Erfahrung auf der aktuellen Stufe abgezogen.

## **Titanen**

Jede der sechs Aufbaurassen verfügt über die Macht ihren Titanen zu beschwören. Dies sind besonders mächtige Wesen, die es alleine mit ganzen Truppen des Feindes aufnehmen können. Sie können immer nur einen Titanen einer Rasse herbeirufen. Fällt der Titan im Kampf, können sie ihn auf dieser Plattform nicht mehr beschwören.

Für einen Titanen benötigen Sie das größte Haupthaus. Klicken Sie es an, und wählen Sie den Titanen in der Aktionsleiste aus. Wenn Sie über ausreichend Rohstoffe verfügen, erscheint der Titan nach wenigen Minuten.

## **9. Multiplayer**

Im Multiplayer-Modus können Sie über ein lokales Netzwerk oder Internet mit bis zu 8 Spielern gegeneinander antreten. Dabei wählt jeder Teilnehmer seine Spielfigur aus 10 vorgegebenen Avataren, die alle komplett ausgerüstet sind. Im Gegensatz zur Kampagne sammelt man keine Erfahrung und steigt nicht auf Stufen auf, und es gibt kein Inventar.

### **Netz-Auswahl**

Zuerst müssen Sie entscheiden, ob sie in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder über das Internet spielen wollen. Geben Sie danach den Namen ein, mit dem Sie am Spiel teilnehmen möchten.

Wenn Sie über Internet spielen möchten, benötigen Sie eine Internet-Verbindung und mindestens ein 56kbit/s-Modem. Durch die Internet-Verbindung können zusätzliche Verbindungs-Gebühren anfallen.

## **LAN**

Eine Server-Liste zeigt Ihnen an, welche Spiele gerade im Netzwerk laufen. Wählen Sie zunächst das Spiel aus, an dem Sie teilnehmen möchten, und klicken Sie auf „Beitreten“. Falls der Server mit einem Passwort geschützt ist, müssen Sie dieses eingeben. Sie kommen nun zur „LAN Spielvorbereitung“.

Möchten Sie ein eigenes LAN-Spiel leiten, klicken Sie auf „Spiel erschaffen“.

Im Menü „LAN Spielvorbereitung“ nehmen Sie die weiteren Einstellungen vor. Wählen Sie zunächst Ihren Avatar aus der Liste der vorgegebenen Figuren, und treten Sie einem Team bei. Dann entscheiden Sie sich für einen Startpunkt.

Die anderen Spieler, die sich angemeldet haben, werden in der Übersicht angezeigt. Über ein Chat-Fenster können Sie mit ihnen Textnachrichten austauschen. Setzen Sie schließlich Ihren Status auf grün, signalisieren Sie die Bereitschaft in das Spiel einzusteigen.

Erschaffen Sie das Spiel, haben Sie noch die Möglichkeit, ein Passwort festzulegen, das Spiel zu schließen (also keine weiteren Teilnehmer zuzulassen), das Spiel zu starten oder abubrechen.

## **Internet**

Eine Liste zeigt Ihnen die laufenden Server. Klicken Sie einen davon an und dann auf den Button „Verbinden“ um einem Spiel beizutreten. Durch „Verbinden zu IP“ können Sie manuell die Adresse des Hosts eintragen.

Über den Button „Spiel leiten“ erstellen Sie selbst ein Internet-Spiel.

## 10 . Credits

### Phenomic Game Development

**Creative Director**  
Volker Wertich

**Technical Director**  
Dirk Ringe

**Art Director**  
Sven Liebich  
*Virgin Lands*  
*Computeranimation GmbH:*  
Volker Jäcklein

**Lead Content Designer**  
Steffen Itterheim

**Lead QA**  
Thorsten Röpke

**Executive Producer**  
Ralf Adam

**Managing Director**  
Boris Kunkel

**Game Design**  
Volker Wertich

**Mission Design**  
Arne Oehme

**Additional Mission Design**  
Steffen Itterheim  
Jochen Peketz  
Volker Wertich

**Interface Design**  
Sven Liebich  
Volker Wertich

**Single Player Level Design**  
Sidonie Langer  
Andreas Liebeskind

**Multi Player Level Design**  
Markus Amberger  
Marcus Lubczyk  
André Weckeiser

**Scripting**  
Steffen Itterheim  
Arne Oehme  
Jochen Peketz

**Asset Management**  
Holger Becker

**Game Design Assistance**  
Andreas Jurksch

**In-game Cutscenes**  
Marco Rademacher

**Story and Dialogue**  
Arne Oehme

**User Manual**  
Falko Löffler

**Lead Programming**  
Dirk Ringe

**Graphics Programming**  
Jirka dell'Oro-Friedl  
Andreas Nitsche  
Peter Prade  
Dirk Ringe

**Special Effects Programming**  
Jirka dell'Oro-Friedl

**Game Logic Programming**  
Matthias Best  
Marco Keuthen  
Tobias Sprenger

**Network Programming**  
Marco Keuthen

**AI Programming**  
Dragica Kahlina  
Peter Prade

**User Interface Programming**  
Klaus Gerstle  
Andreas Nitsche

**Sound Programming**  
Andreas Nitsche  
Dirk Ringe

**Editor Programming**  
Tobias Sprenger

**Additional Programming**  
Steffen Bendel (Effects)

**Concept Artist**  
Andreas Adamek  
Martin Fiedler

**2D Art and Textures**  
Hoa Tu Ngoc

**Character Design**  
Formgeber

**3D Modeling**  
Christian Siecora  
Christoph Zollinger  
Artisan 3D  
Render.ru  
Virgin Lands Computeranimation

**Assistant 3D Modeling**  
Martin Fiedler

**3D Animation**  
Christian Siecora  
Virgin Lands Computeranimation

**Assistant 3D Animation**  
Martin Fiedler

**Interface Art**  
Hoa Tu Ngoc

**Box Design**  
Sven Liebich  
Virgin Lands Computeranimation

**Special Effects**  
Jirka dell'Oro-Friedl

**Music & SFX**  
Dynamedion Sounddesign  
(www.dynamedion.com)

**Lead Testers**  
Thorsten Röpke  
Thomas Vogt

**Testers**  
Stephan Arndt  
Nikolaus Blümlein  
Jonathan Cefariello  
Guru Geertz  
Silke Gohla  
Michael Kairat  
Silas Katzenbach  
Philipp Kersting  
Oliver Landrock  
Dirk Meinecke  
Arshia Nasser Zadeh  
Heiko Sennert  
Lars Stolley  
Joannis Thomas  
Thomas Vogt

**System Administration**  
Christian Häcker

**Special Thanks to**  
Birgit Krause  
Microsoft DirectX Developer Support, esp.  
Mike Burrows and Chas Boyd  
nVidia Developer Support, esp. Phil Scott  
and Darryl Still  
ATI Developer Support, esp. Richard  
Huddy, Jason Mitchell, Kevin Strange

### JoWoD Productions Software AG

**Producer**  
Christian Braun

**Director Product Management**  
Robert Al-Yazdi

**Marketing Director**  
Gerald Kossaer

**International Localisation Manager**  
Nikolaus Gregorcic

**Lead Graphic Artist**  
Sabine Schmid

**International Security &  
Protection Manager**  
Gerhard Neuhofer



**International QA, Purchasing &  
Production Director**  
Fritz Neuhofer

**QA Coordination**  
Stefan Spill

**Leadtester**  
Norbert Landertshamer  
Robert Hernler  
Reinhard Gollowitsch

**Tester**  
Jörg Berger, Markus Brucher, Martin Bucher,  
Uwe Drescher, Benedikt Ebli, Roland Gaal,  
Katharina Grassegger, Georg Grieshofer,  
Petra Grossegger, Anton Handl, Oliver  
Helmhart, Barbara Hochwimmer, Andreas  
Kainer, Christian Kargl, Stefan Klaschka,  
Rene Kreuzbichler, Alexander Kumer,  
Rudolf Kussberger, Peter Lippusch, Hedwig  
Matl, Mario Moser, Bernd Pichlbauer,  
Harald Ploder, Christian Pohlhammer,  
Mihai Popescu, Stephan Radosevic, Eveline  
Rinesch, Erwin Rudorfer, Peter Schicker,  
Walter Schiedhofer, Gerald Schurl, Razvan-  
Anton Seicarescu, Matthias Thurner, Dagmar  
Tiefenbacher, Thomas Schwarzl, Stefan  
Reitmaier, Harald Fritz

**Website Manager**  
Martin Langbrugger  
Marc "Plex" Olbertz

**Special thanks to**  
"Hopper"  
Sascha Pieroth  
Oliver Staude-Mueller  
Marian Suran / Cauldron Ltd.  
Manuel Fischer

**Cinematics & Hi-Res  
Marketing Material**  
Virgin-Lands Computeranimation GmbH

**Motion Capturing by**  
metricminds

**Additional QA and Beta Testing**  
Enzyme Testing Labs, Inc.

**German Voice Samples recorded at**  
Ton-in-Ton Wolfgang Zarges

## II. Tastaturbelegungen

### 3rd-person:

*Vorwärts:* ..... Cursor oben bzw. „W“  
*Rückwärts:* ..... Cursor unten bzw. „S“  
*Links drehen oder Strafen:* ..... Cursor links bzw. „A“  
*Rechts drehen oder Strafen:* ..... Cursor rechts bzw. „D“  
*Rechte Maustaste gedrückt halten:* ..... Mouselook

### Iso:

*Scrolling:* ..... Cursor-Tasten bzw. AWSD  
*Bild links drehen:* ..... „ENTF“ bzw. „Q“  
*Bild rechts drehen:* ..... „ENDE“ bzw. „E“  
*Kamera „norden“:* ..... „POS1“ bzw. „T“  
*Rechte Maustaste gedrückt halten:* ..... Scrolling  
*Zoom-In:* ..... „Bild hoch“ bzw. „R“  
*Zoom-Out:* ..... „Bild runter“ bzw. „F“  
*Inventory:* ..... I  
*Springe zu Kampf:* ..... SPACE  
*CTRL-1 bis CTRL-6:* ..... Gruppe definieren  
*F1 - F6:* ..... Gruppe selektieren, beim zweiten Drücken fokussieren  
*Linksklick:* ..... Selektion von Avatar und Helden  
*Linke Maustaste gedrückt halten:* ..... Selektieren  
*SHIFT-Linksklick:* ..... Rahmenselektion  
*CTRL-Linksklick:* ..... Zur Selektion hinzufügen oder entfernen  
*CTRL-SHIFT-Linksklick:* ..... Einheitentyp zur Selektion hinzufügen  
..... oder entfernen  
*Rechtsklick:* ..... Gruppe zu Zielpunkt schicken (force goto)  
*CTRL-Rechtsklick:* ..... Gruppe zu Zielpunkt schicken  
..... (unterwegs angreifen)  
*SHIFT-Rechtsklick:* ..... Wegpunkte setzen um für eine Gruppe  
..... eine Route festzulegen  
*SHIFT-Rechtsklick auf Einheit:* ..... Gruppe folgt Zieleinheit  
*ALT-Rechtsklick:* ..... Patrouillenpunkte für Gruppe setzen

## Tastaturbelegungen (Fortsetzung)

*M:* ..... Monument selektieren (Funktionalität wie Monument-Button)  
*C:* ..... Aktion stoppen (Selektierte Einheiten bleiben sofort stehen)  
*H:* ..... Position halten (selektierte Einheiten kämpfen nur aus der Position)  
*TAB:* ..... Selektion des stärksten Gegners auf dem Bildschirm,  
..... mehrfach drücken zum durchschalten  
*P:* ..... Pause  
*ESC:* ..... Spiel-Menü  
*K:* ..... Eigene Einheit zerstören  
*Enter:* ..... Chat im Multiplayer mit allen Spielern  
*Shift+Enter:* ..... Chat im Multiplayer mit Team  
*F7:* ..... Quicksave  
*F9:* ..... Quickload  
*F12:* ..... Optionen  
*l:* ..... Liste der Mitspieler im Multiplayer

### Was bedeutet dieses Logo?



Dank ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA-Grafikchips erste Wahl für Spielefreaks auf der ganzen Welt. Daher werden auch die coolsten neuen Spiele auf NVIDIA-Plattformen entwickelt, um Ihnen später in Verbindung mit Ihrer NVIDIA-Grafiklösung optimale Leistung zu bieten. Mit der NVIDIA® GeForce™ FX erleben Sie atemberaubende Kinografik und lebensechte Spielfiguren in rasanter Geschwindigkeit.

Einfach installieren und sofort loslegen: Spiele und Hardwareprodukte mit dem "NVIDIA®: The way it's meant to be played™"-Logo bieten Ihnen das ultimative Spielerlebnis. Geben Sie Ihrem PC die Power einer NVIDIA® GeForce™ FX-Grafiklösung und genießen Sie Spielvergnügen ganz im Sinne des Erfinders: The way it's meant to be played.

<http://eu.nvidia.com>



**JoWood**  
Productions

**phenomic**  
GAME DEVELOPMENT

ROSPELLI FOR 0024 MAN



# SPELLFORCE

## THE BREATH OF WINTER



phenomic

Handbuch



JoWood  
Productions

## ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt.  
Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden.  
Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch.  
Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

### Softwareproduktlizenz

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :  
Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person ) und der JoWoOD Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen.  
JoWoOD Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWoOD Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird ( auch über Internet oder andere Online-Systeme ) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt. Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWoOD Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nicht-kommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

### Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

#### Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

#### Beschränkte Garantie

JoWoOD Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet.  
Die gesamte Haftung von JoWoOD Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWoOD Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWoOD nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWoOD Productions Software AG zurückgegeben wird.

Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist. Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt. Die obige Garantie wird von JoWoOD Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Eventuelle gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

#### Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteter Umfang, lehnt die JoWoOD Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWoOD Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

#### Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWoOD Productions Software AG.

#### Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWoOD Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWoOD Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

#### Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

#### Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

## JoWoOD Productions Software AG Technologipark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWoOD: [www.jowood.com](http://www.jowood.com)

Homepage „Spellforce“: [www.spellforce.com](http://www.spellforce.com)

© 2004 by Phenomic Game Development.

Published by JoWoOD Productions Software AG, Technologipark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt.

Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWoOD Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden.

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

## HINWEISE ZUR GESUNDHEIT

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und/oder Schüttelkrämpfe.

## Technische Hilfe und Kundenservice

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

### HOTLINE:

#### KOCH Media Deutschland GmbH

Technischer Dienst  
Lochhamer Str. 9  
D-82152 Planegg/München  
Email: [hotline@kochmedia.com](mailto:hotline@kochmedia.com)

**Deutschland:** 01805 558396  
(max. 0,12 Euro/Min.)

**Österreich:** 03614 / 5004 5025

**Schweiz:** 0848 000 221  
(max. 11 Rp/Min.)

**GAS Supportlink (deutsch):**  
[www.jowood.de/support](http://www.jowood.de/support)



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved



Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

Uses Miles Sound Sytem Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

© 2004 Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. All rights reserved.

#### Acknowledgements

We would like to thank the developers of free software technologies used in this product.

Lua script language designed and written by Waldemar Celes, Roberto Ierusalimsky and Luiz Henrique de Figueiredo.

Lua Copyright © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. All rights reserved.

See [www.lua.org](http://www.lua.org) for details.

Zlib Copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

See [www.gzip.org/zlib](http://www.gzip.org/zlib) for details.

STLport Copyright © 1999,2000 Boris Fomitchev.

See <http://www.stlport.org> for details.

Boost Smart Pointer Library, Copyright © 1998,1999 Greg Colvin and Beman Dawes,  
Copyright © 2001, 2002 Peter Dimov

## Inhaltsverzeichnis

1. Einführung .....	6
2. Installation und Spielstart .....	8
3. Neues in SpellForce: The Breath of Winter .....	10
4. Freier Spielmodus .....	13
5. Spielen im Internet .....	14
6. Credits .....	19
7. Tastaturbelegungen .....	22





## I. Einführung

### Winterdrache

Viele hundert Generationen, bevor die ersten Menschen die Windwallberge herabsteigen sollten, herrschten die Drachen über das Land. Sie zogen frei durch die Lüfte über Fiara, ihre Macht und Wildheit waren noch ungebrochen und ihre Freiheit ungetrübt. In jener Zeit der Drachen begab es sich, dass ein einziger weißer Drache geboren wurde. Aus einem verlassenen Hort über der Godemark schwang er sich in die Lüfte und unter dem Schlag seiner Schwingen gefror das Land. Sein Panzer war von reinstem, blendenden Weiß, seine Augen blickten kalt und klar wie die Wintersonne und sein Atem trug ewigen Frost. Kein anderer Drache kam ihm gleich an Macht und Größe, denn er war die Essenz des Winters. Seine Brüder und Schwestern flohen seine Nähe und dort, wo er sich niederließ, gefror das Land und ein Panzer aus Eis zog sich über Fiara, wo auch immer er verweilt hatte. Man hieß ihn Aryn, den Frostweber.



Doch so groß seine Macht auch war, so leer und einsam war sein Herz. Denn nichts Lebendes konnte in seiner Nähe bestehen, nur Kälte und Tod waren seine beständigen Begleiter. Suchend durchstreifte er das Land nach Gefährten, doch alles floh ihn und je mehr er suchte, desto mehr Leid brachte er über die Welt. Bald wäre Fiara mit Eis bedeckt und würde in endlosem Winter erstarren, sollte er weiter die Himmel durchziehen. Doch er gab seine Suche nicht auf.

Jahre vergingen und Fiara erstarb mehr und mehr unter dem Schlag seiner weißen Schwingen. Seine Suche führte ihn auch zum Rande des gewaltigen Waldes im Süden Fiaras, den die Elfen den Finon Mir nennen. Als Raureif, der Bote seines Kommens, die Kronen der Bäume zu bedecken begann, versammelte sich das zu jener Zeit noch junge Volk der Elfen und fragte sich, was es gegen die Macht des Frostwebers ausrichten könne. Doch kein Kind des Waldes wusste Rat, denn niemand kannte die Gründe Aryns, noch besaßen sie genug Macht, um sich ihm entgegenzustellen. So riefen sie ihre archaischen Götter an und hofften auf Rat, doch die Götter schwiegen. Als bereits Schnee durch die Zweige der alten Baumriesen fiel, brach Cenwen, eine der fünf Herrscherinnen des Waldes, alleine auf, um sich dem Drachen zu stellen. Während die anderen ihres Volkes angsterfüllt nach Süden flohen, schritt sie ohne Furcht aus dem Schutz des Waldes und wanderte über die erstarrten Ebenen, um den Drachen des Winters zu finden.

Die Kälte fraß sich in ihre Glieder und Eis und Tod umspannten sie bis zum Horizont. Je näher sie dem Drachen kam, desto grausamer wurde die Kälte und alsbald spürte Cenwen, wie ihr Bewusstsein schwand. Um nicht in todbringenden Schlaf zu verfallen, hob sie die Stimme und begann zu singen. Sie sang von Zuversicht, Geborgenheit und Wärme, wie man es an den Feuern in Finon Mir schon immer getan hatte.

Aryn vernahm ihre Stimme in der Ferne und glitt aus dem Himmel hernieder, um den Ursprung des Gesangs zu schauen. Da sah er die Elfe im Schnee knien, kraftlos und dem Tode nah; doch unbeirrt sang sie mit ihrer reinen Stimme und trotzte der Macht des Frostes. Da ließ sich der Winterdrache nieder und senkte das Haupt, denn nie hatte er etwas Schöneres vernommen. Nun hielt die Elfenkönigin in ihrem Gesang inne und rief den Drachen an:

„Höre mich, oh größter und mächtigster aller Drachen! Höre mich, Bote des Winters und des Todes! Dein Nahen lässt das Land erstarren und macht allem Leben ein Ende. Die alten Wälder werden unter dir zu Eis erstarren und mein Volk muss mit ihnen sterben, wenn du deinen Pfad nicht änderst. Was verlangst du? Was kann den Frostweber besänftigen und mein Volk retten?“ Da erhob Aryn das Haupt und der kalte Glanz seiner Augen durchdrang Cenwens Herz wie ein eisiger Dolch.

„Wisse, Kind des Waldes, dass ich seit Anbeginn meiner Tage nur jene suche, dir mir gleichwertig sind. Doch ich sehe, wie alles stirbt und ich nur Leid bringe über die Welt. Ich werde zu den Gefilden meiner Heimat zurückkehren und dort, in den einsamen Bergen, das Ende der Zeit abwarten.

Jedoch nur unter einer Bedingung soll dein Volk verschont bleiben! Du sollst mich begleiten. Du hast es als Einzige gewagt, mich zu schauen und dein Gesang berührt mein Herz. Begleite mich unter den Berg und singe dort für uns – und dein Volk wird verschont bleiben.“ Cenwen erhob ihr Haupt und blickte den Frostbringer lange an. „Ich bin dein, Frostweber! Nimm mich mit dir in den Norden und ich werde mit der Kraft meiner Hoffnung unser beider Herz erwärmen, solange ich bin. Nur verschone mein Volk!“ Da ergriff sie der Drache und schwang sich mit ihr in die Lüfte.

„Wohl gewählt! Sollten alle deines Volkes solchen Mut mit dir teilen, seid ihr fürwahr des Lebens würdig. Wenn dein Volk jemals in Bedrängnis gerät, so soll es mich anrufen und meine Macht wird ihm gehören. Dies soll Teil unseres Handels werden, auf dass ich ihm etwas Gleichwertiges gebe, für das, was ich nehme. Nie wird der Frost dein Volk verderben können und die Macht des Eises soll ihm gehören, solange es deiner gedenkt.“

So sprach der Winterdrache und schwang sich nach Norden, zurück zu den unwirtlichen Bergen weit jenseits der Grimwargzacken. Dort ließ er sich nieder und während die Elfe für sie beide sang, schuf er über ihnen einen schützenden Panzer aus Eis, um sie für alle Zeiten vor der Welt und die Welt vor ihm zu bewahren.

Heute kündigt nur noch der gewaltige Gletscher, den man den Frostweber nennt, von jenem Handel zwischen den Elfen und dem Mächtigsten aller Drachen. Unter den Menschen und Zwergen wird erzählt, dass dort oben, in eisiger Einsamkeit, manchmal noch der Klang von Cenwens reiner Stimme zu vernehmen ist.

Aber nur die Kinder Cenwens und die Geweihten Aryns wissen, dass der Winterdrache noch immer lebt und ihnen seine Macht schenkt, während er tief unter dem Eis dem Gesang der Elfe lauscht.

*Eleya Songweaver „Der Anbeginn der Zeit“*

## 2. Installation und Spielstart

### Systemvoraussetzungen

#### Minimum

Intel Pentium® III 1GHz  
256 MB RAM  
3D-Grafikkarte mit 32 MB RAM (kompatibel zu GeForce2 oder besser)  
Windows® 98, ME, 2000, XP  
ca. 800 MB freier Festplattenspeicher  
(+2 GB für das Originalspiel)  
DirectX®9.0a oder höher, Soundkarte empfohlen

#### Empfohlen

Intel Pentium® 4 1,8 GHz  
512 MB RAM  
3D-Grafikkarte mit 64 MB RAM (kompatibel GeForce4 Ti oder besser)  
ca. 800 MB freier Festplattenspeicher  
(+2 GB für das Originalspiel)  
DirectX®9.0a oder höher, Soundkarte empfohlen

### Installation

Beachten Sie, dass *SpellForce: The Order of Dawn* bereits auf Ihrem Rechner installiert sein muss. Sollte dies nicht der Fall sein, folgen Sie bitte den Anweisungen zur Installation von *SpellForce: The Order of Dawn* im dazugehörigen Handbuch.

Ist *SpellForce: The Order of Dawn* bereits installiert, öffnen Sie die Lade Ihres CD- oder DVD- Laufwerks und legen Sie die *SpellForce: The Breath of Winter*-CD ein. Schließen Sie die Lade. Ist auf Ihrem Rechner „Autoplay“ aktiviert, startet der Setup-Assistent automatisch. Wenn Sie „Autoplay“ nicht aktiviert haben, öffnen Sie den Inhalt der CD, indem Sie den „Arbeitsplatz“ oder „Windows Explorer“ aufrufen und auf die CD doppelklicken. Nun doppelklicken Sie auf die Datei „SpellForceTBoW-Setup.exe“ und starten damit den Setup-Assistenten.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *SpellForce: The Breath of Winter* zu installieren.

### Spielstart

Sie haben diese Möglichkeiten, das Spiel nach der Installation zu starten:

- ◆ Doppelklicken Sie die „SpellForce“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop.
- ◆ Klicken Sie auf den „Start“-Button, gehen Sie in den Ordner „Programme“, dort in „JoWoD“ und „SpellForce“. Klicken Sie nun auf das „SpellForce“-Icon.
- ◆ Öffnen Sie „Windows Explorer“ oder „Arbeitsplatz“ und gehen Sie in den Ordner mit „SpellForce“. Doppelklicken Sie dort „SpellForce.exe“.

Nach einigen Sekunden ist das Spiel geladen, und Sie befinden sich im Hauptmenü.



### 3. Neues in SpellForce: The Breath of Winter

#### Hauptmenü

##### Aryn Kampagne

Hier gilt es, eine völlig neue Kampagne zu bewältigen: Neue Gegner, neue Zaubersprüche, neue Helden, neue Waffen, neue Herausforderungen.

##### Freier Spielmodus

Dieser neue Spielmodus bietet jedem die Gelegenheit, sein Können auch ohne Questen unter Beweis zu stellen. Dieser Modus kann allein, aber auch mit bis zu zwei weiteren Mitspielern kooperativ im LAN oder über das Internet gespielt werden. Dieser Modus wird im Kapitel „Freier Spielmodus“ im Detail beschrieben.

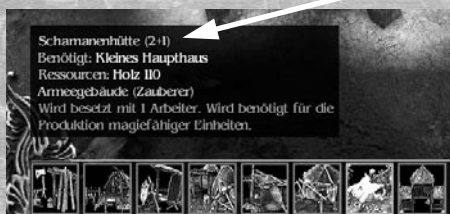
##### Spieler vs. Spieler

Diese Option entspricht in *SpellForce: The Breath of Winter* dem Mehrspielermodus in *SpellForce: The Order of Dawn*. Vier neue Karten stehen hier jetzt zusätzlich zur Auswahl.

#### Bedienungserweiterungen

##### Im Bau befindliche und fertig gestellte Gebäude

Wenn man ein Gebäude bauen möchte, kann man jetzt im Tooltip des entsprechenden Gebäudes ablesen, wie viele Gebäude dieses Typs bereits fertig gestellt wurden bzw. sich im Bau befinden.



(Bild: Anzahl der Gebäude)

Dabei steht z. B. (3) für drei fertig gestellte Gebäude. (2+1) bedeutet, dass zwei Gebäude bereits fertiggestellt wurden und ein weiteres sich im Bau befindet. Wird gerade das erste Gebäude eines Typs gebaut, so ist die Anzeige (0+1).

#### Sortieren im Inventar

In allen Fächern des Inventars besteht jetzt die Möglichkeit, die Gegenstände zu sortieren. Dabei wird zunächst nach der Art des Gegenstandes sortiert und dann nach seinem Wert.



(Bild: Knopf zum Sortieren)

#### Zauberbuch

Hier wird jetzt direkt auf den Symbolen der Zaubersprüche die Stufe des Spruches angezeigt. Das erleichtert die Übersicht.



(Bild: Zauberstufen werden angezeigt)



## Sonstiges

### Neue Gegner

Natürlich gibt es in *SpellForce: The Breath of Winter* viele neue Gegner, darunter auch einige sehr beeindruckende Endgegner. Aber mehr soll hier nicht verraten werden.

### Neue Zaubersprüche

In der Kampagne wie auch im Freien Spiel sind neue Zaubersprüche versteckt, die sich in ihrer Wirkung merklich von den bisherigen unterscheiden.

### Neue Ausrüstung und Ausrüstungs-Sets

Neue Feinde erfordern neue Waffen. *SpellForce: The Breath of Winter* bietet 150 neue Ausrüstungsgegenstände. Darunter befinden sich jetzt auch Ausrüstungs-Sets aus jeweils drei zusammengehörigen Gegenständen.

Trägt der Avatar alle zu einem Set gehörenden Gegenstände, erhält er einen speziellen Bonus.

*Es gibt neun Sets:*

Name	Bonus
Runenmagie	Die Werte der Set-Teile verbessern sich um 50 %.
Aonirs Licht	Mana- und Lebenspunkte regenerieren um 50 % schneller.
Gegenschlag	Mit 10 % Wahrscheinlichkeit trifft ein angreifender feindlicher Nahkämpfer sich selbst.
Kritische Nahkampftreffer	Mit 10 % Wahrscheinlichkeit verursacht der Träger im Nahkampf den dreifachen Schaden.
Kritische Fernkampftreffer	Mit 10 % Wahrscheinlichkeit verursacht der Träger im Fernkampf den vierfachen Schaden.
Effiziente Magie	Jeder Zauber kostet 20 % weniger Mana. Auren sind davon ausgenommen.
Effiziente Aura	Jeder Aura-Effekt kostet 33 % weniger Mana.
Kritische Magietreffer	Alle Schadensprüche verursachen mit 25 % Wahrscheinlichkeit doppelten Schaden.
Heilkraft	Alle Heilsprüche haben eine um 50 % größere Wirkung.

## Helden verschiedener Rassen

In *SpellForce: The Order of Dawn* waren alle Helden noch Menschen. In *SpellForce: The Breath of Winter* finden sich dagegen auch Goblins, Orks, Elfen, Dunkelelfen und sogar Eiserne. Ihre Runen sind in der Kampagne und im Freien Spiel versteckt.

## 4. Freier Spielmodus

In diesem Modus können Sie die Avatare allein oder mit bis zu zwei weiteren menschlichen Spielern kooperativ Erfahrung und Gegenstände sammeln lassen, ohne sich um Questen kümmern zu müssen.

Es steht eine große Anzahl an Karten zur Verfügung, die zudem noch zufällig variiert werden. Deshalb können Sie sich nicht darauf verlassen, beim zweiten Betreten einer Karte immer dieselben gegnerischen Kamps vorzufinden. Dafür besteht aber auch die Chance, dass diesmal andere Gegenstände auf der Karte versteckt sind.

Während des Spiels kann der Charakter wie gewohnt gespeichert werden. Allerdings werden nur die Charakterdaten gespeichert, nicht der Zustand der Karte, die Sie gerade spielen.

Um eine Karte zu verlassen, müssen Sie das Ausgangsportal finden und betreten. Beim Verlassen einer Karte wird automatisch der aktuelle Zustand des Charakters gespeichert.

### Charakterauswahl

Wenn Sie den Freien Spielmodus wählen, gelangen Sie direkt zur Charakterauswahl. Sie funktioniert genauso wie in der Kampagne, die Charaktere von Kampagne und Freiem Spiel werden aber getrennt verwaltet.

Im Unterschied zur Kampagne sind in den gespeicherten Spielständen allerdings nur die Charakterdaten enthalten. Wenn Sie also einen Spielstand laden, setzen Sie nur die Charakterdaten auf diesen Zustand, Sie gelangen jedoch nicht auf die Karte zurück, die Sie zuletzt gespielt haben.

Wenn Sie einen Charakter ausgewählt haben, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie allein oder mit anderen im LAN oder über das Internet spielen möchten.

### Einzelspieler

Zunächst gelangen Sie auf den Bildschirm „Freier Spielmodus – Host“.

Hier können Sie aus einer großen Anzahl Karten frei auswählen. Aber beachten Sie, dass die Karten für einen bestimmten Levelbereich ausgelegt sind, der rechts unter der Kartenvorschau angezeigt wird. Wenn Sie Karten spielen möchten, deren Levelbereich deutlich von dem Ihres Avatars abweicht, werden sie Ihnen wahrscheinlich zu einfach oder zu schwer sein.

Es empfiehlt sich daher, die Karten grob der Reihe nach zu spielen. So ist auch sichergestellt, dass Sie die Möglichkeit haben, alle wichtigen Gegenstände, Pläne und Runen zu finden, ohne die es auf den höheren Karten schwer werden könnte.

Der Zustand Ihres Charakter lässt sich jederzeit speichern. Beim Verlassen einer Karte wird er automatisch gespeichert.

Sobald Sie eine Karte ausgewählt haben, gelangen Sie auf den Bildschirm „Freier Modus – Spielvorbereitung“. Hier können Sie jetzt noch einen von meist drei Startpunkten auswählen und sind dann bereit, die Karte zu betreten.

## LAN oder Internet

Wenn Sie das Freie Spiel mit Freunden spielen, ergeben sich daraus folgende Änderungen:

1. Je mehr Spieler teilnehmen, desto mehr Gegner befinden sich auf der Karte.
2. Die Erfahrungspunkte für besiegte Gegner werden gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. Dies geschieht auch dann, wenn nicht alle Spieler direkt in den Kampf gegen diesen Gegner verwickelt waren.
3. Nimmt ein Spieler einen Gegenstand auf, erscheint dieser im Inventar aller Spieler.

Beachten Sie, dass Sie Ihren Charakter auch im kooperativen Spiel jederzeit speichern können, z. B. über die Quicksave-Taste F7. Es empfiehlt sich, beim Spiel über das Internet häufig zu speichern, damit im Falle eines unkontrollierten Verbindungsabbruchs keine Daten verloren gehen.

## 5. Spielen im Internet

Wenn Sie über das Internet spielen möchten, benötigen Sie eine Internet-Verbindung und mindestens ein 56bit/s-Modem. Durch Internetverbindungen können weitere Gebühren anfallen.

### Gamespy

Um den Freien Spielmodus im Internet via Gamespy zu spielen, wählen Sie „Freier Spielmodus“ und laden Sie einen Charakter (oder legen Sie einen neuen an, falls Sie noch keinen haben). Wählen Sie dann „Internet“ und geben Sie einen Namen ein, unter dem Sie spielen möchten.

Um den Spieler vs. Spieler Modus im via Gamespy zu spielen, wählen Sie „Spieler vs. Spieler“ und dann „Internet“

### Direkte Verbindung

Sollten Sie mit einer Direkten Verbindung einem Spiel beitreten wollen, so wählen Sie anstelle von „Internet“ den Knopf „LAN“. Jetzt können Sie in dem Feld „Serveradresse“ die Adresse des Rechners eingeben, der das Spiel geöffnet hat. Dies kann eine IP oder eine URL sein.

### Liste der Spiele

Jetzt gelangen Sie zu der Liste der aktuellen Spielpartien. Hier können Sie einem angebotenen Spiel beitreten oder ein eigenes Spiel leiten.

Die Sparte „Spiel“ zeigt den Namen an, unter dem der Spielleiter das Spiel angelegt hat.

Die Sparte „Karte“ zeigt den Namen der Karte an, auf der gespielt wird.

Die Sparte „Spieler“ zeigt an, wie viele Spieler maximal an dieser Partie teilnehmen dürfen und wie viele schon der Partie beigetreten sind, z.B. 2/3.

Die Sparte „Ping“ gibt an, wie gut die Verbindung zum Rechner des Spielleiters ist. Je kleiner diese Zahl ist, desto besser.

Die Sparte „Status“ zeigt einen roten oder einen grünen Punkt und evtl. das Symbol eines Vorhängeschlosses.

Ein grüner Punkt besagt, dass dieses Spiel darauf wartet, dass hier Spieler beitreten.

Ein roter Punkt besagt, dass Sie diesem Spiel nicht beitreten können. Dies kann unterschiedliche Ursachen haben. Der häufigste Fall ist, dass der Spielleiter das Spiel bereits geschlossen bzw. gestartet hat. Ein roter Punkt erscheint auch, falls Sie eine andere Version des Spieles installiert haben als der Spielleiter. Siehe hierzu auch den Punkt „Version“ etwas weiter unten. Sollten Sie trotz gleicher Version immer nur rote Punkte angezeigt bekommen, so besteht vielleicht ein Problem mit Ihrer Internetverbindung. Siehe hierzu den Abschnitt: „Probleme beim Spiel im Internet“.

Das Vorhängeschloss besagt, dass der Spielleiter ein Passwort verlangt, wenn man diesem Spiel beitreten möchte.

Die Sparte „Version“ zeigt an, mit welcher SpellForce Version der Spielleiter spielt. Alle Teilnehmer eines Spieles müssen die selbe Version installiert haben. Wenn die Version der Ihren entspricht, dann erscheint die Nummer in Grün, ansonsten in Rot.

Meist wird mit der aktuellsten Version von SpellForce gespielt. Entsprechende Patches finden Sie auf unserer Webseite [www.spellforce.de](http://www.spellforce.de).

## Problemlösungen beim Spielen im Internet

Sollten Sie Probleme haben, einem Spiel beizutreten, oder sollte es niemandem gelingen, einem von Ihnen eröffneten Spiel beizutreten, so liegt dies wahrscheinlich an der Konfiguration Ihrer Firewall bzw. Ihres Routers.

Schalten Sie in diesem Fall im Spiel zunächst unter „Optionen“, „Netz“ den Schalter „hinter Router“ auf „ein“, und versuchen Sie erneut, einem Spiel beizutreten bzw. ein Spiel zu eröffnen. (Sollten Sie hinter einem Router spielen, so sollten Sie immer diese Option verwenden. Wenn Sie direkt mit dem Internet verbunden sind, so lassen Sie diese Option auf „aus“.)

Falls auch dies nicht hilft, überprüfen Sie bitte, ob Ihr Router uPnP-fähig ist und die Option uPnP bei Ihrem Router auch eingeschaltet ist. Bitte beachten Sie, dass die Verwendung von uPnP ein Sicherheitsrisiko darstellt. Details hierzu entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Routers.

Sollte auch dies noch nicht zum Erfolg führen (etwa weil der verwendete Router kein uPnP unterstützt), können Sie die benötigten Ports (siehe unten) auf dem Router bzw. in der Firewall weiterleiten oder Ihren Rechner als DMZ-Rechner deklarieren. Dies ist allerdings mit einem Sicherheitsrisiko verbunden. Details dazu entnehmen Sie der Anleitung zu Ihrem Router bzw. Ihrer Firewall.

Liste der Ports, die weitergeleitet werden müssen, falls

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- ein uPnP fähiger Router vorliegt und uPnP eingeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» eingeschaltet ist  
-> keine
- im Internet gespielt wird (via direkter Verbindung)
- ein uPnP fähiger Router vorliegt und uPnP eingeschaltet ist  
-> keine
- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- ein uPnP fähiger Router vorliegt und uPnP eingeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» ausgeschaltet ist

### Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	6500	6500
UDP	12129	12129
UDP	29910	29910

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- kein uPnP fähiger Router vorliegt oder uPnP ausgeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» eingeschaltet ist

### Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	2801	2801
UDP	2802	2802
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- kein uPnP fähiger Router vorliegt oder uPnP ausgeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» ausgeschaltet ist

### Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	2801	2801
UDP	6500	6500
UDP	12129	12129
UDP	29910	29910
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624



- im Internet gespielt wird (via direkter Verbindung)
- kein uPnP fähiger Router vorliegt oder uPnP ausgeschaltet ist

#### Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	2801	2801
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

## 6 . Credits

### Phenomic Game Development

#### Managing Director

Boris Kunkel

#### Creative Director

Volker Wertich

#### Project Manager

Martin Löhlein

#### *Code*

#### Technical Director

Dirk Ringe

#### Game Logic & Network

Marco Keuthen

#### Game Logic

Matthias Best

#### Tools & Logic

Tobias Sprenger

#### User Interface

Klaus Gerstle

#### Special Effects

Jirka Dell'Oro-Friedl

#### Graphics & Sound

Andreas Nitsche

#### AI

Dragica Kahlina

#### *Content*

#### Content Manager

Steffen Itterheim

#### Lead Story & Dialog, Lead Mission Design

Arne Oehme

#### Mission Design

Andreas Jurksch

#### Lead Scripting

Jochen Peketz

#### Lead Map Design

Andreas Liebeskind

#### Database Management & Scripting

Holger Becker

#### Scripting, Map & Mission Design

Michael Baur

Sidonie Langer

Marcus Lubczyk

Andre Weckeiser

#### In-Game Cutscenes

Marco Rademacher

#### *Art*

#### Art Direction

Sven Liebich

#### Senior 3D Artist

Christian Siecora

#### 3D Artists

Martin Fiedler

Christoph Zollinger

#### 2D/3D Artist

Hoa Tu Ngoc

#### 2D Artist

Ingo Sauer

## *Internal QA*

### **QA Lead**

Thorsten Röpke

### **Lead Tester**

Thomas Vogt

### **Testers**

Thomas Fischborn  
Silas Katzenbach  
Jonathan Cefariello  
Silke Gohla  
Jan Stieffenhofer  
Frank Steinbacher

### **Music & Sound FX**

Dynamedion Sounddesign  
[www.dynamedion.com](http://www.dynamedion.com)

### **Composition**

Tilman Sillescu

### **Composition & Scripting**

Pierre Langer

### **Sound FX**

Conny Kollet, Pierre Langer

## **JoWoD Productions**

### **Software AG**

### **Producer**

Sascha Pieroth

### **Director Product Management**

Robert Al-Yazdi

### **Marketing Director**

Gerald Kossauer

### **Director Business Development**

Michael Hengst

### **Localisation Manager**

Nikolaus Gregorcic

### **Copy Protection, Mastering & HOB Manager**

Jürgen Schöpker

### **Copy Protection Engineer**

Markus Stoller

### **Int. Security & Protection Manager**

Gerhard Neuhofer

### **Lead Graphic Artist**

Sabine Schmid

### **Int. QA, Production & Purchasing Director**

Fritz Neuhofer

### **Lead Testers**

Norbert Landertshamer  
Reinhard Gollowitsch  
Robert Hernler

### **Lead Assistance**

Roland Gaal

### **Testers**

Dominik Bachner, Jörg Berger, Stefan Bernhart, David Brucher, Markus Brucher, Martin Bucher, Benedikt Ebli, Harald Egger, Harald Fritz, Katharina Grassegger, Gernot Greimler, Markus Griehsebnier, Georg Grieshofer, Sascha Griesser, Petra Grossegger, Hannes Helmhart, Oliver Helmhart, Peter Hirschler, Barbara Hochwimmer, Mark Höflechner, Andreas Kainer, Christian Kargl, Stefan Klaschka, Andreas

Köberl, Manuel Köhl, Rene Kreuzbichler, Florian Kriz, Alexander Kumer, Rudolf Kussberger, Sascha Leitner, Hedwig Matl, Mario Moser, Harald Ploder, Christian Pohlhammer, Mihai Popescu, Stephan Radosevic, Christoph Reischl, Markus Reiter, Stefan Reitmaier, Eveline Rinesch, Gerald Sailer, Peter Schicker, Walter Schmiedhofer, Gerald Schurl, Martin Schwarzl, Anton Seicarescu, Stefan Seicarescu, Markus Sölkner, Michael Steiner, Dagmar Tiefenbacher

### **HOB Coordinator**

Michael Kairat

### **Product Management & PR**

Primetide

Jan Wagner  
Claudia Kühn  
Leo Jackstädt

### **Cinematics**

Virgin-Lands Computeranimation GmbH  
[www.virginlands.de](http://www.virginlands.de)

### **Character modelling, Textures & Animations**

Vito Lamanna  
Ralf Hüttinger  
Volker Jäcklein  
Frank Hessefort

### **Scenery modelling & Lighting**

Stefan Spatz

### **German voice samples**

Ton-in-Ton Studios  
[www.toninton-wz.de](http://www.toninton-wz.de)

### **Head of Studio**

Wolfgang Zarges

### **Recording Engineer**

Stephan Busch

### **Cutter**

Nils Kempel  
Kathrin Haase  
Manuel Karakas

### **Voice Actors**

Achim Barrenstein  
Petra Buschkämper  
Michael Deckner  
Sonngard Dressler  
Sabine Fischer  
Gabi Franke  
Susanne Grawe  
Dieter Gring  
Mario Hassert  
Helge Heindold  
Hans-Jörg Karrenbrock  
Matthias Keller  
Rita Rhingeanu  
Karl Jürgen Sihler  
Johannes Steck

*Wir danken MSI ([www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)) und  
Integris ([www.integris.at](http://www.integris.at)) für folgende PC-  
Systeme, die der QA zum Testen des Spieles  
zur Verfügung gestellt wurden.*



“MSI Mega PC”  
(Test - SEHR GUT)



“Integris Genesis Top” (Test  
- SEHR GUT)

## 7. Tastaturbelegungen

### 3rd-person:

*Vorwärts:* ..... Cursor oben bzw. „W“  
*Rückwärts:* ..... Cursor unten bzw. „S“  
*Links drehen oder Strafen:* ..... Cursor links bzw. „A“  
*Rechts drehen oder Strafen:* ..... Cursor rechts bzw. „D“  
*Rechte Maustaste gedrückt halten:* ..... Mouselook

### Iso:

*Scrolling:* ..... Cursor-Tasten bzw. AWSD  
*Bild links drehen:* ..... „ENTF“ bzw. „Q“  
*Bild rechts drehen:* ..... „ENDE“ bzw. „E“  
*Kamera „norden“:* ..... „POS1“ bzw. „T“  
*Rechte Maustaste gedrückt halten:* ..... Scrolling  
*Zoom-In:* ..... „Bild hoch“ bzw. „R“  
*Zoom-Out:* ..... „Bild runter“ bzw. „F“  
*Inventory:* ..... I  
*Springe zu Kampf:* ..... SPACE  
*CTRL-1 bis CTRL-6:* ..... Gruppe definieren  
*1 - 6:* ..... Gruppe selektieren, beim zweiten Drücken fokussieren  
*F1 - F6:* ..... Selektion von Avatar und Helden  
*Linksklick:* ..... Selektieren  
*Linke Maustaste gedrückt halten:* ..... Rahmenselektion  
*SHIFT-Linksklick:* ..... Zur Selektion hinzufügen oder entfernen  
*CTRL-Linksklick:* ..... Einheitentyp selektieren  
*CTRL-SHIFT-Linksklick:* ..... Einheitentyp zur Selektion hinzufügen  
..... oder entfernen  
*Rechtsklick:* ..... Gruppe zu Zielpunkt schicken (force goto)  
*CTRL-Rechtsklick:* ..... Gruppe zu Zielpunkt schicken  
..... (unterwegs angreifen)  
*SHIFT-Rechtsklick:* ..... Wegpunkte setzen um für eine Gruppe  
..... eine Route festzulegen  
*SHIFT-Rechtsklick auf Einheit:* ..... Gruppe folgt Zieleinheit  
*ALT-Rechtsklick:* ..... Patrouillenpunkte für Gruppe setzen

## Tastaturbelegungen (Fortsetzung)

*M:* ..... Monument selektieren (Funktionalität wie Monument-Button)  
*C:* ..... Aktion stoppen (Selektierte Einheiten bleiben sofort stehen)  
*H:* ..... Position halten (selektierte Einheiten kämpfen nur aus der Position)  
*TAB:* ..... Selektion des stärksten Gegners auf dem Bildschirm,  
..... mehrfach drücken zum durchschalten  
*P:* ..... Pause  
*ESC:* ..... Spiel-Menü  
*K:* ..... Eigene Einheit zerstören  
*Enter:* ..... Chat im Multiplayer mit allen Spielern  
*Shift+Enter:* ..... Chat im Multiplayer mit Team  
*F7:* ..... Quicksave  
*F9:* ..... Quickload  
*F12:* ..... Optionen  
*L:* ..... Liste der Mitspieler im Multiplayer

## Was bedeutet dieses Logo?



Dank ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA-Grafikchips erste Wahl für Spielefans auf der ganzen Welt. Daher werden auch die coolsten neuen Spiele auf NVIDIA-Plattformen entwickelt, um Ihnen später in Verbindung mit Ihrer NVIDIA-Grafiklösung optimale Leistung zu bieten. Mit der NVIDIA® GeForce™ FX erleben Sie atemberaubende Kinografik und lebensechte Spielfiguren in rasanter Geschwindigkeit.

Einfach installieren und sofort loslegen: Spiele und Hardwareprodukte mit dem "NVIDIA®: The way it's meant to be played™"-Logo bieten Ihnen das ultimative Spielerlebnis. Geben Sie Ihrem PC die Power einer NVIDIA® GeForce™ FX-Grafiklösung und genießen Sie Spielvergnügen ganz im Sinne des Erfinders: The way it's meant to be played.

<http://eu.nvidia.com>





phenomic  
GAME DEVELOPMENT

© 2004 by Phenomic Game Development.  
Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

# SPELLFORCE

## Shadow of the Phoenix



PHENOMIC



JoWood  
Productions

*Handbuch*

**JoWood Productions Software AG**  
Technologiepark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
Homepage „Spellforce”: [www.spellforce.com](http://www.spellforce.com)

© 2004 by Phenomic Game Development.

Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt.

Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden.

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

## HINWEISE ZUR GESUNDHEIT

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und/oder Schüttelkrämpfe.

## Technische Hilfe und Kundenservice

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

## HOTLINE:

### KOCH Media Deutschland GmbH

Technischer Dienst

Lochhamer Str. 9

D-82152 Planegg/München

Email: [jowood@kochmedia.com](mailto:jowood@kochmedia.com)

Deutschland: 01805 558396

(max. 0,12 Euro/Min.)

Österreich: 03614 / 5004 5025

Schweiz: 0848 000 221

(max. 11 Rp/Min.)

GAS Supportlink (deutsch):

[www.jowood.de/support](http://www.jowood.de/support)



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.



Uses Miles Sound System Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

© 2004 Phenomic Game Development. Published by JoWood Productions. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG. All rights reserved.

### Acknowledgements

We would like to thank the developers of free software technologies used in this product.

Lua script language designed and written by Waldemar Celes, Roberto Ierusalimsky and Luiz Henrique de Figueiredo.

Lua Copyright © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. All rights reserved.  
See [www.lua.org](http://www.lua.org) for details.

Zlib Copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.  
See [www.gzip.org/zlib](http://www.gzip.org/zlib) for details.

STLport Copyright © 1999, 2000 Boris Fomitchev.  
See <http://www.stlport.org> for details.

Boost Smart Pointer Library. Copyright © 1998, 1999 Greg Colvin and Beman Dawes,  
Copyright © 2001, 2002 Peter Dimov



## INHALT

Einführung	5
Aonirs Opfer und seine Weisungen an die Wächter	5
Installation und Spielstart	7
Systemvoraussetzungen	7
Installation	7
Spielstart	8
Neues in SpellForce: Shadow of the Phoenix	8
Phoenix Kampagne	8
Avatar Import	8
Vordefinierter Avatar	10
Neue Gebäude und Einheiten	11
Die Schwarmeinheiten	11
Die Gebäudezerstörer	11
Neue Titanenverbesserung	12
Freier Spielmodus	12
Charakterauswahl	12
Einzelspieler	12
LAN oder Internet	13
Erweiterungen im Freien Spiel	13
Erweiterungen im Spieler vs. Spieler-Modus	14
Spiele im Internet	15
Credits	19
Tastaturbelegungen	21

## EINFÜHRUNG

### *Aonirs Opfer und seine Weisungen an die Wächter*

*Abtschrift aus den Runenkreisen von Erolfin, übersetzt von Har Emet im Jahre 12 des Altalas, heute Zeit der Schwerter genannt*

So stieg Aonir, der Wanderer, auf Eo hinab, nachdem er den Bann gewebt und das Angesicht der Welt aus den Elementen geformt hatte. Dort pflanzte er den Samen des Lebens, das wertvollste seiner Güter.

Als er dies getan hatte, verweilte er. Geschwächt und müde wünschte er sich heimzukehren zu den fernen Gestaden, von denen er einst aufgebrochen war. Doch die Sorge um sein Werk ließ nicht ab von ihm.

So sandte er sein Licht über die Sternensee und rief seine Kinder zu sich. Bald eilten sie über den ewigen Abgrund an seine Seite und er sprach: „Sehet mein Werk. Aus dieser gebrochenen Welt ist nun ein gutes Land geformt. Und die Saat des Lebens wird erblühen. Doch kann ich nicht verweilen um über mein Werk zu wachen. So rief ich euch, auf dass ihr diese Pflicht erfüllt.“

„Vater,“ sprachen seine Kinder, „die Mächte, die du gebannt hast, liegen in leichtem Schlafe. Selbst vereint reichen unsere Kräfte nicht an deine. Wie werden wir all den Gefahren begegnen können?“

„Seid unbesorgt!“, antwortete der Wanderer. „Solange mein Licht von den fernen Ufern unserer Heimat scheint, werden meine Kraft und der Bann wirksam sein. Mein Blut will ich geben, auf dass diese Welt ein Teil von mir werde, wie so viele zuvor.“

Mit diesen Worten formte Aonir eine Klinge aus scharfem Fels und stieß sie sich in den Leib. Viele Tropfen seines Blutes fielen auf das Antlitz Eos. Dort wo sie das Land berührten, wurden sie zu reinstem Kristall und die Gottsteine waren entstanden.

Erschöpft sprach darauf der Wanderer zu seinen Kindern: „So soll nun meine Kraft immer unter euch sein. Doch viele Aufgaben warten noch auf euch. Tiara, ältestes meiner Kinder, dein Heim soll die Sonnenscheibe sein. Und dein flammender Tanz wird dem Leben das Licht und die Wärme geben, ohne die es vergeht. Mögest du nie ermüden.“

Nor, mein Sohn, du sollst die Mondscheibe als dein Reich erhalten. Wache über die Nacht und den Schlaf, wenn Tiara weitergezogen ist. Dein Licht wird kalt sein, aber den Geschöpfen der Nacht ein willkommenes Zeichen.

Tochter Elen, wandle über das Land und schaue auf die Kraft des Lebens. Wache über den Reichtum der Natur, die Pflanzen und Wesen der Wälder. Gib ihnen das Wasser, welches sie zum Leben brauchen, und sei ihnen Freund und Beschützer.

Ulm, du sollst Bewahrer der Vielfalt und des Wechsels sein. Denn nichts soll ewig währen und Veränderung wird das Antlitz dieser Welt bestimmen. Deine Kraft möge den Blumen ihre Farben geben und den Kreaturen ihre Vielfalt.

Niethalf, deine Stärke soll sie formen und härten. Du wirst ihnen die Kraft verleihen zu überleben. Denn diese Welt wird nicht ohne Gefahren sein. Im Innern der Erde sollst du in deiner Schmiede ihre Seelen formen und ihnen Mut und Wahrhaftigkeit, Willenskraft und Stärke geben.

Doch werden da auch diejenigen sein, die schwach oder wankelmütig sind und deren Leben nicht dem Weg der Wahrhaftigkeit folgt. Auch sie sollen einen Fürsprecher haben und dieser wirst du sein, Zerbo. Deine List und Gewandtheit möge ihnen Hilfe und Beispiel sein.

Shanna, meine Tochter, du wirst dieser Welt Güte und Sanftmut verleihen. Denn in Heim und Familie wird deine ruhige Hand ihnen den Weg weisen. Zeige ihnen die Freuden des Lebens, der Arbeit und des Beisammenseins.

Hirin, du wirst der Bote sein, der ihnen Gutes und Schlechtes bringt. Die Seelen der Sterbenden sollst du in die Hallen des Todes geleiten und die der Geborenen in das Leben. Schlaf, Tod und Traum, aber auch Glück und Gesundheit werden deine Waren sein. Mögen sie dich fürchten und lieben zugleich.

Und zuletzt wirst du, Ereon, Bewahrer ihres Wissens sein. Denn Wissenschaft, Forschung und Magie schenke den Völkern eine bessere Zukunft. All ihr Wissen und Schaffen sollst du in einem Buche festhalten, auf dass ich am Ende der Zeit die Geschichte meines Werkes erfahren kann.

Diese Pflichten erfüllet nun bis zum Ende dieser Welt. Dafür soll euch jedes Wesen in Dank und Ergebenheit huldigen, denn ihr seid ihre Wächter und Bewahrer. Doch wisset eins: Mein Werk ist vollkommen, ist Anfang und Ende, Gegenwart und Zukunft. Die Saat des Lebens soll keimen und wachsen, wie ich sie geschaffen. Wachtet darüber, denn jedes Leben ist einmalig.“

So sprach der Sternengott Aonir und verließ Eo um zu den Gestaden seiner Heimat zurückzukehren. Und von dort wacht sein Licht über seine Kinder, so wie sie über uns wachen.

Doch niemals sollen sie eingreifen in unsere Geschicke und niemals sollen sie sich verbinden mit den Geschöpfen Eos, oder eines von ihnen zum Gefährten nehmen. Dies sind die Regeln Aonirs und sie gelten für die Götter als auch die Kreaturen Eos. Und wer sie bricht, den wird der Fluch des Gottvaters treffen.

## INSTALLATION UND SPIELSTART

### Systemvoraussetzungen

#### Minimum

Intel Pentium® III 1GHz

256 MB RAM

3D-Grafikkarte mit 32 MB RAM (kompatibel zu GeForce2 oder besser)

Windows® 98, ME, 2000, XP

ca. 1 GB freier Festplattenspeicher

DirectX®9.0a oder höher, Soundkarte empfohlen

#### Empfohlen

Intel Pentium® 4 1,8 GHz

512 MB RAM

3D-Grafikkarte mit 64 MB RAM (kompatibel GeForce4 Ti oder besser)

ca. 1 GB freier Festplattenspeicher

DirectX®9.0a oder höher, Soundkarte empfohlen

### Installation

Beachten Sie, dass entweder *SpellForce: The Order of Dawn* oder *SpellForce: Gold Edition* bereits auf Ihrem Rechner installiert sein muss. Sollte dies nicht der Fall sein, folgen Sie bitte den Anweisungen zur Installation von *SpellForce: The Order of Dawn* oder *SpellForce: Gold Edition* im dazugehörigen Handbuch.

Ist bereits eines der oben genannten Produkte installiert, so öffnen Sie die Lade Ihres CD- oder DVD-Laufwerks und legen Sie die CD *SpellForce: Shadow of the Phoenix* ein. Schließen Sie die Lade. Ist auf Ihrem Rechner „Autoplay“ aktiviert, startet der Setup-Assistent automatisch. Wenn Sie „Autoplay“ nicht aktiviert haben, öffnen Sie den Inhalt der CD, indem Sie den „Arbeitsplatz“ oder „Windows Explorer“ aufrufen und auf die CD doppelklicken. Nun doppelklicken Sie auf die Datei „SpellForceSotP-Setup.exe“ und starten damit den Setup-Assistenten.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *SpellForce: Shadow of the Phoenix* zu installieren.

## SPIELSTART

Sie haben diese Möglichkeiten, das Spiel nach der Installation zu starten:

- ◆ Doppelklicken Sie die „SpellForce“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop.
- ◆ Klicken Sie auf den „Start“-Button, gehen Sie in den Ordner „Programme“, dort in „JoWoD“ und „SpellForce“. Klicken Sie nun auf das „SpellForce“-Icon.
- ◆ Öffnen Sie „Windows Explorer“ oder „Arbeitsplatz“ und gehen Sie in den Ordner mit „SpellForce“. Doppelklicken Sie dort „SpellForce.exe“.

Nach einigen Sekunden ist das Spiel geladen, und Sie befinden sich im Hauptmenü.

## NEUES IN SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

### Phoenix Kampagne

Es gilt ein neues episches Abenteuer zu bestehen, mit neuen Waffen, neuen Zaubersprüchen, neuen Helden, neuen Gegnern aber auch mit einigen alten Bekannten.

Nachdem Sie die Phoenix Kampagne im Hauptmenü ausgewählt haben, müssen Sie einen Avatar für diese Kampagne auswählen. Im Gegensatz zu *SpellForce: The Order of Dawn* und *SpellForce: The Breath of Winter* müssen Sie dabei nicht wieder ganz von vorn beginnen. Sie haben die Möglichkeit, einen Avatar aus einer der beiden Kampagnen zu importieren oder mit einem vorgefertigten Avatar zu spielen.

### Avatar Import

Nachdem Sie die Phoenix Kampagne ausgewählt haben, wählen Sie die Option Avatar importieren.

In der rechten Bildschirmhälfte sehen Sie daraufhin die auf Ihrer Festplatte vorhandenen Spielstände aus *SpellForce: The Order of Dawn* (türkis markiert) und *SpellForce: The Breath of Winter* (grün markiert).



Charakter importieren

Bitte beachten Sie:

- Es werden nur Spielstände angezeigt, bei denen der Avatar mindestens die Stufe 25 erreicht hat. Ein schwächerer Avatar wäre den Aufgaben in *Shadow of the Phoenix* nicht gewachsen.
- Die meisten Spieler haben die vorhergehenden Kampagnen mit Avataren der Stufe 28 beendet. Wenn Ihr Avatar eine niedrigere Stufe hat, so werden sich die ersten Questen etwas schwieriger gestalten. Sie sollten dann erwägen, lieber einen der vorgefertigten Avatare zu verwenden.
- Ihr Avatar kann folgende Dinge in die neue Kampagne mit einbringen:
  - ◆ Alle im Runenbord evtl.: abgelegten Runen (Arbeiter und Helden)
  - ◆ Alle Gegenstände, die zur Ausrüstung des Avatars oder eines Helden gehören
  - ◆ Alle Zaubersprüche, die im Zauberbuch sind
  - ◆ Alle Gebäude- und Einheitenpläne, die an die dafür vorgesehenen Plätze gelegt wurden

Alle anderen Gegenstände, Pläne, Runen sowie das Geld werden nicht importiert.

- Die Geschichte von *SpellForce: Shadow of the Phoenix* ändert sich in Abhängigkeit von der Kampagne, aus der Ihr Avatar stammt.



## Vordefinierter Avatar

Wenn Sie keine Spielstände aus *SpellForce: The Order of Dawn* oder *SpellForce: The Breath of Winter* mehr besitzen oder Ihr Avatar in diesen Spielständen einen niedrigeren Level als 28 aufweist, empfiehlt es sich, einen der vordefinierten Avatare zu verwenden.

Wählen Sie, nachdem Sie die Phoenix Kampagne ausgewählt haben, die Option *Vordefinierter Avatar*.

Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen vorgefertigten Avataren. Jeder ist bereits mit Arbeiter- und Heldenrunen, Plänen und Gegenständen ausgerüstet.

Sollten Sie sowohl *SpellForce: The Order of Dawn* als auch *SpellForce: The Breath of Winter* oder die *SpellForce: Gold Edition* installiert haben, so können Sie auswählen, ob Ihr Avatar aus der Geschichte zu *SpellForce: The Order of Dawn* stammen soll (hierzu wählen Sie den Phoenixstein) oder aus der zu *SpellForce: The Breath of Winter* (bitte die Schattenklinge wählen).

Die Geschichte von *SpellForce: Shadow of the Phoenix* ändert sich in Abhängigkeit von der Kampagne, aus der Ihr Avatar stammt.



Phoenixstein oder Schattenklinge wählen

## NEUE GEBÄUDE UND EINHEITEN

Im Laufe der Kampagne oder im Freien Spiel können Sie Pläne zu neuen Gebäuden finden. Zu jeder Rasse gibt es zwei neue Gebäudepläne. In jedem der neuen Gebäude kann eine neue Einheit herbeigerufen werden.

### Die Schwarmeinheiten

Eines der zwei neuen Gebäude jeder Rasse dient dem Herbeirufen von Schwarmeinheiten. Dazu müssen Sie das gebaute Gebäude anwählen. Wie beim Titanen erscheint ein Knopf links unten auf dem Bildschirm. Wenn Sie diesen anklicken und über die notwendigen Ressourcen verfügen, dann erscheinen direkt am Gebäude die Einheiten, und zwar zehn Stück.

Die Schwarmeinheiten werden beim Einheitenlimit nicht berücksichtigt, es kann aber nie mehr als zehn von ihnen pro Rasse geben.

*Wichtig: Wenn Sie Schwarmeinheiten herbeirufen, so kostet dies immer denselben Betrag, die Anzahl wird aber immer nur auf zehn aufgefüllt, unabhängig davon, ob Sie noch Schwarmeinheiten hatten oder nicht.*

**Tipp:** Da die Schwarmeinheiten direkt an ihrem Gebäude erscheinen, eignen sich diese Gebäude gut, um nahe der Front gebaut zu werden und schnell Nachschub zu liefern.



### Die Gebäudezerstörer

Das zweite der neuen Gebäude jeder Rasse ermöglicht das Herbeirufen von Einheiten, die besonders effizient in der Zerstörung von Gebäuden sind. Dazu müssen Sie das gebaute Gebäude anwählen. Wie beim Titanen erscheint ein Knopf links unten auf dem Bildschirm. Wenn Sie diesen anklicken und über die notwendigen Ressourcen verfügen, dann erscheint direkt am Gebäude ein Gebäudezerstörer.

Der Zwergengebäudezerstörer greift die Gebäude im Nahkampf an. Er ist gut geschützt gegen jede Art von Fernkampf und Magie.

Die Gebäudezerstörer der anderen Rassen sind Fernkampfeinheiten. Ihre Reichweite liegt oberhalb derer von Türmen, aber sie können ihre Fernkampfwirkung nur gegen Gebäude zum Einsatz bringen. Positionieren Sie diese Einheiten einfach in der Nähe gegnerischer Gebäude und sie werden automatisch das naheliegendste Gebäude angreifen.

*Wichtig: Eine Gebäudezerstörereinheit zählt bzgl. des Einheitenlimits so viel wie drei normale Einheiten.*



### *Neue Titanenverbesserung*

Am Haupthaus kann eine neue Verbesserung durchgeführt werden. Durch sie wird der Titan noch einmal merklich größer und mächtiger. Zudem ist es nach Ausführen der Verbesserung möglich, den Titan mehrmals herbeizurufen. Allerdings ist es nach wie vor nicht möglich, gleichzeitig mehr als einen Titan pro Rasse zu besitzen.

## FREIER SPIELMODUS

In diesem Modus können Sie die Avatare allein oder mit bis zu zwei weiteren menschlichen Spielern kooperativ Erfahrung und Gegenstände sammeln lassen, ohne sich um Questen kümmern zu müssen.

Es steht eine große Anzahl an Karten zur Verfügung, die zudem noch zufällig variiert werden. Deshalb können Sie sich nicht darauf verlassen, beim zweiten Betreten einer Karte immer dieselben gegnerischen Kamps vorzufinden. Dafür besteht aber auch die Chance, dass diesmal andere Gegenstände auf der Karte versteckt sind. Während des Spiels kann der Charakter wie gewohnt gespeichert werden. Allerdings werden nur die Charakterdaten gespeichert, nicht der Zustand der Karte, die Sie gerade spielen.

Um eine Karte zu verlassen, müssen Sie das Ausgangsportal finden und betreten. Beim Verlassen einer Karte wird automatisch der aktuelle Zustand des Charakters gespeichert.

### *Charakterauswahl*

Wenn Sie den Freien Spielmodus wählen, gelangen Sie direkt zur Charakterauswahl. Sie funktioniert genauso wie in der Kampagne, die Charaktere von Kampagne und Freiem Spiel werden aber getrennt verwaltet.

Im Unterschied zur Kampagne sind in den gespeicherten Spielständen allerdings nur die Charakterdaten enthalten. Wenn Sie also einen Spielstand laden, setzen Sie nur die Charakterdaten auf diesen Zustand, Sie gelangen jedoch nicht auf die Karte zurück, die Sie zuletzt gespielt haben.

Wenn Sie einen Charakter ausgewählt haben, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie allein oder mit anderen im LAN oder über das Internet spielen möchten.

### *Einzelspieler*

Zunächst gelangen Sie auf den Bildschirm „Freier Spielmodus – Host“. Hier können Sie aus einer großen Anzahl Karten frei auswählen. Aber beachten Sie, dass die Karten für einen bestimmten Levelbereich ausgelegt sind, der rechts

unter der Kartenvorschau angezeigt wird. Wenn Sie Karten spielen möchten, deren Levelbereich deutlich von dem Ihres Avatars abweicht, werden sie Ihnen wahrscheinlich zu einfach oder zu schwer sein.

Es empfiehlt sich daher, die Karten grob der Reihe nach zu spielen. So ist auch sichergestellt, dass Sie die Möglichkeit haben, alle wichtigen Gegenstände, Pläne und Runen zu finden, ohne die es auf den höheren Karten schwer werden könnte. Der Zustand Ihres Charakter lässt sich jederzeit speichern. Beim Verlassen einer Karte wird er automatisch gespeichert.

Sobald Sie eine Karte ausgewählt haben, gelangen Sie auf den Bildschirm „Freier Modus – Spielvorbereitung“. Hier können Sie jetzt noch einen von meist drei Startpunkten auswählen und sind dann bereit, die Karte zu betreten.

### *LAN oder Internet*

Wenn Sie das Freie Spiel mit Freunden spielen, ergeben sich daraus folgende Änderungen:

1. Je mehr Spieler teilnehmen, desto mehr Gegner befinden sich auf der Karte.
2. Die Erfahrungspunkte für besiegte Gegner werden gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. Dies geschieht auch dann, wenn nicht alle Spieler direkt in den Kampf gegen diesen Gegner verwickelt waren.
3. Nimmt ein Spieler einen Gegenstand auf, erscheint dieser im Inventar aller Spieler.

Beachten Sie, dass Sie Ihren Charakter auch im kooperativen Spiel jederzeit speichern können, z. B. über die Quicksave-Taste F7. Es empfiehlt sich, beim Spiel über das Internet häufig zu speichern, damit im Falle eines unkontrollierten Verbindungsabbruchs keine Daten verloren gehen.

### *Erweiterungen gegenüber SpellForce: The Breath of Winter*

Für das Freie Spiel gibt es 15 weitere Karten. Wie auch in der Phoenix Kampagne ist die höchste Stufe für Avatare jetzt 50 statt wie bisher 30, und die höchste Stufe bei den Fähigkeiten 20 statt 12.

Auf der Karte „Questplace Nymeria“ können Sie Aufträge annehmen, die wertvolle Belohnungen bringen. Diese Karte können Sie nur alleine betreten, aber beim Lösen der Aufgaben können Sie wie gewohnt mit bis zu 2 weiteren Mitspielern zusammen spielen.

Damit ein Auftrag auf einer Karte aktiv ist, muss der Host (der Spieler, der das Spiel eröffnet hat) diesen Auftrag angenommen haben. Haben außer dem Host noch weitere Mitspieler den Auftrag angenommen, so wird der Auftrag für alle diese Spieler erfüllt.

Bitte beachten Sie, dass Sie nach der Installation von SpellForce: Shadow of the Phoenix im Freien Spiel nur noch mit anderen spielen können, die ebenfalls dieses Addon installiert haben.

### Erweiterungen im Spieler vs. Spieler-Modus

Im Spieler vs. Spieler-Modus gibt es nun die Möglichkeit, entweder nach den Regeln von *SpellForce: Shadow of the Phoenix* zu spielen, oder nach den Originalregeln.

Wenn Sie nach den Phoenix-Regeln spielen, können Sie nicht mit Spielern zusammen spielen, die nur *SpellForce: The Order of Dawn* oder *SpellForce: The Breath of Winter* installiert haben.

Wenn Sie nach den Phoenix-Regeln spielen, so haben Sie die Wahl, ob Sie mit vorgefertigten Avataren spielen wollen, oder ob Sie Avatare aus dem Freien Spiel verwenden möchten. Sie können also Ihre im Freien Spiel erzeugten Avatare verwenden, um mit ihnen im Spieler vs. Spieler-Modus gegen Ihre Freunde anzutreten.

Wenn Sie nach den Phoenix-Regeln spielen und vorgefertigte Avatare benutzen, so entsprechen diese denen aus dem Originalspiel, nur verfügen sie über die Gebäudepläne zu den neuen Gebäuden aus *SpellForce: Shadow of the Phoenix*.



Neue Regel- und Avatare Auswahl

## SPIELEN IM INTERNET

Wenn Sie über das Internet spielen möchten, benötigen Sie eine Internet-Verbindung und mindestens ein 56bit/s-Modem. Durch Internetverbindungen können weitere Gebühren anfallen.

### Gamespy

Um den Freien Spielmodus im Internet via Gamespy zu spielen, wählen Sie „Freier Spielmodus“ und laden Sie einen Charakter (oder legen Sie einen neuen an, falls Sie noch keinen haben). Wählen Sie dann „Internet“ und geben Sie einen Namen ein, unter dem Sie spielen möchten.

Um den Spieler vs. Spieler Modus im via Gamespy zu spielen, wählen Sie „Spieler vs. Spieler“ und dann „Internet“

### Direkte Verbindung

Sollten Sie mit einer Direkten Verbindung einem Spiel beitreten wollen, so wählen Sie anstelle von „Internet“ den Knopf „LAN“. Jetzt können Sie in dem Feld „Serveradresse“ die Adresse des Rechners eingeben, der das Spiel geöffnet hat. Dies kann eine IP oder eine URL sein.

### Liste der Spiele

Jetzt gelangen Sie zu der Liste der aktuellen Spielpartien. Hier können Sie einem angebotenen Spiel beitreten oder ein eigenes Spiel leiten.

Die Sparte „Spiel“ zeigt den Namen an, unter dem der Spielleiter das Spiel angelegt hat.

Die Sparte „Karte“ zeigt den Namen der Karte an, auf der gespielt wird.

Die Sparte „Spieler“ zeigt an, wie viele Spieler maximal an dieser Partie teilnehmen dürfen und wie viele schon der Partie beigetreten sind, z.B. 2/3.

Die Sparte „Ping“ gibt an, wie gut die Verbindung zum Rechner des Spielleiters ist. Je kleiner diese Zahl ist, desto besser.

Die Sparte „Status“ zeigt einen roten oder einen grünen Punkt und evtl. das Symbol eines Vorhängeschlosses.

Ein grüner Punkt besagt, dass dieses Spiel darauf wartet, dass hier Spieler beitreten.

Ein roter Punkt besagt, dass Sie diesem Spiel nicht beitreten können. Dies kann unterschiedliche Ursachen haben. Der häufigste Fall ist, dass der Spielleiter das Spiel bereits geschlossen bzw. gestartet hat. Ein roter Punkt erscheint auch, falls Sie eine andere Version des Spieles installiert haben als der Spielleiter. Siehe hierzu auch den Punkt „Version“ etwas weiter unten. Sollten Sie trotz gleicher Version immer nur rote Punkte angezeigt bekommen, so besteht vielleicht ein Problem



mit Ihrer Internetverbindung. Siehe hierzu den Abschnitt: „Probleme beim Spiel im Internet“.

Das Vorhängeschloss besagt, dass der Spielleiter ein Passwort verlangt, wenn man diesem Spiel beitreten möchte.

Die Sparte „Version“ zeigt an, mit welcher SpellForce Version der Spielleiter spielt. Alle Teilnehmer eines Spieles müssen die selbe Version installiert haben. Wenn die Version der Ihren entspricht, dann erscheint die Nummer in Grün, ansonsten in Rot.

Meist wird mit der aktuellsten Version von SpellForce gespielt. Entsprechende Patches finden Sie auf unserer Webseite [www.spellforce.de](http://www.spellforce.de).

#### *Problemlösungen beim Spielen im Internet*

Sollten Sie Probleme haben, einem Spiel beizutreten, oder sollte es niemandem gelingen, einem von Ihnen eröffneten Spiel beizutreten, so liegt dies wahrscheinlich an der Konfiguration Ihrer Firewall bzw. Ihres Routers.

Schalten Sie in diesem Fall im Spiel zunächst unter „Optionen“, „Netz“ den Schalter „hinter Router“ auf „ein“, und versuchen Sie erneut, einem Spiel beizutreten bzw. ein Spiel zu eröffnen. (Sollten Sie hinter einem Router spielen, so sollten Sie immer diese Option verwenden. Wenn Sie direkt mit dem Internet verbunden sind, so lassen Sie diese Option auf „aus“.)

Falls auch dies nicht hilft, überprüfen Sie bitte, ob Ihr Router uPnP-fähig ist und die Option uPnP bei Ihrem Router auch eingeschaltet ist. Bitte beachten Sie, dass die Verwendung von uPnP ein Sicherheitsrisiko darstellt. Details hierzu entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Routers.

Sollte auch dies noch nicht zum Erfolg führen (etwa weil der verwendete Router kein uPnP unterstützt), können Sie die benötigten Ports (siehe unten) auf dem Router bzw. in der Firewall weiterleiten oder Ihren Rechner als DMZ-Rechner deklarieren. Dies ist allerdings mit einem Sicherheitsrisiko verbunden. Details dazu entnehmen Sie der Anleitung zu Ihrem Router bzw. Ihrer Firewall.

Liste der Ports, die weitergeleitet werden müssen, falls

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- ein uPnP fähiger Router vorliegt und uPnP eingeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» eingeschaltet ist  
-> keine
- im Internet gespielt wird (via direkter Verbindung)
- ein uPnP fähiger Router vorliegt und uPnP eingeschaltet ist  
-> keine

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- ein uPnP fähiger Router vorliegt und uPnP eingeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» ausgeschaltet ist

Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	6500	6500
UDP	12129	12129
UDP	29910	29910

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- kein uPnP fähiger Router vorliegt oder uPnP ausgeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» eingeschaltet ist

Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	2801	2801
UDP	2802	2802
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

- im Internet gespielt wird (via GameSpy)
- kein uPnP fähiger Router vorliegt oder uPnP ausgeschaltet ist
- die Option im Spiel «hinter Router» ausgeschaltet ist

Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	2801	2801
UDP	6500	6500
UDP	12129	12129
UDP	29910	29910
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

- im Internet gespielt wird (via direkter Verbindung)
- kein uPnP fähiger Router vorliegt oder uPnP ausgeschaltet ist

Ports:

Typ	eingehend	ausgehend
UDP	2801	2801
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

## CREDITS

### *Phenomic Game Development*

*Managing Director*  
Boris Kunkel

*Creative Director*  
Volker Wertich

*Project Manager*  
Martin Löhlein

*Assistant Game Designer*  
Kian Piruzram

*Code*

*Technical Director*  
Dirk Ringe

*Lead Programmer*  
Marco Keuthen

*Special Effects*  
Jirka Dell'Oro-Friedl

*AI*  
*Dragica Kahlina*

*Game Logic*  
Matthias Best

*Tools and Logic*  
Tobias Sprenger

*Content*  
*Content Manager*  
Steffen Itterheim

*Lead Story & Dialog,*  
*Lead Mission Design*  
Arne Oehme

*Lead Scripting*  
Jochen Peketz

*Database Management*  
Holger Becker

*Mission Design, Map*  
*Design, Scripting*  
Michael Baur

Holger Becker  
Sidonie Langer  
Andreas Liebeskind  
Marcus Lubczyk  
Jochen Peketz

*Additional Database*  
*Management*  
Felix Klöfer  
Andreas Reißner

*Art*

*Art Direction*  
Sven Liebich

*Senior 3D Artist*  
Christian Siecora

*3D Artists*  
Martin Fiedler  
Christoph Zollinger

*2D/3D Artist*  
Hoa Tu Ngoc  
*2D Artist*

Ingo Sauer  
Manuel Reinher

*Additional Art*  
Roman Pfrengle  
Frauke Bönsch

*Internal QA*

*QA Lead*  
Thorsten Röpke

*Lead Tester*  
Thomas Vogt

*Testers*  
Andreas Reißner  
Felix Klöfer  
Marc Kremer  
Carsten Cyliax  
Ronny Kahlert  
Jonas Stahl  
Achim Meinecke  
Kai D. Stammnitz  
Mario Frank

*Music & Sound FX*

*Dynamedion*  
*Sounddesign*  
[www.dynamedion.com](http://www.dynamedion.com)

*Original Score*  
Tilman Sillescu  
Pierre Langer

*Scripting*  
Pierre Langer

*Sound FX*  
Conny Kollet  
Pierre Langer

## *Jo Wood Productions Software AG*

*Producer*  
Sascha Pieroth

*Product Manager*  
Jan Wagner

*Localisation Manager*  
Gennaro Giani

*Copy Protection,  
Mastering & HoB  
Manager*  
Jürgen Schöpker

*Copy Protection  
Engineer*  
Markus Stoller

*Int. Security &  
Protection Manager*  
Gerhard Neuhofer

*Lead Graphic Artist*  
Sabine Schmid

*QA Manager*  
Robert Hernler

*Senior Lead Tester*  
Stefan Seicarescu

*Lead Tester*  
Gernot Greimler

*Testers*  
Benedikt Ebli  
Harald Egger  
Sascha Griesser  
Petra Grossegger

Rene Kreuzbichler  
Hedwig Matl  
Christian Oberreiner  
Christian Pohlhammer  
Christoph Reischl  
Markus Reiter  
Eveline Rinsch  
Peter Schicker  
Gerald Schurl  
Anton Seicarescu  
Markus Sölkner

*HoB Coordinator*  
Michael Kairat

*Cinematics & Cover*  
Virgin-Lands  
Computeranimation  
GmbH  
www.virginlands.de

*Project Manager*  
Lars Wagner

*Character modelling,  
Textures & Animations*  
Vito Lamanna  
Ralf Hüttinger  
Volker Jäcklein  
Frank Hessefort

*Scenery modelling &  
Lighting*  
Stefan Spatz  
Tobias Weingärtner

*2D-Work*  
Vito Lamanna

*German voice samples*  
Ton-in-Ton Studios  
www.toninton-wz.de

*Head of Studio*  
Wolfgang Zarges  
*Recording Engineer*  
Stephan Busch

*Cutter*  
Sam Goebert  
Manuel Karakas

*Voice Actors*  
Ingo Albrecht  
Achim Barrenstein  
Gisa Bergmann  
Moritz Brendel  
Sabine Fischer  
Dieter Gring  
Andreas Gröber  
Mario Hassert  
Silvia Heid  
Peter Heusch  
Michael Lucke  
Hans Mittermüller  
Claudia Nix  
Sylvie Nogler  
Christian Olivera  
Bert Stevens  
Claudia Urbschat-  
Mingues  
Aart Veeder  
Hans Zwimpfer

## TASTATURBELEGUNGEN

### 3rd-person:

*Vorwärts:* ..... Cursor oben bzw. „W“  
*Rückwärts:* ..... Cursor unten bzw. „S“  
*Links drehen oder Strafen:* ..... Cursor links bzw. „A“  
*Rechts drehen oder Strafen:* ..... Cursor rechts bzw. „D“  
*Rechte Maustaste gedrückt halten:* ..... Mouselook

### Iso:

*Scrolling:* ..... Cursor-Tasten bzw. AWS D  
*Bild links drehen:* ..... „ENTF“ bzw. „Q“  
*Bild rechts drehen:* ..... „ENDE“ bzw. „E“  
*Kamera „norden“:* ..... „POS1“ bzw. „T“  
*Rechte Maustaste gedrückt halten:* ..... Scrolling  
*Zoom-In:* ..... „Bild hoch“ bzw. „R“  
*Zoom-Out:* ..... „Bild runter“ bzw. „F“  
*Inventory:* ..... I  
*Springe zu Kampf:* ..... SPACE  
*CTRL-1 bis CTRL-6:* ..... Gruppe definieren  
*1 - 6:* ..... Gruppe selektieren, beim zweiten Drücken fokussieren  
*F1 - F6:* ..... Selektion von Avatar und Helden  
*Linksklick:* ..... Selektieren  
*Linke Maustaste gedrückt halten:* ..... Rahmenselektion  
*SHIFT-Linksklick:* ..... Zur Selektion hinzufügen oder entfernen  
*CTRL-Linksklick:* ..... Einheitentyp selektieren  
*CTRL-SHIFT-Linksklick:* ..... Einheitentyp zur Selektion hinzufügen  
..... oder entfernen  
*Rechtsklick:* ..... Gruppe zu Zielpunkt schicken (force goto)  
*CTRL-Rechtsklick:* ..... Gruppe zu Zielpunkt schicken  
..... (unterwegs angreifen)  
*SHIFT-Rechtsklick:* ..... Wegpunkte setzen um für eine Gruppe  
..... eine Route festzulegen  
*SHIFT-Rechtsklick auf Einheit:* ..... Gruppe folgt Zieleinheit  
*ALT-Rechtsklick:* ..... Patrouillenpunkte für Gruppe setzen



## Tastaturbelegungen (Fortsetzung)

M: ..... Monument selektieren (Funktionalität wie Monument-Button)  
C: ..... Aktion stoppen (Selektierte Einheiten bleiben sofort stehen)  
H: ..... Position halten (selektierte Einheiten kämpfen nur aus der Position)  
TAB: ..... Selektion des stärksten Gegners auf dem Bildschirm,  
..... mehrfach drücken zum durchschalten  
P: ..... Pause  
ESC: ..... Spiel-Menü  
K: ..... Eigene Einheit zerstören  
Enter: ..... Chat im Multiplayer mit allen Spielern  
Shift+Enter: ..... Chat im Multiplayer mit Team  
F7: ..... Quicksave  
F9: ..... Quickload  
F12: ..... Optionen  
k: ..... Liste der Mitspieler im Multiplayer

## Was bedeutet dieses Logo?



Dank Ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA-Grafikchips erste Wahl für Spielefans auf der ganzen Welt. Daher werden auch die coolsten neuen Spiele auf NVIDIA-Plattformen entwickelt, um Ihnen später in Verbindung mit Ihrer NVIDIA-Grafiklösung optimale Leistung zu bieten. Mit der NVIDIA® GeForce™ FX erleben Sie atemberaubende Kinografik und lebensechte Spielfiguren in rasanter Geschwindigkeit.

Einfach installieren und sofort loslegen: Spiele und Hardwareprodukte mit dem "NVIDIA®: The way it's meant to be played"-Logo bieten Ihnen das ultimative Spielerlebnis. Geben Sie Ihrem PC die Power einer NVIDIA® GeForce™ FX-Grafiklösung und genießen Sie Spielvergnügen ganz im Sinne des Erfinders: The way it's meant to be played.

<http://eu.nvidia.com>

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenzvereinbarung durch, indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULA gebunden zu sein.

### 1. Softwareproduktlizenzen

#### 1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als "Verkauf" der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdruck des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen) - vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

#### 1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die - drahtgebundene oder drahtlose - Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der JoWood Productions Software AG untersagt.

Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, die JoWood Productions Software AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. JoWood bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

### 2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

#### 2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

#### 2.2 Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

#### 2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Eventuelle gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

#### 2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

### 2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

### 3. Vertragsgende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

### 4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

### 5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.



phenomic

© 2004 by Phenomic Game Development.  
Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.