

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Inhalt der Verpackung	2
Schnellstart	2
Erste Schritte	3
Systemanforderungen	3
Installieren des Spiels	3
Online-Dokumentation	4
Starten des Spiels	4
Das Hauptmenü	5
Die Kampagne spielen	6
Einen Helden auswählen	7
Der Bildschirm "Kampagne"	8
Ein Gefecht starten	8
Ein Spiel einrichten	9
Siegbedingungen	12
Multiplayer-Schlachten	13
Ein Multiplayer-Spiel als Host einrichten	13
An einem Multiplayer-Spiel teilnehmen	14
Weitere Informationen zu Multiplayer-Spielen	14
Mplayer.com	14
Setup-Optionen	17
Der Spielbildschirm	19
Die Karte	20
Die Steuerkonsole	22
Das Diplomatie-Fenster	29
Das Spielmenü	29
Der Ergebnisbildschirm und der Bildschirm "Gefolge"	30
Einheiten	30
Einheiten produzieren	31
Armeeeinheiten und Orden	32
Generäle und Verbündete	32
Fähigkeiten erforschen	33
Helden	33
Eigenschaften und Fertigkeiten	33
Die Zauber-Fähigkeit	35
Helden und Stufen	35
Der Befehlsradius	41
Das Gefolge	42
Weitere Informationen zum Spiel	43
Ressourcen	43
Tiere	44
Gegenstände	45
Aufgaben	46
Zaubersprüche	47
Auswirkungen von Zaubersprüchen und vom Wetter	54
Tipps für Anfänger	56
Gebäudebeschreibungen	56
Burgen	57
Produktion und Verbesserung von Gebäuden	58
Mauern, Türme und andere Verteidigungsstrukturen	63
Magische Gebäude	64
Völker und Einheiten	65
Die Menschen	65
Die Zwerge	68
Untote	70
Die Barbaren	72
Die Minotauren	74
Orks	75
Die Hochelfen	78
Die Waldelfen	80
Die Dunkelelfen	82
Alle Elfenvölker	84
Belagerungswaffen	84
Schiffe	85
Fliegende Einheiten	87
Verbündete	89
Problembehandlung	91
Sound- und Grafikkarten	91
Kopierschutz	91
DirectX 7-Setup	91
Kontaktaufnahme mit dem technischen Support	92
Anhang	95
Nahkämpfe	95
Kampf mit Geschossen	96
Rüstung	96
Ausbildung	96
Stufen für Helden und Einheiten	97
Boni für vom Helden angeführte Völker	97
Moral	98
Magie	98
Zauber	99
Umwandlung	99
Handeln	99
Führung	100
Hotkeys und Zugriffstasten	101
Allgemeine Befehle	101
Gebäude	102
Auswahl von Einheiten	102
Die Steuerkonsole	102
Die Befehle für Helden	103
Das Zauberbuch	104
Das System	105
Chatten	105
Mitarbeiterverzeichnis	106

EINLEITUNG

WARLORDS BATTLECRY ist ein Fantasy-Strategiespiel mit Gefechten, Helden und Magie. Es bietet eine einzigartige Mischung aus Rollenspiel und Strategie, wobei Sie die Fähigkeiten Ihres Helden verbessern, Einheiten produzieren, Zaubersprüche sprechen, Aufgaben erfüllen, andere Völker bekämpfen und ein Imperium aufbauen werden.

WARLORDS BATTLECRY enthält viele aufregende neue Funktionen, z.B.:

- **Helden:** Für das Spiel stehen acht verschiedene Völker zur Auswahl.
- **Armeevölker:** Sie können eine von neun verschiedenen Seiten wählen.
- **Einheiten:** Es gibt 90 einzigartige Einheiten, inkl. Helden, Bogenschützen, Zauberern, Belagerungswaffen und Schiffe.
- **Gebäude:** Über 40 einzigartige Gebäude
- **Fähigkeiten:** Zahlreiche Fähigkeiten versetzen Sie in die Lage, Ihre Einheiten aufzurüsten und Gebäude zu verbessern.
- **Zaubersprüche:** Mehr als 80 Zaubersprüche mit spektakulären Spezialeffekten.
- **Formationen:** Es gibt acht verschiedene Formationen um Ihre Einheiten in die Schlacht zu führen.
- **Siegbedingungen:** Zur Auswahl stehen 13 verschiedene Bedingungen.
- **Aufgaben:** Mehrere Hundert verschiedene Aufgaben, die Ihr Held erfüllen kann.
- **Editor:** Damit erstellen Sie eigene Szenarios, die sich vollständig an Ihre Vorstellungen anpassen lassen.

Inhalt der Verpackung

In der Verpackung dieses Spiels sollten sich dieses Handbuch, eine Kurzreferenzkarte und die WARLORDS BATTLECRY-CD-ROM befinden. Das Benutzerhandbuch erklärt die Spielregeln und enthält wichtige Informationen über Menüs, Einheiten, Zaubersprüche usw. Auf der Referenzkarte befinden sich Informationen über die Abhängigkeiten der Einheiten untereinander.

Schnellstart

Um WARLORDS BATTLECRY zu installieren, legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie während der Installation auf Schwierigkeiten stoßen oder detaillierte Anweisungen benötigen, lesen Sie den folgenden Abschnitt Erste Schritte. Nach der Installation des Spiels doppelklicken Sie auf das WARLORDS BATTLECRY-Symbol um das Spiel zu starten. (Sie können das Spiel außerdem über das Menü Programme starten.) Nach Beendigung der Einführungssequenz wird der Hauptmenü-Bildschirm eingeblendet.

Beschäftigen Sie sich zunächst mit den integrierten Tutorials. Wählen Sie dazu Tutorials aus dem Hauptmenü. Sie finden dort schrittweise Anleitungen zu den grundlegenden Funktionen von WARLORDS BATTLECRY sowie Tipps und Tricks zu den besten Taktiken beim Spiel gegen bestimmte Völker.

Darüber hinaus sind während des Spiels Hilfetexte verfügbar. Die Hilfe besteht aus kurzen Beschreibungen der Spieloberfläche. Um sie zu aktivieren, platzieren sie den Cursor über ein Bildschirmelement.

ERSTE SCHRITTE

Dieser Abschnitt liefert detaillierte Information über das Installieren und das Ausführen von WARLORDS BATTLECRY auf Ihrem Computer. Falls während der Installation oder beim Spielen technische Schwierigkeiten auftreten, lesen Sie den Abschnitt "Problembehandlung" ab Seite 91.

Systemanforderungen

Bevor Sie WARLORDS BATTLECRY spielen, achten Sie darauf, dass Ihr System folgende Systemanforderungen erfüllt:

- Pentium 233 MHz IBM PC oder kompatibler Rechner
- 64 MB RAM
- Windows(r) 95 oder 98 - **HINWEIS:** Dieses Spiel wurde für Windows 95/98 programmiert und läuft nicht auf Windows(r) NT-Systemen. Der Einsatz von Multitasking wird beim Spielen von WARLORDS BATTLECRY nicht empfohlen.
- Eine **unkomprimierte Festplatte** mit 650 MB freiem Festplattenspeicher für die "reguläre" und 816 MB für die "Vollständige" Installation.
- CD-ROM-Laufwerk mit 8-facher Geschwindigkeit oder schneller
- DirectX 7.0-kompatible Grafikkarte mit 4 MB Grafikspeicher und ein SVGA-fähiger Farbmonitor.
- Eine Windows 95 oder 98 kompatible Maus.

Zusätzlich zu den grundsätzlichen Systemanforderungen muß DirectX 7.0 oder höher auf Ihrer Festplatte installiert sein. Während der Installation erhalten Sie die Möglichkeit, DirectX 7.0 zu installieren. Für ein Netzwerkspiel (LAN) benötigen Sie eine Netzwerkkarte. Für ein Spiel über das Internet benötigen Sie ein Modem.

Installieren des Spiels

Es ist erforderlich, die Spieldateien von WARLORDS BATTLECRY auf Festplatte zu installieren. Während des Spiels muss sich die WARLORDS BATTLECRY-CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden. **Hinweis:** Bei einem Multiplayer-Spiel muss sich die CD-ROM nur im CD-ROM-Laufwerk eines Spielers befinden.

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Sobald das Popup-Fenster geöffnet wird, klicken Sie auf die Option **Installieren**. Wenn Sie die Autorun-Funktion von Windows deaktiviert haben oder falls sie nicht funktioniert, durchsuchen Sie mit dem **Explorer** die CD-ROM und doppelklicken auf das Symbol **Setup**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation fertigzustellen.

Deinstallieren des Spiels

Wählen Sie die Option Deinstallieren im Autorun-Menü, oder klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche Start, wählen Sie Einstellungen und anschließend Systemsteuerung. Doppelklicken Sie in der "Systemsteuerung" auf "Software", klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Eintrag WARLORDS BATTLECRY und anschließend auf die Schaltfläche "Hinzufügen/Entfernen". Das Spiel und alle dazugehörigen Komponenten, außer gespeicherten Spielständen und bearbeiteten Szenarien, werden von Ihrer Festplatte entfernt.

Online-Dokumentation

Das Handbuch für den Editor liegt in Form einer Online-Hilfe vor. Um die Online-Hilfe zu starten, klicken Sie unter Windows auf das Start-Menü, wählen Sie Programme und den Ordner, in dem das Spiel installiert wurde. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Battlecry Editor-Hilfe.

Starten des Spiels

Immer, wenn Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen, wird die Autorun-Routine von WARLORDS BATTLECRY aktiviert. Ein Menü mit Optionen zum Starten des Spiels zum Installieren von DirectX zum Spielen über Mplayer und zum Beenden der Routine erscheint. Sie können WARLORDS BATTLECRY jedoch auch über das Start-Menü öffnen. Wählen Sie dazu "Programme" und den Ordner, in dem das Spiel installiert wurde. Klicken Sie anschließend auf den Programmeintrag WARLORDS BATTLECRY.

Genaue und umfassende Informationen zum Spielverlauf finden Sie in den entsprechenden Kapiteln des Handbuchs. Einige Informationen finden Sie in der Datei Liesmich.txt, die sich im Spieldatenverzeichnis auf Ihrer Festplatte befindet.

Hinweis: Deaktivieren Sie Bildschirmschoner oder ähnliche Utilities, bevor Sie WARLORDS BATTLECRY starten.

Speichern von Spielständen

WARLORDS BATTLECRY benötigt Festplattenspeicher für gespeicherte Spielstände und temporäre Dateien. Jeder gespeicherte Spielstand belegt bis zu 4 MB Festplattenspeicher.

Das Hauptmenü



Nach der Eröffnungssequenz wird das Hauptmenü eingeblendet. Drücken Sie die **Esc-Taste**, um die Wiedergabe der Animation zu unterbrechen. Das Hauptmenü von WARLORDS BATTLECRY besteht aus sieben Optionen.

Die Tränen der Morgendämmerung: Sie spielen den Helden in der WARLORDS BATTLECRY Kampagne und folgen entweder dem Pfad des Lichtes oder der Dunkelheit. Weitere Einzelheiten finden Sie unter "Die Kampagne spielen" auf Seite 6.

Gefecht: Sie spielen ein Einzelspielspiel gegen bis zu fünf vom Computer gesteuerte KI-Spieler auf einer herkömmlichen oder einer zufällig generierten Karte. Weitere Einzelheiten zum "Starten eines Gefechts" finden Sie auf Seite 8.

Multiplayer: Sie spielen gegen andere menschliche Warlords via IPX, TCP/IP oder einer Modemverbindung. Weitere Einzelheiten zu "Multiplayer-Schlachten" finden Sie auf Seite 13.

Tutorials: WARLORDS BATTLECRY enthält sieben Tutorials, die Ihnen sämtliche Grundlagen des Spiels näher bringen. Dazu gehören das Bewegen von Einheiten, Angriffe, der Aufbau von Gebäuden und der Umgang mit Zaubersprüchen. Die weiteren neun Tutorials demonstrieren verschiedene Taktiken für jedes der neun Völker.

Editor: Mit Hilfe des Editors können Sie in WARLORDS BATTLECRY eigene aufregende Szenarios erstellen. Diese Szenarios eignen sich zum Spielen gegen den Computer oder gegen menschliche Gegner. Alle vorhandenen Szenarios können vollständig angepasst werden. Alle Aspekte eines Szenarios, inkl. Terrain, Gebäude, Einheiten, Ereignisse, Seiten sowie die Spieloptionen können bearbeitet werden. Ausführliche Anleitungen zur Verwendung des Editors finden Sie in der bereits erwähnten Online-Hilfe.

Optionen: Damit steuern Sie die Spieloptionen, inkl. der Einstellungen für die Sound- und Grafikkarte sowie die allgemeinen Einstellungen. Sie können außerdem die Einführungssequenz und das Mitarbeiterverzeichnis anzeigen lassen. Ausführliche Einzelheiten zu den "Setup-Optionen" finden Sie auf Seite 17.

Beenden: Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

DIE KAMPAGNE SPIELEN

Die WARLORDS BATTLECRY-Kampagne basiert auf der Geschichte "Die Tränen der Morgendämmerung" und behandelt zunächst ihr Erscheinen in den Ländereien von Etheria und die ultimative Schlacht um die Kontrolle ihrer übernatürlichen Kräfte. Die Kampagne steht nur im Einzelspielermodus zur Verfügung. Sie umfasst eine lange und komplexe Geschichte, die aus über 36 Episoden besteht.

Nach den ersten beiden Kapiteln, etwa in der Mitte der Kampagne werden Sie vor eine Auswahl gestellt. Entweder setzen Sie die Geschichte entlang dem Pfad des Lichts fort, d.h. Sie gehen den Weg der Noblen und Tugendhaften oder Sie wechseln zur dunklen Seite und Ihr Weg führt Sie entlang dem Pfad der Dunkelheit.

Jede Episode besteht aus einem individuellen Szenario mit eigenen Zielen und Siegbedingungen. Das Bindeglied ist dabei Ihr Held und sein Gefolge, die von einem Einsatz zum nächsten gebracht werden. Ausführliche Informationen über "Helden" finden Sie im gleichnamigen Abschnitt ab Seite 33.

Einen Helden auswählen



Wählen Sie Die Tränen der Morgendämmerung aus dem Hauptmenü um die Kampagne zu spielen. Der Bildschirm Das "Buch der Helden" wird eingeblendet.

Auf diesem Bildschirm blättern Sie durch die Seiten des "Buchs der Helden". Wenn Sie bereits ein Kampagnenspiel begonnen haben, können Sie mit "Vorherigen Helden anzeigen" und "Nächsten Helden anzeigen" die Informationen aller Helden auf den Bildschirm bringen, die zurzeit gewählt werden können. Klicken Sie auf den gewünschten Helden und anschließend auf Diesen Helden wählen auf der rechten Bildschirmseite, um die Kampagne an der Stelle fortzusetzen, an der Sie sie verlassen haben.

Sollten Sie irgendwann den Wunsch haben, einen Helden aus dem "Buch der Helden" zu löschen, öffnen Sie das Buch an der Seite des gewünschten Helden, und drücken Sie die **Entf-Taste**. Eine Bestätigungsmeldung wird angezeigt.

Auf diesem Bildschirm können Sie außerdem einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Klicken Sie dazu einfach auf Gespeichertes Spiel laden (das Symbol in Form einer Diskette). Sobald eine Liste mit Namen angezeigt wird, wählen Sie den gewünschten Spielstand aus. Das Spiel wird automatisch gestartet.

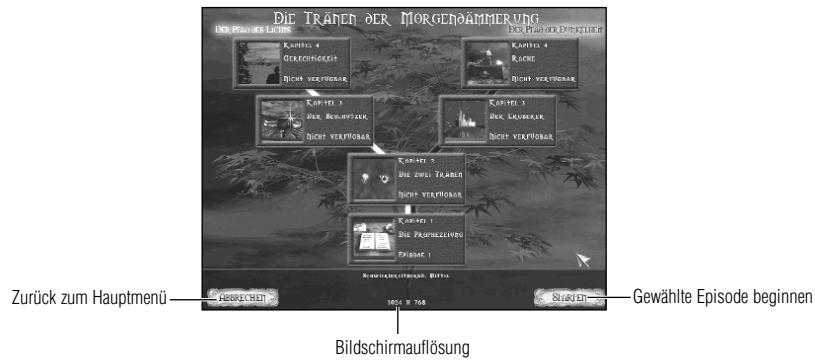
Um ein neues Kampagnenspiel zu beginnen, müssen Sie zunächst einen neuen Helden erstellen, der Ihre Truppen in die Schlacht führt.

Einen neuen Helden erstellen

Klicken Sie auf Einen neuen Helden erstellen, d.h. auf das Symbol des goldenen Helms, und wählen Sie dann das Volk für Ihren Helden. Auf dem Bildschirm wird eine kurze Beschreibung zu jedem der acht Völker sowie allgemeine Statistiken zu Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit und Charisma angezeigt.

Nachdem Sie ein Volk gewählt haben, wechseln Sie zum Bildschirm "Identität erstellen". Auf diesem Bildschirm wählen Sie ein Porträt und geben den Namen des Helden ein. Sie können außerdem ein Kennwort für Ihren Helden eingeben, um sicherzustellen, dass niemand ohne Kenntnis des Kennworts Ihren Helden verwenden kann. Klicken Sie erneut auf Helden erstellen, um den neuen Helden zu akzeptieren und zum Kampagnen-Bildschirm zu wechseln.

Der Bildschirm "Kampagne"



Auf diesem Bildschirm werden Ihre Fortschritte beim aktuellen Kampagnenspiel dargestellt. Jedes Kapitel besteht aus verschiedenen, miteinander verbundenen Episoden. Sie müssen jede Episode lösen, um mit der nächsten fortzufahren. Klicken Sie auf ein Kapitel, wählen Sie anschließend eine Episode und klicken Sie dann auf Starten, um das Szenario zu beginnen. Ausführliche Informationen über den Spielverlauf finden Sie in den Abschnitten ab Seite 19.

Auf diesem Bildschirm können Sie die spielinterne Bildschirmauflösung von 1024x768 oder 800x600 umschalten. Durch Klicken auf Abbrechen kehren Sie außerdem zum Hauptmenü zurück.

Nachdem Sie eine Mission erfolgreich beendet haben, kehren Sie zu diesem Bildschirm zurück und die nächste Episode wird verfügbar.

EIN GEFECHT STARTEN

Wählen Sie "Gefecht" im Hauptmenü, um ein Einzelspielergefecht gegen einen oder mehrere KI-Gegner zu starten!

Der Bildschirm "Buch der Helden" wird eingeblendet. Dort können Sie für das Szenario entweder einen vorhandenen Helden wählen oder einen neuen erstellen. Weitere Informationen zu den Optionen auf diesen Bildschirmen finden Sie in Abschnitt "Einen Helden auswählen" auf Seite 7. Wenn Sie einen Helden gefunden haben, der als Champion in der kommenden Schlacht Ihre Seite anführt, klicken Sie auf die rechte Schaltfläche Diesen Helden wählen. Daraufhin öffnet sich der Bildschirm "Auswahl der Seite".

Ein Spiel einrichten



Auf dem Bildschirm "Auswahl der Seite" konfigurieren Sie die Szenario-Optionen und starten das Spiel. Führen Sie nur die folgenden Schritte durch, um sofort zu beginnen:

- Wählen Sie ein Szenario. Klicken Sie dazu im Listenfeld auf den Namen des Szenarios oder auf den Eintrag "Zufällige Karte". Sobald ein Eintrag hervorgehoben wird, werden Informationen über die am Gefecht teilnehmenden Seiten sowie mögliche Optionen geändert.
- Um eine Seite zu wählen, klicken Sie auf den Spieler-Bereich neben einer der Seiten, um sie für Ihren Helden zu wählen.
- Um Ihre Gegner zu wählen, klicken Sie auf die Spieler anderer Seiten und legen eine "Computer-KI" fest. Hinweis: Es muss mindestens einen Spieler geben, der von der Computer-KI gesteuert wird.
- Klicken Sie auf "Starten", um das Spiel zu beginnen.

Es gibt jedoch eine Vielzahl von Einstellungen, mit denen Sie genau das Szenario erstellen können, das Sie gerade spielen möchten. Diese Einstellungen werden in den folgenden Abschnitten umfassend beschrieben. Einzelheiten zum Spielverlauf finden Sie im Abschnitt "Der Spielbildschirm" ab Seite 19 sowie in den folgenden Abschnitten.

Kartenoptionen

Oben auf dem Bildschirm befindet sich die Szenarioliste. Klicken Sie auf das gewünschte Szenario, um es hervorzuheben. Mit den beiden Schaltflächen auf der rechten Seite können Sie die Liste entsprechend der Kartengröße oder der zulässigen Spieleranzahl sortieren. Auf der linken Seite sehen Sie die Optionen der zufälligen Karte, die weiter unten erklärt werden:

Kartengröße: Wählen Sie die Größe Ihrer Karte von "Klein" bis "Extra groß".

Geländetyp: Damit bestimmen Sie die dominierende Landschaft der Karte. Zur Auswahl stehen die Optionen Flachland, Orkland, Hochland, Tafelland, Wüste, Ödland, und Savanne.

Landmasse: Bestimmt die Anzahl der Inseln, die auf der Spielkarte erscheinen. Abhängig von der Größe der Karte sind Werte zwischen 1 und 3 möglich. Je mehr Inseln sich auf der Karte befinden, desto kleiner sind die einzelnen Inseln. Wählen Sie Keine Inseln, um eine Karte ohne Ozean zu erstellen.

Anzahl der Tiere: Bestimmt die Populationsgröße von Schafen, Gänsen und Kühen auf der Karte. Diese Kreaturen eignen sich in einigen Fällen als Munition oder zur Heilung. Die Anzahl der Tiere lässt sich von Keine Tiere bis Viele Tiere bestimmen.

Ressourcen: Mit dieser Steuerung blättern Sie durch die verfügbaren Ressourcenoptionen. Mögliche Einstellungen sind "wenig", "normal" und "viele".

Seitenoptionen

In der Bildschirmmitte befinden sich die Schaltflächen zur Auswahl der Seite. Pro Seite sind verschiedene Optionen verfügbar:

Spieler: Sie bestimmen, wer jede Seite kontrolliert. Nachdem Sie Ihre eigene Seite gewählt haben, weisen Sie mindestens einer anderen Seite einen Kl-Gegner zu. Dabei stehen vier verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Auswahl ("Ritter", "Fürst", "Warlord" und "Großmeister"). Bei der Einrichtung eines Multiplayer-Spiels können Sie einige Plätze für andere menschliche Spieler offen halten. Bei einem Einzelspielgefecht werden offene Seiten nicht berücksichtigt.

Team: Klicken Sie rechts neben den Edelstein, wenn Sie Allianzen mit anderen Seiten aufbauen möchten. Seiten mit übereinstimmenden Symbolen sind Verbündete. Sie können bis zu vier Teams einrichten.

Volk: Wählen Sie für Ihre Armee eins von neun Völkern aus. Die Völker werden ab Seite 65 beschrieben.

Ressourcen: Wählen Sie die Menge an Ressourcen, die Ihnen zu Beginn des Szenarios zur Verfügung stehen. Mögliche Einstellungen reichen von "Sehr niedrig" bis "Sehr hoch".

Bereit: Die "Bereit"-Schaltfläche ist nur bei Multiplayer-Spielen aktiv. Klicken Sie darauf, wenn Sie bereit sind, das Spiel zu beginnen.

Szenario-Optionen

Auf der rechten Bildschirmseite befinden sich mehrere Szenario-Optionen.

Bildschirmauflösung: Zur Auswahl der spielinternen Bildschirmauflösung gibt es die Einstellungen "1024x768" und "800x600". Abhängig von der gewählten Auflösung weisen die Steuerkonsolen auf dem Spielbildschirm leichte Unterschiede auf.

Siegbedingungen: Zur Auswahl stehen 13 verschiedene Bedingungen. Einzelheiten finden Sie weiter unten.

Burgen: Legen Sie als maximale Stufe für Burgen Werte zwischen 1 und 5 oder "Keine Gebäude" fest. Durch diese Option können Sie den Spielverlauf variaabel gestalten. Normalerweise wird jedoch für Szenarios die Standardeinstellung Burgstufe 5 gewählt, d.h. alle Gebäude, Einheiten und Fähigkeiten sind verfügbar.

Karte: Zur Auswahl für die Karteneinstellung sind die Optionen "Sichtbare Karte" (sämtliche Kartendetails sind zu Spielbeginn sichtbar) oder "Verdeckte Karte" (die gesamte Karte wird zu Spielbeginn schwarz dargestellt und muss zunächst erforscht werden).

Sicht: In diesem Spiel bedeutet die Einstellung "Nebel des Krieges", dass Änderungen nur dann angezeigt werden, wenn mindestens eine Einheit nahe genug ist, um sie zu sehen.

Beispiel: Wenn bei aktiviertem Nebel des Kriegs ein feindlicher Turm in einem Bereich gebaut wird, den Sie bereits erkundet haben, sehen Sie den Turm erst auf der Karte, nachdem einer Ihrer Einheiten erneut das Gebiet durchstreift. Wählen Sie Kein Nebel, um diese Option für das Spiel zu deaktivieren. Daraufhin werden alle Änderungen und Einheitenbewegungen innerhalb eines bereits erforschten Gebiets (bzw. auf der gesamten Karte, wenn Sie zuvor Aufgedeckte Karte aktiviert haben) angezeigt. Wählen Sie "Sichtlinie", um den Nebel nur in der Richtung aufzulösen, in die die Einheiten blicken.

Handicap: Wenn Sie gegen einen Helden mit einer höheren Stufe in die Schlacht ziehen, und die Option "Handicap" ist eingeschaltet, erhalten Sie einen Bonus in Form von Armee-Setup-Punkten. Nur bei Multiplayer-Spielen.

Aufgaben: Mit dieser Option schalten Sie mögliche Aufgaben für Ihren Helden "Ein" oder "Aus". Weitere Einzelheiten zu "Aufgaben" finden Sie auf Seite 46.

Geschwindigkeit: Mit dieser Option legen Sie die allgemeine Geschwindigkeit für das Spiel fest. Zur Auswahl stehen Einstellungen zwischen "Sehr langsam" und "Sehr schnell".

Armee-Setup-Punkte: Legen Sie die verfügbare Anzahl an Setup-Punkten (0-50) für Einheiten fest. Wenn Sie für diesen Wert eine Zahl größer 0 festlegen, wird der Bildschirm "Gefolge" eingeblendet. Auf diesem Bildschirm wählen Sie die Einheiten aus, die zu Beginn eines Spiels Ihnen zur Seite stehen.. Bei den möglichen Einheiten handelt es sich um einfache Einheiten Ihres Volks sowie Einheiten aus Ihrem Gefolge. Weitere Einzelheiten finden Sie unter "Gefolge" auf Seite 42.

Siegbedingungen

Bei den Siegbedingungen handelt es sich um Bedingungen, die Sie erfüllen müssen, um ein Szenario zu gewinnen. WARLORDS BATTLECRY unterstützt 13 verschiedene Siegbedingungen, die Sie je nach Wunsch für ein beliebiges Szenario wählen können. Die Bedingungen befinden sich auf der rechten Seite des Bildschirms "Auswahl der Seite" bei den Szenario-Optionen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um durch alle 13 Bedingungen, die weiter unten beschrieben werden, zu blättern:

Standardsieg: Ihr Auftrag lautet, alle signifikanten feindlichen Einheiten und Gebäude auf der Karte zu vernichten.

Alle Gebäude niederbrennen: Ihr Auftrag lautet, alle feindlichen Gebäude auf der Karte niederzubrennen.

Alle Einheiten vernichten: Ihr Auftrag lautet, alle feindlichen Einheiten auf der Karte zu vernichten.

Meuchelmord: Ihr Auftrag lautet, als letzter Held auf der Karte zu überleben. Sie haben das Spiel verloren, sobald Ihr Held im Kampf fällt.

Freudenfeuer: Ihr Auftrag lautet, so viele feindliche Gebäude wie möglich innerhalb einer bestimmten Zeit niederzubrennen.

Schlachtfest: Ihr Auftrag lautet, so viele feindliche Einheiten wie möglich innerhalb einer bestimmten Zeit zu vernichten.

Festung: Sie haben den Auftrag, Ihre Burg zu verteidigen. Sie haben das Spiel verloren, sobald Ihre Burg vernichtet wird.

König der Burg: Sie haben den Auftrag, als erster Spieler eine Burg der Stufe 5 zu bauen.

Händler: Sie haben den Auftrag, als erster Spieler 2.500 Einheiten je Ressource zu sammeln.

Gegen die Horde: Der Auftrag entspricht dem des Standartsieges, jedoch unterscheidet sich das Setup der Seiten. Spieler 2 bis 6 ziehen verbündet gegen Spieler 1 in den Kampf.

Der Kampf der Titanen: Der Auftrag entspricht dem des Standartsieges, jedoch haben alle KI-Helden die Stufe 20.

Offene Schlacht: Der Auftrag entspricht dem des Standartsieges, jedoch beginnen alle Seiten das Spiel mit 50 Armee-Setup-Punkten und keine Gebäude sind zulässig.

Die Flagge erobern: Ihr Auftrag lautet, alle Flaggen auf der Karte zu konvertieren und in Besitz zu nehmen. Nur bei Multiplayer-Spielen.

MULTIPLAYER-SCHLACHTEN

Nichts ist vergleichbar mit dem Spaß und der Spannung, wenn Sie Ihr ganzes Können "Mann-gegen-Mann" gegen einen anderen menschlichen Spieler beweisen müssen. Um gegen andere menschliche Spieler anzutreten, wählen Sie im Hauptmenü die Option Multiplayer. Über ein Netzwerk oder im Internet können bis zu sechs Spieler gegenseitig in die Schlacht ziehen. Bei der Modemoption sind jedoch nur zwei Spieler möglich.

Als erstes müssen Sie einen Champion auswählen. Weitere Informationen über die "Auswahl eines Helden" finden Sie auf Seite 7. Nach der Auswahl des Helden, wählen Sie die Verbindungsmethode:

Modem: Bei Auswahl dieser Option sind Multiplayer-Spiele für zwei Spieler möglich. Der teilnehmende Spieler benötigt die Telefonnummer des Host-Spielers, beide Spieler müssen dafür sorgen, dass das **Modem** ordnungsgemäß unter Windows konfiguriert ist und beide Spieler müssen die gleiche Verbindungsgeschwindigkeit für das Modem festlegen.

IPX-Netzwerk: Bei Auswahl dieser Option sind Multiplayer-Spiele für bis zu sechs Spieler über eine IPX-LAN-Verbindung möglich. Alle Spieler müssen im selben Netzwerk angemeldet sein. Jedes Netzwerk ist unterschiedlich und u. U. beeinflussen bestimmte Eigenschaften Ihres Netzwerks den Spielverlauf oder verhindern, dass Sie sich anmelden können. Wenden Sie sich bei Schwierigkeiten an Ihren Netzwerkverwalter.

TCP/IP oder Internet: Bei Auswahl dieser Option sind Multiplayer-Spiele für bis zu vier Spieler über das Internet möglich. Diese Einstellung eignet sich ggf. auch für TCP/IP-Spiele über einige Netzwerke. Bei einem TCP/IP-Spiel muss jeder Spieler die IP-Adresse des Host-Rechners kennen. Die IP-Adresse wird bei der Erstellung des Spiels an den Host übergeben.

Nach der Auswahl der Verbindungsmethode können Sie das Spiel entweder als Host oder als teilnehmender Spieler aufnehmen..

Ein Multiplayer-Spiel als Host einrichten

Um ein Spiel nach der Auswahl der Verbindungsart als Host zu führen, klicken Sie auf Erstellen, sobald Sie dazu aufgefordert werden und geben den Namen des Spiels ein. Klicken Sie erneut auf "Erstellen". Sie gelangen daraufhin zum Bildschirm "Auswahl der Seite", auf dem Sie ein Multiplayer-Spiel einrichten können. Weitere Einzelheiten finden Sie unter "Ein Spiel einrichten" im Abschnitt "Ein Gefecht starten" auf Seite 8.

Nur der Host kann die Szenario-Karte, die Optionen oder die Anzahl der Armee-Setup-Punkte ändern. Die Schaltfläche "Senden" wird unterhalb der Szenario-Karte eingeblendet, wenn Sie eine Karte wählen, die die anderen Spieler nicht besitzen, z.B. weil Sie sie selbst erstellt haben. Klicken Sie auf "Senden", um automatisch die Kartendaten an alle anderen Spieler zu übertragen.

Der Host ist außerdem in der Lage, Seiten dauerhaft zu schließen. Diese Möglichkeit hat er jedoch nur dann, wenn die Seiten noch nicht von anderen Spielern gewählt wurden. Wenn Sie andere Spieler aus dem Spiel "werfen" wollen, klicken Sie auf den Namen der entsprechenden Seite. Daraufhin erscheint eine Bestätigungsmeldung. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen eines menschlichen Spielers klicken, werden Einzelheiten über den gewählten Helden angezeigt.

Alle Spieler, einschließlich dem Host, müssen auf "Bereit" klicken, bevor der Host endgültig das Spiel starten kann. Wenn Sie es sich vor dem tatsächlichen Spielstart anders überlegen, klicken Sie erneut auf "Bereit". Nachdem die "Bereit"-Schaltflächen aller Spieler hervorgehoben wurden, kann der Host auf "Starten" klicken, um das Spiel zu starten.

An einem Multiplayer-Spiel teilnehmen

Um an einem Spiel nach der Auswahl der Verbindungsart teilzunehmen, klicken Sie auf "Verbinden", sobald Sie dazu aufgefordert werden, und wählen Sie das Spiel, an dem Sie teilnehmen möchten. Klicken Sie erneut auf "Verbinden", um den Bildschirm "Auswahl der Seite" zu öffnen. Auf diesem Bildschirm können Sie nichts weiter als die Bildschirmauflösung sowie die Details der von Ihnen gewählten Seite (Farbe, Verbündete, Volk und Ressourcen) ändern. Klicken Sie auf "Bereit", wenn die Einstellungen Ihren Vorstellungen entsprechen.

Weitere Informationen zu Multiplayer-Spielen

Im Wesentlichen verlaufen Multiplayer-Gefechte wie Einzelspieler-Spiele. Es gibt jedoch einige Unterschiede.

Die Chat-Option während des Spiels

Gehen Sie so vor, um während des Spiels mit anderen Spielern zu chatten:

- Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Chat-Fenster zu aktivieren und Ihre Nachricht einzugeben.
- Drücken Sie erneut die **Eingabetaste**, um diese Nachricht an alle Spieler zu versenden.

Verbindungsverlust

Wenn nach Gefechtsbeginn die Verbindung zusammenbricht, werden Sie in der Regel aus dem Spiel geworfen. Sie können dann nicht wieder an der gegenwärtigen Schlacht teilnehmen. Innerhalb des Spiels werden die Einheiten und Gebäude des getrennten Spielers vom Computer übernommen.

Wenn Sie das Spiel freiwillig verlassen oder aufgeben, gelangen Sie zum Niederlage-Bildschirm.

Tipps und Tricks für Multiplayer-Spiele

- Ressourcen sind lebenswichtig. Sie sollten wann immer möglich, gegnerische Ressourcen vernichten und ihre eigenen schnell sichern und so gut wie möglich schützen.
- In Gebäuden können Sie gleichzeitig die Produktion mehrerer Einheiten in Auftrag geben. Nutzen Sie die Ihnen daraus erwachsenden Vorteile. Sie sparen dadurch Zeit und können sich auf wichtigere Dinge konzentrieren.
- Bauen Sie möglichst früh mehrere Gebäude zur Einheitenproduktion und sorgen Sie dafür, dass Ihre Kriegsmaschinerie immer reibungslos läuft.
- Hochstufige Burgen müssen auf jeden Fall geschützt werden.
- Sie sollten Ihren Helden so selten wie möglich in der Schlacht einsetzen.
- Besonders zu Spielbeginn, d.h. solange Sie keine andere Einheit besitzen, die Ressourcen umwandeln kann, sollten Sie alles daran setzen, Ihren Helden zu schützen. Wenn Sie Ihren Helden früh verlieren, ist es äußerst schwierig, im weiteren Spielverlauf die Produktionsgeschwindigkeit zu halten.

Mplayer.com

Neben den anderen Multiplayer-Verbindungsoptionen können Sie WARLORDS BATTLECRY auch über den Internet-Game-Service mplayer.com spielen.

Was ist Mplayer.com?

Mplayer.com ist der führende Multiplayer-Game-Service im Internet. Wenn Sie WARLORDS BATTLECRY über mplayer.com spielen, bedeutet dies, dass Sie andere Spieler herausfordern können, die sich an einem völlig anderen Ort befinden als Sie. Die Spiele verlaufen in Echtzeit, so als befänden Sie sich mit Ihren Mitspielern in einem Raum. Mplayer.com bietet eine Vielzahl innovativer Funktionen, u.a. Sprach-Chats in Echtzeit. So können Sie nach Herzenslust Ihre Gegner beleidigen oder Ihre Verbündeten motivieren. Wenn Sie Mitglied bei mplayer.com werden, treten Sie in eine freundliche Online-Community ein und können an regelmäßigen Turnieren, Wettbewerben und Spezial-Events betreten.

Preise

Mplayer.com ist KOSTENLOS, es entstehen keine Kosten und es gibt keine versteckten Gebühren, um WARLORDS BATTLECRY über mplayer.com zu spielen.

Was muss ich als Erstes machen?

Die Installation von mplayer.com ist leicht. Führen Sie diese einfachen Schritte aus und schon sind Sie auf dem Weg zur aufregenden Welt des Online-Multiplayer-Gaming!

Es gibt mehrere Möglichkeiten, um mplayer.com aus WARLORDS BATTLECRY zu installieren:

- Wählen Sie aus dem Autorun-Menü der CD-ROM die Option mplayer.com aus.
- Wählen Sie aus dem im Ordner Mplayer auf der WARLORDS BATTLECRY CD die Option MplayerInstaller.

Das Installationsprogramm von mplayer.com wird gestartet, und:

Überprüft Ihr System nach mplayer.com – wenn Sie es nicht haben, wird alles Notwendige installiert! Befolgen Sie die Installationsanweisungen. Während dieses Vorgangs richten Sie ein Konto für mplayer.com ein und wählen Ihren Namen sowie ein Kennwort.

Nach der Installation von mplayer.com wird Ihr Web-Browser gestartet, und Sie werden mit der Website von mplayer.com verbunden:

- Vergewissern Sie sich, dass sich Ihre Spiele-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk befindet.
- Klicken Sie jetzt auf "Play Now" (Jetzt spielen), um sich bei mplayer.com anzumelden. Begeben Sie sich dann in die Lobby Ihres Spiels.
- Bevor Sie die "Lobby" betreten, werden automatisch zusätzliche Dateien heruntergeladen, die möglicherweise erforderlich sind, damit das Spiel über mplayer.com gespielt werden kann.

Sie befinden sich jetzt in der Lobby von mplayer.com:

- Wenn Sie mit anderen Spielern chatten wollen, geben Sie Ihre Nachricht ein und drücken die Eingabetaste.
- Wenn Sie den "Game Room" (das Spielzimmer) betreten wollen, doppelklicken Sie auf das grüne Raumsymbol.
- Wenn Sie einen neuen Game Room erstellen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Create Room" (Raum erstellen).

Sie haben es fast geschafft!

- Wenn Sie einen vorhandenen Game Room betreten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Ready to Play?" (Bereit zum Spielen?), oder,
- Wenn Sie einen neuen Raum erstellt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Launch Game" (Spiel starten).

Viel Spaß beim Spielen mit mplayer.com!

Kundendienst

Die technischen Support-Mitarbeiter von Mplayer.com sind hoch qualifiziert und freuen sich darauf, Ihre Fragen zu beantworten und Probleme zu lösen. Sollten bei der Installation von mplayer.com Probleme auftreten, nehmen Sie Kontakt mit einem Mitarbeiter des technischen Supports per E-Mail auf oder rufen Sie zwischen 15 Uhr und 22 Uhr (PST) die Nummer +1- (650) 429-3100 an. Dieser Anschluss ist sieben Tage die Woche besetzt.

Weitere Informationen über mplayer.com finden Sie auf unserer Website unter www.mplayer.com.

Technische Informationen

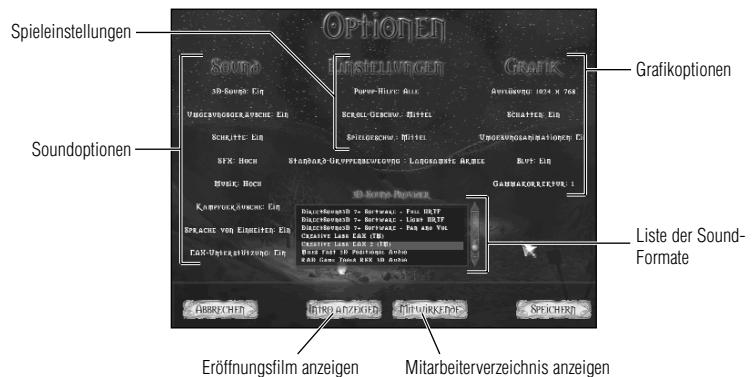
Sie benötigen die folgende PC-Konfiguration, um unsere Software zu installieren und Spiele über mplayer.com zu spielen:

Systemanforderungen:

- Windows 95/98
- Pentium-CPU
- 8 MB RAM (16 MB empfohlen)
- 14.4 Kbps oder schnelleres Modem (28.8 Kbps oder schneller empfohlen)
- Internet-Zugang*
- Web-Browser

*AOL, CompuServe und Prodigy unterstützen noch keine adäquate TCP/IP-Verbindungen für SCHNELLE Spiele. Ältere langsame Spiele oder rundenbasierte Rollenspiele können jedoch gespielt werden.

SETUP-OPTIONEN



Drei Kategorien von Setup-Optionen ermöglichen Ihnen, die Spielumgebungen an Ihre persönlichen Vorlieben anzupassen. Wählen Sie Optionen aus dem Hauptmenü, um den Bildschirm "Optionen" zu laden. Wenn die Änderungen Ihren Vorstellungen entsprechen, wählen Sie "Speichern & Beenden", um die neuen Einstellungen zu bestätigen und zum Hauptmenü zurückzukehren, oder wählen Sie "Abbrechen", um die Änderungen zu verwerfen und den Bildschirm zu verlassen. Auf diesem Bildschirm haben Sie außerdem die Möglichkeit, die Mitarbeiter oder das Intro anzuzeigen.

Soundoptionen

3D Sound: Schaltet den 3D-Sound "Ein" oder "Aus". Wenn Sie für diese Option "Ein" festlegen, können Sie ein 3D-Sound-Format aus der Liste wählen.

Umgebungsgeräusche: Schaltet die Umgebungsgeräusche "Ein" oder "Aus".

Schritte: Schaltet die Geräusche von sich bewegenden Einheiten "Ein" oder "Aus".

SFX: Bestimmt die allgemeine Lautstärke des Spiels. Mögliche Einstellungen liegen zwischen "Aus" und "Voll".

Musik: Schaltet die Musikwiedergabe "Ein" oder "Aus".

Kampfgeräusche: Schaltet die Kampfgeräusche "Ein" oder "Aus".

Sprache von Einheiten: Schaltet die Sprachausgabe von Einheiten "Ein" und "Aus".

EAX-Unterstützung: Vorausgesetzt, Ihre Soundkarte unterstützt EAX, wird mit dieser Einstellung die Option "Ein" oder "Aus" geschaltet. Andernfalls steht hier -- für nicht verfügbar.

Einstellungen

Popup-Hilfe: Bestimmt den Umfang der Hilfe, die im Spiel angezeigt wird. Mögliche Einstellungen liegen zwischen "Alle" und "Keine".

Scroll-Geschwindigkeit: Bestimmt die Bildlaufgeschwindigkeit, wenn Sie den Cursor an eine Bildschirmkante bewegen. Mögliche Einstellungen liegen zwischen "Sehr langsam" und "Sehr schnell".

Geschwindigkeit: Mit dieser Option legen Sie die allgemeine Geschwindigkeit für das Spiel fest. Zur Auswahl stehen Einstellungen zwischen "Sehr langsam" und "Sehr schnell". Um während des Spiels die Spielgeschwindigkeit zu ändern, drücken Sie die "+"-Taste (Plus), um die Geschwindigkeit zu erhöhen und die "-" -Taste (Minus), um sie zu verlangsamen. Diese Option wird von Multiplayer-Spielen nicht unterstützt.

Gruppenbewegung: Schaltet die Einstellung für die Bewegungsgeschwindigkeit von Einheiten in Gruppen um. Einheiten bewegen sich entweder so schnell wie die langsamste Einheit der Gruppe oder jede Einheit bewegt sich so schnell wie sie kann.

Grafikoptionen

Auflösung: Schaltet zwischen "1024x768" und "800x600" für die spielinterne Bildschirmauflösung um. Abhängig von der gewählten Auflösung weisen die Steuerkonsolen auf dem Spielbildschirm leichte Unterschiede auf (siehe unten). Im Standardmodus "1024x768" wird ein zusätzliches Feld auf der rechten Seite mit dem Gebäude oder der Einheit unter dem Cursor sowie der dazugehörigen Trefferpunkteleiste angezeigt. In einem weiteren Feld auf der linken Seite sehen Sie die zurzeit "überwachte" Einheit oder das "überwachte" Gebäude. Klicken Sie auf das Bild, um die Einheit oder das Gebäude zu wählen. Um eine neue Einheit oder ein anderes Gebäude zu überwachen, bewegen Sie den Cursor über die Einheit oder das Gebäude und drücken Sie **Strg + L**. Diese Felder werden bei einer Bildschirmauflösung von 800x600 nicht angezeigt.

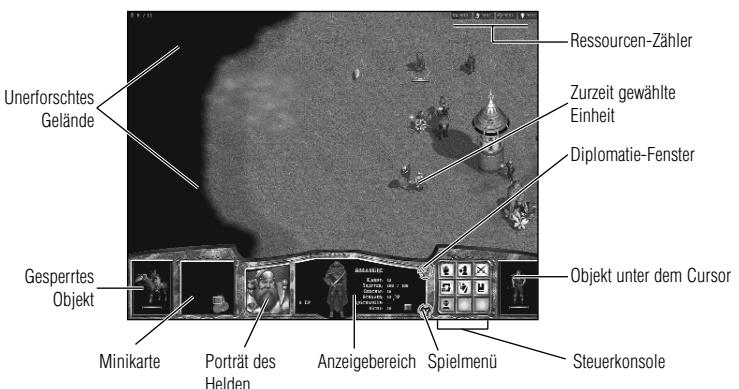
Schatten: Schaltet die Anzeige von Schatten "Ein" oder "Aus". Diese Einstellung kann die Leistungsfähigkeit des Spiels beeinflussen.

Umgebungsanimationen: Schaltet alle Animationen, die nicht durch sich bewegende Einheiten verursacht werden, "Ein" oder "Aus".

Blut: Schaltet die Anzeige von Blut während des Spiels "Ein" oder "Aus".

Gammakorrektur: Schaltet zwischen fünf Korrekturstufen für die Helligkeit um.

DER SPIELBILDSCHIRM



Wenn Sie eine Episode der Kampagne, ein Gefecht oder ein Multiplayer-Spiel starten, wird der Spielbildschirm eingeblendet. Auf diesem Bildschirm steuern Sie Ihre Einheiten, wie Sie die Gegend erforschen, Feinde angreifen und das Schlachtfeld verteidigen oder erobern.

Dies sind die wichtigsten Funktionen auf dem Spielbildschirm:

Die Karte: Das eigentliche Spielfeld, das weiter unten ausführlich beschrieben wird.

Die Steuerkonsole: Neun wechselnde Schaltflächen, über die Sie Ihren Einheiten oder Gebäuden Befehle erteilen. Eine Ausführliche Erklärung der Schaltflächen finden Sie ab Seite 21.

Der Anzeigebereich: Hier erscheint ein Bild der gewählten Einheit oder des gewählten Gebäudes sowie relevante Informationen. So können Sie z.B. den Fortschritt eines Bauprojekts überprüfen, indem Sie die Baueinheit auswählen. Daraufhin werden im Anzeigebereich der prozentuale Wert des noch nicht fertig gestellten Gebäudes sowie die statistischen Daten zur Einheit angezeigt.

Die Minikarte: Dabei handelt es sich um eine verkleinerte Version der vollständigen Karte. Neben groben Terrainmerkmalen werden auf der Minikarte Gebäude in Form kleiner Kästchen angezeigt. Ressourcen-Kästchen bestehen aus zwei kleinen Dreiecken, wobei die Farbe des unteren Dreiecks die Art der Ressource symbolisiert und die obere je nach Besitzer wechselt. Neutrale Minen werden halb grau, halb in der Farbe der Mine angezeigt.

Porträt des Helden: Sie sehen ein Bild Ihres Helden. Klicken Sie auf das Porträt, um Ihren Helden zu wählen und doppelklicken Sie, um die Karten auf den Helden bzw. die Heldin zu zentrieren.

Die Ressourcenanzeigen: In der oberen rechten Bildschirmecke sehen Sie vier Symbole sowie Zahlenangaben. Diese Werte geben an, wie viele Ressourcen jedes Typs Sie zurzeit besitzen. Von links nach rechts gelesen handelt es sich dabei um Gold, Erz, Steine und Kristalle. Weitere Einzelheiten finden Sie unter "Ressourcen" auf Seite 43.

Das Überwachungsfeld: In diesem Feld, das bei einer Auflösung von 800x600 nicht angezeigt wird, sehen Sie die zurzeit "überwachte" Armeeeinheit oder das "überwachte" Gebäude. Klicken Sie auf das Bild, um die Einheit oder das Gebäude zu wählen. Um eine neue Einheit oder ein anderes Gebäude zu überwachen, wählen Sie die betreffende Einheit oder das Gebäude und drücken Sie **Strg + L**.

Das Cursor-Feld: In diesem Feld, das bei einer Auflösung von 800x600 nicht angezeigt wird, sehen Sie das Gebäude oder die Einheit unter dem Cursor sowie die dazugehörige Trefferpunkteleiste.

Die Karte

Der größte Teil des Hauptspielebildschirms wird von der Karte eingenommen. Auf der Karte bewegen sich Einheiten, werden Gebäude errichtet, Schlachten ausgetragen, usw. Wenn Sie erfahren möchten, wie Sie Einheiten auswählen und bewegen sowie Angriffe durchführen, spielen Sie die Tutorials "Bewegen und Kämpfen" und "Fortgeschrittene Bewegung". Oder Sie lesen die Anweisungen weiter unten sowie die Grundlagen unter "Bewegen" und "Angreifen" im Abschnitt "Die Steuerkonsole" ab Seite 22.

Einheiten, Gebäude und mehrere Objekte auswählen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, um **eine einzelne Armeeeinheit auszuwählen**. Ein Auswahlkreis wird um die Einheit gezogen. Der Auswahlkreis ist mit einem grünen Balken zur Anzeige der Trefferpunkte sowie einem blauen Balken für die Mana-Punkte des Helden versehen.

Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um **eine Gruppe von Einheiten zu wählen**:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie ein Feld um mehrere Einheiten.
- Doppelklicken Sie auf eine Armeeeinheit, um sämtliche Einheiten desselben Typs zu wählen, die zurzeit auf dem Bildschirm angezeigt werden.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie mit der linken **Maustaste**, um einzelne Einheiten zu wählen.
- Drücken Sie **Strg + S**, um alle Einheiten zu wählen, die zurzeit auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Indem Sie auf das Porträt des Helden unten auf dem Bildschirm klicken, können Sie Ihren Helden jederzeit wählen. Wenn Sie auf das Porträt doppelklicken, wird der Held gewählt und die Bildschirmanzeige auf seine Position zentriert.

Gruppen zusammenstellen

So stellen Sie eine Gruppe zusammen:

Wählen Sie die Einheiten, die gruppiert werden sollen.

Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt, und drücken Sie eine beliebige Zahl (**0-9**), die Sie der Gruppe zuweisen wollen.

Nachdem einer Gruppe eine Zahl zugewiesen wurde, können Sie sie jederzeit durch Drücken der Zahl wählen. Wenn Sie die Zahl zweimal drücken, wird die Gruppe gewählt und die Bildschirmanzeige auf den Anführer der Gruppe zentriert.

Um eine Armeeeinheit aus einer Gruppe zu entfernen, klicken Sie im Anzeigebereich mit der rechten **Maustaste** auf die betreffende Einheit oder halten die Umschalttaste gedrückt und klicken auf der Karte mit der linken **Maustaste** auf die Einheit.

Formationen

Sie können Ihre Einheiten auf acht verschiedene Arten auf dem Schlachtfeld formieren. Alle Formationen haben verschiedene Stärken und Schwächen. Standardmäßig sind die Einheiten in "Blockformation" geordnet. Die Schaltfläche "Formationen" wird aktiviert, sobald mindestens zwei Einheiten gewählt sind. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die zur Auswahl stehenden Formationen angezeigt. Wahlweise können Sie die Formationsoptionen auch durch Drücken der Taste **F** aktivieren. Weitere Informationen über "Formationen" finden Sie im Abschnitt zur "Steuerkonsole" auf Seite 22.

Die Steuerkonsole



Mit den Optionen auf der Steuerkonsole geben Sie Ihrem Helden, Einheiten und Gebäuden Befehle und steuern sie. Wenn Sie eine Einheit oder ein Gebäude wählen, erscheinen die verfügbaren Befehle in Form von Befehlssymbolen auf der Steuerkonsole. Wenn Sie den Cursor über ein Befehlssymbol bewegen, wird der Name der Funktion sowie das entsprechende Tastenkürzel für den Befehl angezeigt. Diese Symbole wechseln zwar, nachfolgend finden Sie jedoch Beschreibungen der häufigsten.

Allgemeine Befehlssymbole: Stopp

Beendet eine beliebige Aktion, mit der die Einheit oder das Gebäude beschäftigt ist, egal ob es sich dabei um eine Bewegung, einen Angriff oder eine Produktions- oder Baumaßnahme handelt. Die Einheit oder das Gebäude wartet danach auf neue Befehle.

Allgemeine Befehlssymbole: Angriff

Helden, Einheiten und Türme können angreifen. Um einem Turm, einer Armeeinheit oder einer Gruppe den Befehl zum Angriff zu geben, wählen Sie sie aus, klicken dann mit der rechten Maustaste auf die gewünschte feindliche Armeeinheit oder das feindliche Gebäude, oder Sie klicken auf das Befehlssymbol "Angreifen" auf der Steuerkonsole und dann auf den Feind. Beachten Sie, dass der Cursor die Form von zwei gekreuzten Schwertern annimmt, die Kampf symbolisieren. Ihre Einheiten begeben sich automatisch in die Schlacht,

Um die Effektivität einer Gruppe beim Angriff auf eine große feindliche Gruppe zu steigern, wählen Sie die Gruppe, drücken Sie A und klicken anschließend mit der rechten Maustaste auf den Boden hinter der feindlichen Armeeinheit oder dem Gebäude, das angegriffen werden soll. Ihre Einheiten suchen sich dann selbstständig feindliche Ziele. So müssen Sie die Ziele nicht einzeln festlegen.

Behalten Sie Ihre Einheiten während der Schlacht im Auge. Einheiten, deren Konstitutionsanzeige rot angezeigt wird, stehen kurz davor, in der Schlacht zu fallen und sollten so schnell wie möglich aus der Schusslinie beordert werden.

Allgemeine Befehlssymbole: Umwandeln

Nur Helden, Generäle und der Phoenix können neutrale oder feindliche Gebäude für Ihre Seite umwandeln. Auf diese Weise lässt sich besonders leicht die Ressourcenproduktion steigern.

Auch alle Burgstufen können Gebäude in einem weiten Umkreis umwandeln. Das ist zwar ein langsamer Vorgang, aber nützlich um zu Beginn des Spiels Ressourcen zu erwirtschaften. Außerdem haben Sie auf diese Weise immer noch eine Möglichkeit, Gebäude umzuwandeln, selbst wenn Ihr Held schon früh in der Schlacht getötet wurde.

Um mit Hilfe einer Armeeeinheit ein Gebäude umzuwandeln, bewegen Sie die Einheit neben das gewünschte Gebäude und klicken dann auf "Umwandeln" in der Steuerkonsole. Ihre Armeeinheit bleibt so lange an Ort und Stelle, bis das Gebäude umgewandelt wurde. Wenn Sie Umwandlungen mit Ihrer Burg durchführen, wird um alle Gebäude im Gebiet, die umgewandelt werden, ein roter Kreis gezogen und die Burg kann keine weiteren Aktionen durchführen, solange dieser Vorgang nicht beendet ist.

Wählen Sie die Armeeinheit oder die Burg aus, um den Fortschritt der Umwandlung zu überprüfen. Die Prozentangabe wird im Anzeigebereich angegeben. Durch einen Ton und ein Feuerwerk aus goldenen Funken werden Sie davon in Kenntnis gesetzt, dass die Umwandlung erfolgreich durchgeführt wurde.

Weitere Informationen über die Umwandlung von Gebäuden finden Sie im Tutorial "Ressourcen und Umwandlung".

Allgemeine Befehlssymbole: Truppen absetzen

Schiffe und Türme können Einheiten aufnehmen. Wenn sich Einheiten dort drin befinden, wird das Befehlssymbol "Truppen absetzen" in der Steuerkonsole aktiviert.

Um gewählte Einheiten oder Gruppen auf ein Schiff zu beordern, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Schiff. Um Einheiten von einem Schiff herunter zu beordern, klicken Sie auf "Truppen absetzen". Schiffe werden in einer Werft gebaut, können aber an jeder Küste beladen oder entladen werden.

Um gewählte Einheiten oder Gruppen in einen Turm zu beordern, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Turm. Der Cursor nimmt die Form einer Hand an, und die Einheiten verschwinden im Turm. Bis zu vier kleine oder mittelgroße Infanterieeinheiten, welche die Genauigkeit und Feuergeschwindigkeit verbessern, oder Bogenschützeneinheiten, die das Schadenspotential und die Reichweite erhöhen, können in einem Turm positioniert werden. Um Einheiten aus einem Turm zu beordern, wählen Sie den Turm und klicken auf das kleine Bild der Einheit in der Steuerkonsole oder auf "Truppen absetzen".

Befehlssymbole für Einheiten: Bewegen

Um eine gewählte Einheit zu bewegen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste an die gewünschte Stelle auf der Karte, oder Sie wählen "Bewegen" in der Steuerkonsole und klicken dann an die Position, an die sich die Einheit bewegen soll. Eine Gruppe wird auf dieselbe Weise wie eine einzelne Einheit bewegt. Die Gruppe bewegt sich standardmäßig mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit. Wenn sich alle Einheiten so schnell

wie möglich bewegen sollen, halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt, während Sie klicken. Sie können diese Standardeinstellungen in den Setup-Optionen ändern. Eine Beschreibung dazu finden Sie auf Seite 18.

Um gewählte Einheiten oder Gruppen mit Hilfe von Streckenpunkten zu bewegen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken mit der rechten **Maustaste** die Punkte entlang der gewünschten Strecke. Streckenpunkte sind Befehle, die Sie für Ihre Einheiten in eine Befehlsreihenfolge stellen können. Sie können Bewegungen, Angriffe, Umwandlungen oder Baummaßnahmen enthalten. Um einen Streckenpunkt zu Beginn eines Weges einzufügen, halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken mit der rechten Maustaste auf einen neuen Punkt.

Befehlssymbole für Einheiten: Patrouillieren

 Um eine Einheit in einem bestimmten Gebiet patrouillieren zu lassen, wählen Sie die Einheit, klicken auf "Patrouillieren" auf der Steuerkonsole und dann auf das Gebiet, in dem die Einheit patrouillieren soll. Eine Reihe von Streckenpunkten wird automatisch erstellt. Mit der oben beschriebenen Methode können Sie die Strecke anzeigen und ändern.

Befehlssymbole für Einheiten: Bewachen

 Mit diesem Befehlssymbol können Sie eine Einheit als Bewachung für eine andere Einheit oder ein Gebäude abstellen. Wählen Sie die Einheit, klicken Sie dann auf "Bewachen" in der Steuerkonsole und anschließend auf das Ziel. Die bewachende Einheit bewegt sich auf den ihr zugewiesenen Posten bzw. so nahe sie herankommen kann. Anschließend setzt sie alles daran, das ihr zugewiesene Ziel zu beschützen. Beim Schutz eines mobilen Ziels bewegt sie sich soweit möglich mit dem Ziel. Wählen Sie die Wächtereinheit, klicken Sie dann auf "Stop", um die Bewachungsorder zu widerrufen.

Befehlssymbole für Einheiten: Einstellung

 Es ist von der Einstellung abhängig, wie eine Armeeeinheit oder ein Held auf den Gegner reagiert. Die gewählte Standardeinstellung entspricht dem jeweiligen Armeetyp. Der gegenwärtige Status der Einstellung wird rechts im Anzeigebereich angezeigt, wenn die Einheit gewählt ist. Um die Einstellung zu ändern, klicken Sie einfach auf eine andere Einstellung. Sie haben folgende fünf Auswahlmöglichkeiten:

Feige: Ergreift bei allen Feinden die Flucht.

Wache: Bekämpft Feinde innerhalb der Reichweite, bewegt sich jedoch nicht auf sie zu oder von ihnen weg.

Defensiv: Greift Feinde in der Nähe an und verfolgt sie über eine kurze Distanz, bevor er zu seiner ursprünglichen Position zurückkehrt.

Aggressiv: Greift Feinde in der Nähe an und verfolgt sie bis in den Tod.

Zügellos: Durchstreift wahllos die Karte immer auf der Suche nach Feinden, die er angreifen kann.

Befehlssymbole für Einheiten: Gebäude errichten, Mauern und Türme bauen



Indem Sie Gebäude errichten, werden Sie in die Lage versetzt, Einheiten zu produzieren und neue Fähigkeiten zu erlernen oder zu verbessern. Durch den Aufbau von Mauern und Türmen verbessern Sie die Verteidigungsfähigkeit Ihres Landes. Nur Arbeiter und Helden sind in der Lage, Gebäude zu errichten. Abhängig vom Volk und der Gebäudeart kostet der Bau eine bestimmte Menge einer oder mehrerer Ressourcen. Eine vollständige Liste der Baukosten finden Sie auf der WARLORDS BATTLECRY-Referenzkarte.

Ein Gebäude errichten

 Wählen Sie Ihre Einheit, und klicken Sie auf "Gebäude errichten" in der Steuerkonsole. Ein Fenster mit Bildern aller möglichen Gebäude wird eingeblendet.

- Gebäude, die farbig zusammen mit den Kosten angezeigt werden, können sofort gebaut werden.
- Gebäude, die grau *mit den Kosten* angezeigt werden, können erst gebaut werden, wenn Sie genügend Ressourcen besitzen.
- Gebäude, die grau *ohne Kosten* angezeigt werden, können erst gebaut werden, wenn Sie die nötigen Anforderungen erfüllt haben.

Klicken Sie auf ein verfügbares Gebäude, und platzieren Sie es an die gewünschte Position auf der Karte. Während der Bauphase verschwindet die Einheit im Gebäude. Sobald der Bau fertiggestellt ist, kommt sie heraus und verkündet, dass der Auftrag erfüllt wurde. Um den Fortschritt eines Gebäudes zu überprüfen, wählen Sie das noch nicht fertig gestellte Gebäude, und überprüfen die Prozentangabe im Gebäude-Anzeigebereich.

Einen Wall oder einen Turm errichten

 Gehen Sie dabei im Wesentlichen genauso, wie bei der Errichtung eines Gebäudes, vor. Klicken Sie jedoch in der Steuerkonsole auf das Befehlssymbol "Türme und Mauern bauen". Nachdem Sie einen Turm errichtet haben, können Sie dort Einheiten stationieren, die die Verteidigungsfähigkeit erhöhen. Wählen Sie dazu einfach die gewünschten Einheiten aus, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Turm. Der Cursor nimmt die Form einer Hand an, und die Einheiten verschwinden im Turm. Bis zu vier kleine oder mittelgroße Infanterieeinheiten, welche die Genauigkeit und Feuergeschwindigkeit verbessern, oder Bogenschützeinheiten, die das Schadenspotential und die Reichweite erhöhen, können in einem Turm positioniert werden. Um Einheiten später wieder aus dem Turm zu entlassen, wählen Sie den Turm, und klicken Sie auf "Truppen absetzen" in der Steuerkonsole.

Wenn Sie Einheiten in einem Turm stationieren, gelten die folgenden Regeln:

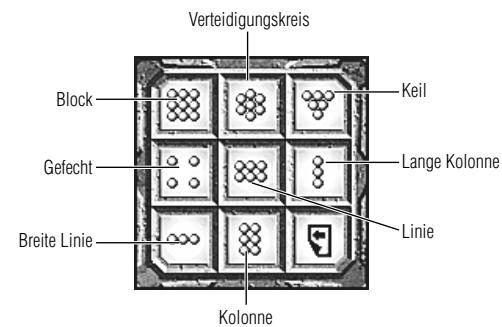
- Wenn Schützen in einem Turm stationiert werden, feuert der Turm anstatt des ursprünglichen Geschosstyps (Pfeile für zivilisierte Türme, Steine für primitive Türme und Energiekugeln für magische Türme) denselben Geschosstyp wie der beste Schütze im Turm ab. Wenn Sie also Gladewardens mit der Fähigkeit "Flammenpfeile" in einen Elfturm platzieren, verschießt der Turm Flammenpfeile anstelle von Energiekugeln.
- Einfache Infanterieeinheiten geben in einem Turm +2 Kampfgeschick und +1 Geschwindigkeit.
- Grundlegende Schützen geben noch in einem Turm +1 Reichweite und +5 Schaden.
- Fortgeschrittene Infanterieeinheiten zählen auch in einem Turm +3 Kampfgeschick und +2 Geschwindigkeit. Es gibt folgende fortgeschrittene Infanterieeinheiten: Zwergenberserker, Zwergenfürsten, Schatten, Chaosritter, Vampire, Reaver und schwarze Gardisten.
- Fortgeschrittene Schützen geben in einem Turm +10 Schaden und +1 Reichweite. Es gibt folgende fortgeschrittene Geschosseinheiten: Rote/Weiße/Schwarze Magier, Zwergenarmbrustschützen, Liche, Mondwächter, Dryaden, Hexer, Mystiker und Druiden.
- Ein Held gibt +4 Kampfgeschick, +2 Geschwindigkeit, +10 Schaden und +2 Reichweite.

Sie können jederzeit die Errichtung eines Gebäudes stoppen oder Ihren Arbeiter erneut wählen. Wählen Sie dazu das im Bau befindliche Gebäude, und klicken Sie in der Steuerkonsole auf "Stopp" oder "Arbeiter wählen" (siehe "Die Steuerkonsole" auf Seite 22). Wenn Sie den Bau eines Gebäudes auf halber Strecke stoppen, wird es irgendwann verfallen. Die Auswahl des Arbeiters stoppt nicht den Bau. Sie eignet sich, um der Einheit mehrere Befehle (Streckenpunkte) zu geben, die ausgeführt werden, sobald der Bau fertig gestellt wurde.

Weitere Informationen über die Errichtung von Gebäuden finden Sie im Tutorial "Gebäude".

Befehlssymbole für Einheiten: Formation

 Sie können Ihre Einheiten auf acht verschiedene Arten auf dem Schlachtfeld formieren. Standardmäßig sind die Einheiten in "Blockformation" geordnet. Die Schaltfläche "Formationen" wird aktiviert, sobald mindestens zwei Einheiten gewählt sind. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die zur Auswahl stehenden Formationen angezeigt. Einheiten in Formation ziehen in der auf dem Symbol dargestellten Ausrichtung in die Schlacht. Dabei werden Schützen in den hinteren Rängen und Nahkampfeinheiten zur Verteidigung vorn angeordnet.



Die Einheiten sammeln sich und nehmen automatisch die Formation in Laufrichtung ein. Anders ausgedrückt, wenn sich die Einheiten nach Westen bewegen, dann zeigt die Spitze einer "Keilformation" nach Westen.

Aus diesem Grund können sich die Einheiten u.U. in einer unlogischen Position befinden, wenn sie ihr Ziel erreichen. Aufgrund der durch die Laufrichtung vorgegebenen Reihenfolge könnten sich z.B. bei der Verteidigung einer Brücke die Schützen und nicht die Nahkampfeinheiten am Rand der Brücke befinden. Lösen Sie ein solches Problem, indem Sie auf die "Drehen"-Befehlssymbole klicken, um die Formation im oder entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen.

Befehlssymbole für Gebäude: Armeen und Fähigkeiten kaufen



Neben den offensichtlichen Funktionen, wie die Produktion von Einheiten und die Erforschung von Fähigkeiten lassen sich über diese Befehlsschaltflächen auch Gebäude verbessern.

Wenn Sie auf dieses Befehlssymbol klicken, wird ein Fenster mit Bildern der zu produzierenden Einheiten, den zu erforschenden Fähigkeiten und den möglichen Verbesserungen für das Gebäude selbst eingeblendet.

- Bilder, die farbig zusammen mit den Kosten angezeigt werden, können sofort produziert / erforscht / verbessert werden.
- Bilder, die grau mit den Kosten angezeigt werden, können erst produziert / erforscht / verbessert werden, wenn Sie genügend Ressourcen besitzen.
- Bilder, die grau ohne Kosten angezeigt werden, können erst produziert / erforscht / verbessert werden, wenn Sie die nötigen Anforderungen erfüllt haben.

Eine Einheit produzieren

Klicken Sie auf eine verfügbare Armeeeinheit, um mit der Produktion zu beginnen. Anhand der Prozentangabe im Anzeigebereich können Sie den Fortschritt der Produktion beobachten. Nach Fertigstellung tritt die produzierte Einheit aus dem Gebäude heraus und bewegt sich ggf. zu einem Versammlungspunkt, vorausgesetzt es gibt einen.

Um mehrere Einheiten zu produzieren, klicken Sie mehrmals auf die jeweilige verfügbare Einheit. Dabei ist es nicht erforderlich, dieselbe Einheit zu produzieren. Sie können auch die Produktion verschiedener Einheiten kombinieren. Im Anzeigebereich wird zusammen mit der prozentualen Fortschrittsangabe die Befehlsreihe angezeigt. Auf der Befehlsreihe werden nur die ersten fünf zu produzierenden Einheiten angezeigt, Sie können jedoch beliebig viele Einheiten in Auftrag geben. Die Kosten für die Einheit werden dann von Ihren Ressourcen abgezogen, wenn die Einheit der Reihe hinzugefügt wird. Um eine Armeeeinheit aus der Reihe zu entfernen, klicken Sie auf das Bild der Einheit in der Reihe. Um die Produktion zu stoppen, klicken Sie auf "Stopp" in der Steuerkonsole.

Eine Fähigkeit erforschen

In den meisten Gebäuden können Sie Fähigkeiten erforschen, die es Ihnen ermöglichen, Einheiten aufzurüsten oder die Fähigkeiten des Helden zu verbessern. Die in den Gebäuden verfügbaren Fähigkeiten hängen von der Volkszugehörigkeit ab. Eine vollständige Liste aller verfügbaren Fähigkeiten finden Sie auf der WARLORDS BATTLECRY-Referenzkarte.

Klicken Sie auf eine verfügbare Fähigkeit, um mit der Erforschung zu beginnen. Anhand der Prozentangabe im Anzeigebereich können Sie den Fortschritt beobachten. Eine Systemmeldung weist Sie darauf hin, dass die Forschung beendet wurde. Wenn durch die Forschung ein bestimmter Armeetyp verbessert oder aufgerüstet wurde, dann betrifft die Forschung sämtliche bereits vorhandenen sowie neuen Einheiten des Typs.

Ein Gebäude erweitern

Klicken Sie auf das Bild einer Erweiterungsstufe für das Gebäude. Auf dem Bild sehen Sie eine Ziffer in einem Kreis. Diese Ziffer steht für die Erweiterungsstufe, die verfügbar wird, sobald Sie genügend Ressourcen gesammelt sowie bestimmte Anforderungen erfüllt haben. Anhand der Prozentangabe im Anzeigebereich können Sie den Fortschritt der Erweiterung beobachten. Eine Systemmeldung weist Sie darauf hin, dass die Erweiterung erfolgreich durchgeführt wurde.

Befehlssymbole für Gebäude: Versammlungspunkt festlegen

 Um einen Versammlungspunkt (d.h. einen Punkt, an dem sich von Ihnen produzierte Einheiten versammeln) festzulegen, wählen Sie ein Produktionsgebäude und klicken anschließend mit der rechten Maustaste an die Stelle auf der Karte, zu der sich die Einheiten bewegen sollen. Wahlweise können Sie auch auf "Versammlungspunkt festlegen" in der Steuerkonsole und dann auf die Stelle auf der Karte klicken. Um den Versammlungspunkt zu verschieben, wählen Sie einfach einen neuen.

Um einen Versammlungspunkt für ein Gebäude anzuzeigen, wählen Sie das Gebäude und halten entweder die **Umschalt**- oder die **Alt-Taste gedrückt**. Eine gepunktete Linie wird eingeblendet, die auf die Markierung des Versammlungspunkts weist.

Befehlssymbole für Gebäude: Reparieren

 Beschädigte Bauwerke können repariert werden. Wählen Sie dazu das Bauwerk aus, und klicken Sie auf "Reparieren" in der Steuerkonsole. Für diesen Befehl gibt es zwei Optionen: schnelle und langsame Reparatur. Schnelle Reparaturen kosten doppelt so viele Ressourcen, benötigen jedoch auch nur halb so lange wie langsame Reparaturen. Wählen Sie eine der Optionen, um das Gebäude zu reparieren. Anhand der Prozentangabe im Anzeigebereich des Gebäudes können Sie den Fortschritt beobachten.

Das Diplomatie-Fenster



Mit Hilfe der Diplomatie lassen sich Ressourcen zwischen den Seiten handeln. Die Option kommt vorwiegend bei Multiplayer-Spielen zum Einsatz, wenn Sie Ressourcen an Ihre Verbündeten geben wollen. Um den Bildschirm "Diplomatie" zu öffnen, klicken Sie auf "Diplomatie" (das Befehlssymbol in Form eines blauen Totenkopfes) in der Steuerkonsole. Mit den Optionen auf diesem Bildschirm können Sie Ressourcen an andere Seiten geben. Vor Beginn des Szenarios wurden Allianzen auf dem Bildschirm "Auswahl der Seite" festgelegt. Es ist nicht möglich, im Verlauf eines Szenarios weitere Allianzen festzulegen. Einzelheiten zum Einrichten von Allianzen finden Sie unter "Gefecht" auf Seite 10.

Das Spielmenü

 Um das Spielmenü von WARLORDS BATTLECRY anzuzeigen, klicken Sie auf den schwarzen Totenkopf in der Steuerkonsole.

Laden: Wählen Sie diese Option, klicken Sie auf den gewünschten Spielstand und anschließend auf "Laden".

Speichern: Wählen Sie diese Option, geben Sie einen neuen Namen ein bzw. klicken Sie auf einen Eintrag in der Liste der gespeicherten Spielstände, der überschrieben werden soll und klicken anschließend auf "Speichern".

Spiel unterbrechen: Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu unterbrechen. Eine Nachricht wird eingeblendet. Um die Pause zu beenden, klicken Sie erneut auf "Spiel unterbrechen". Wahlweise können Sie auch **F12** drücken, um das Spiel zu unterbrechen.

Optionen: Klicken Sie auf diese Option, um die Spieloptionen, inkl. der Einstellungen für die Sound- und Grafikkarte sowie die allgemeinen Einstellungen anzupassen. Weitere Einzelheiten finden Sie unter "Setup-Optionen" auf Seite 17.

Siegbedingung: Wählen Sie diese Option, um die Siegbedingung für dieses Szenario anzuzeigen. Eine Beschreibung der "Siegbedingungen" finden Sie auf Seite 12.

Aufgeben: Mit dieser Option beenden Sie das Szenario ohne den Spielstand zu speichern und kehren zum Hauptmenü zurück.

Beenden: Mit dieser Option beenden Sie WARLORDS BATTLECRY vollständig ohne den Spielstand zu speichern.

Der Ergebnisbildschirm und der Bildschirm "Gefolge"



Sie haben drei Möglichkeiten, ein Szenario zu beenden, als Sieger, als Besieger oder durch eine Aufgabe. Wie auch immer, es wird in jedem Fall der Ergebnisbildschirm eingeblendet, der den Spielbildschirm ersetzt. Abhängig vom Ausgang wird entweder der Sieg- oder der Niederlage-Bildschirm angezeigt. Beide Bildschirme funktionieren jedoch auf dieselbe Weise. Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich das Detailfenster mit

Informationen über Ihren Helden sowie dem Status der Truppen Ihres Helden nach der Schlacht.

Die Anzahl der Einheiten und Gebäude, die Sie während des Szenarios produziert haben sowie die bei feindlichen Angriffen getöteten Einheiten und die Anzahl der von Ihren Truppen vernichteten Einheiten werden zusammen mit den Gesamtwerten der Ressourcen angegeben. Im oberen Teil des Detailfensters sehen Sie die Stufe Ihres Helden mit dem aktuellen Erfahrungswert, inkl. der während der Schlacht hinzugewonnenen Erfahrungspunkte.

Sie können wahlweise eine erweiterte Version des Ergebnisses anzeigen. Dies geschieht in Form eines Bildschirms mit Einzelheiten über eigene und gegnerische Truppen, die in vier Kategorien geordnet sind: Held, Ressourcen, Einheiten und Gebäude. Klicken Sie auf Weiter, wenn Sie fertig sind.

Nachdem Sie die Ergebnisse betrachtet haben, klicken Sie auf "Weiter". Wenn Sie den Ergebnisbildschirm geschlossen haben, wird in der Regel der Bildschirm "Gefolge" angezeigt. Auf diesem Bildschirm können Sie hochstufige Einheiten und Verbündete, die während des Spiels zu Ihnen gestoßen sind, in Ihr Gefolge aufnehmen. Manchmal werden zufällige Einheiten wegen Ihrer heroischen Taten von Ihrem Banner angezogen. Weitere Einzelheiten über die Optionen auf diesem Bildschirm finden Sie unter "Das Gefolge" auf Seite 42.

EINHEITEN

Der Großteil Ihrer Truppen wird aus Einheiten gebildet. Sie sind Ihre Soldaten, und wenn Sie sie sorgfältig ausbilden, können sie sich auch zu Ihren Führern entwickeln. Jedes Volk hat unterschiedliche Armeetypen, die es produzieren oder als Verbündete aufnehmen kann. Die Besonderheiten der einzelnen Völker finden Sie unter "Völker und Einheiten" ab Seite 65.

Einheiten produzieren

Um eine Armeeeinheit zu produzieren, wählen Sie ein Produktionsgebäude für Einheiten und klicken auf "Armeen und Fähigkeiten kaufen" in der Steuerkonsole.

Klicken Sie auf eine verfügbare Einheit, um mit der Produktion zu beginnen (weitere Informationen finden Sie auf Seite 27). Nachdem die prozentuale Fortschrittsanzeige 100 % erreicht, tritt die produzierte Einheit aus dem Gebäude heraus und bewegt sich ggf. zu einem Versammlungspunkt, vorausgesetzt Sie haben einen festgelegt. Um einen Versammlungspunkt festzulegen, klicken Sie auf das Gebäude und klicken dann mit der rechten Maustaste auf die Stelle, an der sich die Einheiten versammeln sollen. Um einen Versammlungspunkt für ein bestimmtes Gebäude anzuzeigen, wählen Sie das Gebäude und halten die **Umschalttaste** gedrückt.

Armeebegrenzung

Die Anzahl der Einheiten, die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel besitzen dürfen, ist begrenzt. Die Begrenzung wird in der oberen linken Ecke des Spielbildschirms angezeigt und ergibt sich wie folgt:

- Von Burgstufe 1 bis 4 jeweils 5 Einheiten pro Burgstufe.
- 10 Einheiten für Burgstufe 5.
- Je zwei weitere Einheiten für jedes zusätzliche Gebäude, das Sie besitzen (ausgenommen davon sind Wälle und Minen).
- Zusätzliche Einheiten in Höhe der Hälfte der Führungsfähigkeit des Helden (abgerundet).

Wenn Sie z.B. einen Palast der Stufe 3, vier weitere Gebäude, eine Goldmine sowie einen Helden mit der Führungs-Fähigkeit von 11 haben, dann beträgt Ihre Armeebegrenzung 28.

Bitte beachten Sie, sollten Sie mehrere Burgen besitzen, wird bei der Berechnung der Armeebegrenzung nur die Burg mit der höchsten Stufe berücksichtigt.

Sie können jederzeit eigene Einheiten oder Gebäude vernichten. Wählen Sie dazu das entsprechende Gebäude oder die entsprechende Einheit aus, und drücken Sie **Strg + D**. Dies ist u.U. dann sinnvoll, wenn Sie Ihre Armeebegrenzung durch zu viele Arbeiter überschritten haben und jetzt Einheiten mit besserer Kampfkraft benötigen. Wenn Sie Einheiten oder Gebäude vernichten, werden Ihrem Ressourcenkonto keine Ressourcen gutgeschrieben. Wenn Sie mit **Strg+D** eigene Minen zerstören, werden die dadurch gewonnenen Ressourcen Ihrem Gesamtergebnis hinzugezählt.

Armeeeinheiten und Orden

Alle Einheiten, mit Ausnahme von Helden, erhalten während eines Szenarios Erfahrungspunkte für die Zerstörung von feindlichen Einheiten oder Gebäuden. Erfahrungspunkte werden wie weiter unten beschrieben berechnet, und bei Erreichen eines bestimmten Wertes wird der Einheit ein Orden verliehen. Jeder Orden repräsentiert eine Stufe. Jeder Orden, den eine Einheit erhält, erhöht Ihre Angriffsfähigkeit, Kampfgeschwindigkeit, Baufähigkeit und/oder hat andere nützliche Auswirkungen. Einzelheiten zu den einzelnen Stufen finden Sie in der Tabelle "Stufen für Helden und Einheiten" im "Anhang" auf Seite 97.

- 1 Punkt für jede vernichtete feindliche Einheit.
- 3 Punkte für jedes zerstörte feindliche Gebäude.
- 1 zusätzlicher Punkt für jedes feindliche Gebäude, das in der Lage war, Geschosse abzufeuern.
- 5 Punkte bzw. bei Helden mit höherer Stufe als 5 ein Punkt pro Stufe des Helden für jeden getöteten Helden.

Besonderer Hinweis: Gespenster und Schatten haben die Fähigkeit "Entzug von Energie". Sie sind dadurch in der Lage, von Ihnen getötete Einheiten EPs zu stehlen. Wenn Sie also eine feindliche Einheit mit 14 EP töten, erhalten Sie 14 EP + 1 EP für die Vernichtung dieser Einheit. Dies betrifft auch Helden.

Sobald eine Einheit die Stufe 3 erreicht, können Sie sie im Gefolge des Helden speichern, vorausgesetzt, sie überlebt bis zum Ende des Szenarios. Besondere Einheiten, wie Generäle und Verbündete, lassen sich unabhängig von der Erfahrungsstufe im Gefolge speichern.

Generäle und Verbündete

Generäle sind, ähnlich wie Helden, mächtige Einheiten mit einem Befehlsradius und der Fähigkeit, Gebäude umzuwandeln. Im Unterschied zu Helden können sie jedoch keine Gegenstände tragen oder Aufgaben annehmen. Sie können Generäle produzieren, sobald Sie eine Burg der Stufe 5 besitzen. (Menschen sind bereits in der Lage, sie mit einer Burg der Stufe 4 zu produzieren.) Andere Generäle bieten Ihnen u.U. ihre Begleitung an, wenn Ihr Held eine Aufgabe erfüllt. Über das Gefolge ist es möglich, diese Einheiten in andere Szenarios mitzunehmen. Generäle müssen nicht demselben Volk angehören wie Ihr Held oder Ihre restlichen Einheiten, aber in der Regel gibt es schon Gemeinsamkeiten.

Folgende Generäle gibt es für die jeweiligen Völker:

- **Menschen:** Weißer Magier, Roter Magier und Schwarzer Magier, Seite 65
- **Zwerge:** Zwergenfürst, Seite 68
- **Untote:** Vampir, Seite 70
- **Barbaren:** Reaver, Seite 72
- **Minotauren:** Minotaurenkönig, Seite 74
- **Orks:** Riese, Seite 75
- **Hochelfen:** Mondwächter, Seite 78
- **Waldelfen:** Dryade, Seite 80
- **Dunklelfen:** Schwarzer Gardist, Seite 82

Bei Alliierten handelt es sich um sehr zähe Einheiten, die Ihnen Ihre Begleitung als Belohnung für die erfolgreiche Beendigung einer Aufgabe anbieten oder das Ergebnis eines Beschwörungzaubers sind. Es ist nicht möglich, Alliierte, wie reguläre Einheiten, zu produzieren. Über das Gefolge ist es möglich, diese Einheiten in andere Szenarios mitzunehmen. Beschreibungen der Fähigkeiten der sechs "alliierten" Einheiten finden Sie ab Seite 89.

Fähigkeiten erforschen

In den meisten Gebäuden können Sie Fähigkeiten erforschen, die es Ihnen ermöglichen, Einheiten aufzurüsten. Die in den Gebäuden verfügbaren Fähigkeiten hängen von der Volkszugehörigkeit ab. Eine vollständige Liste aller verfügbaren Fähigkeiten finden Sie auf der WARLORDS BATTLECRY-Referenzkarte.

Um eine Fähigkeit zu erforschen, wählen Sie ein Gebäude und klicken auf "Armeen und Fähigkeiten kaufen" in der Steuerkonsole. Klicken Sie auf eine verfügbare Fähigkeit, um mit der Erforschung zu beginnen (weitere Informationen finden Sie auf Seite 27). Eine Nachricht weist Sie darauf hin, dass die Forschung beendet wurde.

Wenn durch die Forschung ein bestimmter Armeetyp verbessert oder aufgerüstet wurde, dann betrifft die Forschung sämtliche bereits vorhandenen sowie neuen Einheiten des Typs.

HELDEN

Bei Helden handelt es sich um sehr mächtige Einheiten, die in der Lage sind, Gegenstände zu tragen, Gebäude umzuwandeln, Zaubersprüche zu sprechen und Aufgaben anzunehmen. Es ist nicht möglich, Helden wie reguläre Einheiten zu produzieren und sie bieten Ihnen auch im Verlauf des Spiels nicht ihre Begleitung an. Helden müssen nicht demselben Volk angehören wie Einheiten, die in die Schlacht geführt werden, aber sie erhalten Boni, wenn dem so ist. Einzelheiten über Boni und Mali finden Sie in der Tabelle "Boni für vom Helden angeführte Völker" im "Anhang" auf Seite 97.

Es ist nicht möglich, einen Helden tatsächlich zu töten. In der Praxis bedeutet das, Held oder Heldin können zwar in einem Szenario kampfunfähig gemacht werden, werden jedoch immer für die nächste Schlacht völlig wiederhergestellt.

Eigenschaften und Fertigkeiten

Für einen Helden sind vier Eigenschaften von Bedeutung: Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit und Charisma. Anhand dieser Eigenschaften werden die zehn Fertigkeiten des Helden berechnet. Zu Beginn werden diese Eigenschaften und Fertigkeiten durch die Volkszugehörigkeit des Helden bestimmt. Um innerhalb des Spiels die Eigenschaften für den Helden anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild des Helden unten in der Steuerkonsole. Um die Fähigkeiten des Helden anzuzeigen, doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild des Helden.

Wenn ein Held die Stufen 2 und 3 erreicht, verändern sich die Eigenschaften abhängig davon, welchen Beruf und welche Spezialität Sie für ihn auswählen.

Ab Stufe 4 können Sie mit den erworbenen Lernpunkten die Eigenschaften oder Fertigkeiten verbessern. Beispiel: Sirian, der Mensch, erreicht die Stufe 2 und wählt als Beruf Krieger. Seine Stärke wird um 1 von 5 auf 6 erhöht. Wenn er die Stufe 3 erreicht, wählt er als Spezialität Waldläufer und auch seine Intelligenz wird um 1 von 5 auf 6 erhöht. Eine Liste der Auswirkungen von Volk, Beruf und Spezialität auf den Helden finden Sie auf der WARLORDS BATTLECRY-Referenzkarte.

Eigenschaften

	Stärke	(ST)	Physische Kraft und Konstitution.
	Intelligenz	(IQ)	Wissen sowie die Fähigkeit, Magie zu lernen.
	Geschicklichkeit	(GE)	Geschwindigkeit und Wendigkeit.
	Charisma	(CH)	Persönlichkeit und Führungsqualitäten.

Fertigkeiten

	Kampfgeschick	(ST+ST)	Das Kampfvermögen.
	Konstitution	(ST+GE)	Trefferpunkte und Regenerierung.
	Geschwindigkeit	(GE+GE)	Geschwindigkeit der Bewegung und des Angriffs.
	Führung	(IQ+CH)	Anzahl der Einheiten und Befehlsradius.
	Moral	(GE+CH)	Erhöht Stärke und Geschwindigkeit von Einheiten.
	Magie	(IQ+IQ)	Zaubern und Mana
	Widerstandsfähigkeit	(IQ+GE)	Widerstandsfähigkeit gegen psychologische Auswirkungen.
	Ausbildung	(ST+IQ)	Gewonnene Lernpunkte und Erfahrung.
	Umwandlung	(ST+CH)	Gebäude umwandeln.
	Handeln	(CH+CH)	Möglichkeit, Rabatte beim Handeln zu erhalten.

Zauberfähigkeit

Wenn es sich beim Helden um einen Zauberkundigen handelt, d.h. in der Regel um einen Zauberer oder einen Priester, dann besitzt er die Zauber-Fähigkeit für mindestens eine der neun magischen Sphären. Um innerhalb des Spiels die Zauberfähigkeit für den Helden anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste dreimal auf das Bild des Helden unten in der Steuerkonsole. Weitere Informationen über die magischen Sphären und Einzelheiten zur Anwendung von Zaubersprüchen finden Sie unter "Zaubersprüche" auf Seite 47.

Helden und Stufen

Helden erhalten am Ende eines jeden Szenarios Erfahrungspunkte, egal, ob es sich dabei um eine Kampagne, ein Gefecht oder ein Multiplayer-Spiel handelt. Über die gesammelten Erfahrungsstufen können Helden weitere Stufen erreichen. Damit ein Held Erfahrungspunkte erhält, ist es nicht unbedingt erforderlich, dass er das Szenario auch gewinnt, jedoch bringt ein erfolgreicher Abschluss mehr Erfahrungspunkte. Helden erhalten Erfahrungspunkte auf Grundlage der Kartengröße, Sieg und Status der Helden. Einzelheiten über die Berechnung der EPs folgen:

- 3 Punkte für eine sehr große Karte.
- 2 Punkte für eine große Karte.
- 1 Punkt für eine mittelgroße Karte.
- 0 Punkte für eine kleine Karte.
- 8 Punkte für einen vollständigen Sieg.
- 6 Punkte für einen Sieg mit Hilfe von Verbündeten.
- 4 Punkte für eine Niederlage.
- 1 Punkt für jeden vernichteten feindlichen Helden.
- 50 % der normalen Punkte, sollte Ihr Held während des Gefechts getötet werden.

Besiegte Gegner:

- 1 für jeden getöteten gegnerischen Helden.
- 0 bis +10 abhängig von der Anzahl der getöteten Einheiten.
- Ausbildung: -50% bis +50% Bonus abhängig von der Ausbildungsfertigkeit.
- Gegner: +1 für jede Seite, die besiegt war, als Sie das Spiel verlassen haben.

Führen Sie die folgenden Berechnungen nur durch, wenn Sie GEWONNEN haben:

- +2 für jeden KI: Fürst, gegen den Sie gekämpft haben.
- +3 für jeden KI: Warlord oder menschlichen Spieler, gegen den Sie gekämpft haben.
- +4 für jeden KI: Großmeister
- Nennen wir diesen Gesamtwert A.
- Beginnen Sie mit 1
- +1 für jeden verbündeten Fürst oder Ritter.
- +2 für jeden verbündeten Warlord oder menschlichen Spieler.
- +3 für jeden verbündeten Großmeister.
- Nennen wir diesen Gesamtwert B.
- (A geteilt durch B) ...
- Ergebnis abrunden
- Wenn das Spiel sehr kurz war, werden alle Berechnungen ignoriert und Sie erhalten nur 0 oder 1 EP!
- Helden der Stufe 1 können höchstens 12 EPs erhalten.
- Helden der Stufe 2 können höchstens 12 EPs erhalten.
- Helden der Stufe 3 können höchstens 24 EPs erhalten.
- Diese Berechnungen werden überhaupt nicht in der Kampagne angewendet. Für Szenarios der Kampagne gibt es eine festgelegte EP-Anzahl, die Sie bei einem erfolgreichen Abschluss erhalten ... bei einer Niederlage gibt es überhaupt keine EPs. Dieser Wert wird jedoch IMMER NOCH durch die Ausbildungsfähigkeit modifiziert.

Anders als herkömmliche Einheiten erhalten Helden, wenn Sie eine Stufe aufsteigen, keine Orden, sondern Lernpunkte. Einzelheiten zur Anzahl der benötigten Erfahrungspunkte sowie der verliehenen Lernpunkte finden Sie in der Tabelle "Stufen für Helden und Einheiten" im "Anhang" auf Seite 97.

Sobald ein Held die Stufe 2 erreicht, können Sie einen von vier Berufen für ihn auswählen. Sobald er die Stufe 3 erreicht, können Sie eine von 16 Spezialitäten für ihn auswählen:

Beruf	Spezialität
Krieger	Barbar, Kämpfer, Waldläufer
Zauberer	Alchemist, Erzmagier, Illusionist, Nekromant, Pyromant, Beschwörer
Dieb	Assassine, Barde, Dieb
Priester	Druide, Heiler, Paladin, Runenmeister

Sobald ein Held Stufe 4 erreicht, werden ihm Lernpunkte verliehen. Mit diesen Punkten können Sie Spezialfähigkeiten, Eigenschaften, Fertigkeiten oder Zaubersprüche verbessern. Die verfügbaren Spezialfähigkeiten sind von der Volkszugehörigkeit und der Spezialität des Helden abhängig. Die folgenden Tabellen führen alle Fähigkeiten samt den anfallenden Kosten auf:

Volk	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Menschen	Allesköninger	5	-25 % der Kosten für alle Fähigkeiten
	Forschung	5	+5 zur <i>Alchemie-Zauberfähigkeit</i>
	Befehlshabender Ritter	6	Ritter kosten nur den halben Preis
Zwerge	Runenkunde	5	+5 zur <i>Runenmagie-Zauberfähigkeit</i>
	Zwergenrüstung	3	Bonus von +1 auf den Basis-Rüstungswert
	Zwergenhammer	4	+5 auf alle Schadenswürfe des Helden
Untote	Herr der Geister	5	+5 zur <i>Nekromantie-Zauberfähigkeit</i>
	Dunkle Beschwörung	6	+5 zur <i>Beschwörungs-Zauberfähigkeit</i>
	Fürst der Gebeine	5	Skelette kosten nur den halben Preis
Minotauren	Priester des Feuers	5	+5 zur <i>Pyromanten-Zauberfähigkeit</i>
	Blutrausch	4	+5 auf alle Schadenswürfe des Helden
	Sturmangriff	3	+3 auf die Geschwindigkeits-Fertigkeit des Helden

Volk	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Ork	Meister der Horde	5	-25 % der Kosten für alle Ork-Einheiten
	Ork-Anführer	5	+4 zur <i>Führungs-Fertigkeit</i>
	Verzaubern	5	+5 zur <i>Beschwörungs-Zauberfähigkeit</i>
Hochelfen	Elkors Pfad	5	+5 zur Heilungs-Zauberfähigkeit
	Goldener General	8	+5 zur <i>Führungs-Fertigkeit</i>
	Goldenes Heer	3	Die "Rune von Animos" kann zum halben Preis erworben werden.

Volk	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Waldelfen	Druidenmagie	5	+5 zur <i>Druiden-Zauberfähigkeit</i>
	Fährtensuche	3	Erhöht die Sichtweite (nur für Helden)
	Fürst des Himmels	3	Die "Rune von Cielos" kann zum halben Preis erworben werden.
Dunkelelfen	Dunkle Klinge	5	+4 % zur <i>Assassine-Fähigkeit</i>
	Dunkle Rituale	5	+5 zur <i>Beschwörungs-Zauberfähigkeit</i>
	Hexerei	3	Die "Rune von Manos" kann zum halben Preis erworben werden.
Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Barbaren	Fährtensuche	3	Erhöht die Sichtweite für den Helden.
	Reiten	4	Berittene Einheiten werden in der Hälfte der Zeit produziert.
	Laufen	5	+6 zur Geschwindigkeits-Fertigkeit
	Schamane	5	+5 zur <i>Druiden-Zauberfähigkeit</i>
Kämpfer	Waffenmeister	5	+6 zur <i>Ausbildungs-Fähigkeit</i>
	Kampfkunst	5	+6 zur <i>Kampfgeschick-Fertigkeit</i>
	Waffenkunde	5	+15 für alle Schadenswürfe
	Allgemein	5	+5 zur <i>Führungs-Fertigkeit</i>
Waldläufer	Kräuterkunde	5	+5 zur <i>Heilungs-Zauberfähigkeit</i>
	Fürst des Waldes	4	Einhörner kosten nur den halben Preis.
	Zähmung	5	Fliegende Wesen werden in der Hälfte der Zeit produziert.
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung.

Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Alchemist	Kräuterkunde	5	+5 zur <i>Heilungs-Zauberfähigkeit</i>
	Heiltrank	5	+4 zur <i>Konstitutions-Fertigkeit</i>
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben viel stärkere Wirkungen
Erzmagier	Zauberimmunität	6	Dauerhafte Immunität gegen Schäden durch Magie
	Arkane Wissen	5	+4 zur <i>Magie-Fertigkeit</i>
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung
Illusionist	Schattenruf	5	+4 zur <i>Nekromanten-Zauberfähigkeit</i>
	Magische Stimme	5	+4 zur <i>Führungs-Fähigkeit</i>
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung
Nekromant	Vampirismus	8	Dauerhafte Vampirismusauswirkungen von +1
	Höllentore	5	+5 zur <i>Beschwörungs-Zauberfähigkeit</i>
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung
Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Pyromant	Flammengang	6	Dauerhafte Immunität gegen Schäden durch Feuer.
	Feuerteufel	6	Es besteht die Möglichkeit, dass Truppen das Ziel anzünden.
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung

Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Beschwörer	Feuer des Hades	5	+5 zur Pyromanten-Zauberfähigkeit
	Dämonenfürst	6	+4 Kampfgeschick für Dämonen
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung

Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Assassine	Meuchelmord	5	+4 % zur Assassine-Fähigkeit
	Gift	5	+4 % zur Assassine-Fähigkeit
	Tödlicher Schlag	5	+4 % zur Assassine-Fähigkeit
	Garrotieren	5	+4 % zur Assassine-Fähigkeit
Barde	Lied der Helden	4	+6 zur Moral-Fertigkeit
	Lied der Schlacht	5	+5 zur Führungs-Fertigkeit
	Lied der Verzauberung	4	+5 zur Umwandlungs-Fertigkeit
	Lied des Steines	5	+10 zur Widerstandskraft
Dieb	Banditenunwesen	3	Dauerhaftes zusätzliches Einkommen von +2 Gold.
	Feilschen	4	+5 zur Handels-Fertigkeit
	Verkleidung	5	+6 zur Illusions-Zauberfähigkeit
	Beschwörung	3	In der Bibliothek kosten Zaubersprüche nur die Hälfte.

Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Druid	Tierdressur	6	Alle berittenen Einheiten kosten die Hälfte.
	Baumkunde	4	Treats kosten nur den halben Preis.
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung

Spezialität	Fähigkeit	Kosten	Beschreibung
Heiler	Elcors Aura	4	Regenerationsraten für Einheiten liegen bei 150 %.
	Die Berührung der Reinheit	5	+20 zu den Auswirkungen aller Heilungszaubersprüche.
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung
Paladin	Umwandlung	5	+5 zur Umwandlungs-Fertigkeit
	Meditation	5	Verdoppelt die Geschwindigkeit der Mana-Regeneration.
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung
Runenmeister	Labor	5	+5 zur Alchemie-Zauberfähigkeit
	Buch der Weisheit	5	+5 zur Magie-Fähigkeit
	Zauberbeherrschung	8	Alle Zaubersprüche haben eine stärkere Wirkung
	Zauberkunst	15	Alle Zaubersprüche haben eine viel stärkere Wirkung

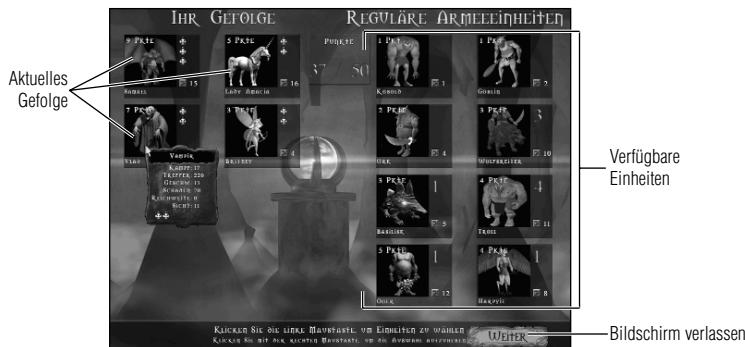
Der Befehlsradius

Beim Befehlsradius handelt es sich um den Wirkungsbereich des Helden. Eigene Einheiten innerhalb dieses Radius erhalten einen Bonus. Die Wirkungen von einigen Zaubersprüchen sind auf den Befehlsradius des Helden beschränkt, d.h. Angriffe mit diesen Zaubersprüchen verletzen nur dann feindliche Einheiten, wenn sich diese innerhalb des Radius befinden. Um die tatsächliche Größe des Rings auf dem Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie die **H-Taste**. Größe und Wirkung des Befehlsradius hängen von der *Führungs-Fertigkeit* des Helden ab. Einzelheiten zu den Wirkungen finden Sie in der Tabelle "Führung" im "Anhang" auf Seite 100.

Ihr Gefolge besteht aus Generälen, alliierten Einheiten und hochstufigen Einheiten, die Sie aus anderen Szenarien mitnehmen konnten. Die Anzahl der Einheiten, die im Gefolge Platz hat, hängt von der Führungsfertigkeit Ihres Helden ab. Genaue Angaben zur Einheitenanzahl im Gefolge finden Sie im Anhang in der Tabelle "Führung" auf Seite 100. Wenn die Spieler das gegenwärtige Szenario bereits mit Einheiten beginnen können (siehe "Armee-Setup-Punkte" unter "Szenario-Optionen" auf Seite 11), wird der Bildschirm "Gefolge" vor Spielbeginn eingeblendet. Auf diesem Bildschirm können Sie Mitglieder Ihres Gefolges sowie reguläre Einheiten für Ihr Volk wählen, mit denen Sie in das Gefecht ziehen.

Bei Beendigung eines Szenarios, nachdem der Ergebnisbildschirm eingeblendet wurde, wird immer der Bildschirm "Gefolge" angezeigt, vorausgesetzt es gab bei Abschluss des Szenarios überlebende Einheiten, die die freien Plätze im Gefolge belegen können.

Auf dem Bildschirm "Gefolge" können Sie eine oder mehrere neue Einheiten in Ihr Gefolge aufnehmen. Alle regulären Einheiten mit mindestens zwei Orden, alle von Ihnen gebauten Generäle sowie alliierte Einheiten, die sich Ihren Truppen angeschlossen haben, können in das Gefolge aufgenommen werden. Manchmal erscheinen nach dem Ende eines Gefechts zufällige alliierte Einheiten. Dies sind Einheiten, die, angezogen von den glorreichen Taten Ihres Helden, Ihren Truppen beitreten wollen. Die verfügbaren Rekruten werden auf der rechten und die bereits im Gefolge befindlichen Einheiten auf der linken Seite angezeigt.



Um weitere Einheiten in Ihr Gefolge aufzunehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Einheit, halten die Maustaste gedrückt und ziehen sie über ein freies Feld im Gefolge. Sollte kein Platz im Gefolge frei sein, klicken Sie auf eine Armeeeinheit im Gefolge und tauschen sie gegen die neue Einheit aus.

Wird eine Armee aus Ihrem Gefolge in der Schlacht getötet, wird sie auf dem Friedhof bestattet und erhält einen Grabstein. Um den Friedhof zu besuchen, klicken Sie auf dem Bildschirm "Gefolge" auf die Schaltfläche "Friedhof". Die stärkste Einheit aus Ihrem Gefolge wird für ihre herausragenden Leistungen an eine Ehrenposition gestellt.

Sie können einer individuellen Einheit im Gefolge nach einer Schlacht einen Namen geben. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf die Einheit und überschreiben sie ihren aktuellen Namen. Um dem gesamten Gefolge einen Namen zu geben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Titel und überschreiben ihn.

WEITERE INFORMATIONEN ZUM SPIEL

Dieser Abschnitt enthält verschiedene Informationen über den Spielverlauf von WARLORDS BATTLECRY.

Ressourcen

Im Spiel gibt es vier Ressourcen: Gold, Erz, Steine und Kristalle, die Sie zur Errichtung von Gebäuden und Produktion von Einheiten benötigen. Die Ressourcen werden in Bergwerken, z.B. in einer Goldmine abgebaut. Minen befinden sich an festen Positionen auf der Karte. Außerdem erhalten Sie u.U. Ressourcen als Belohnung für die erfolgreiche Erfüllung einer Aufgabe.

Sie können keine weiteren Bergwerke während des Spiels bauen. Sie können nur fremde Bergwerke umwandeln. Der Abbau von Ressourcen geschieht automatisch, sobald Sie eine Mine besitzen. Es ist nicht erforderlich, für den Abbau Einheiten zu entsenden, aber durch die Entsendung einfacher Arbeiter in die Minen können Sie den Abbau beschleunigen. Darüber hinaus sollten Sie nach Loren auf der Karte Ausschau halten. Finden Sie welche, erhalten Sie eine einmalige Zuwendung der entsprechenden Ressource. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter "Gegenstände" auf Seite 45.

So machen Sie aus Einheiten produktive Arbeiter

Durch die Entsendung von Arbeitern können Sie die Produktivität Ihrer Minen erhöhen. Für jeden Arbeiter, den Sie in einer Mine stationieren, erhalten Sie alle 5 Sekunden eine Einheit der entsprechenden Ressource. Bis zu acht Einheiten können in eine Mine entsendet werden, aber nur einige Einheiten eignen sich als Grubenarbeiter (siehe unten).

Um einen Arbeiter in einer Mine zu stationieren, wählen Sie die Einheit und bewegen den Cursor über die Mine. Der Cursor nimmt die Form einer Hand an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Mine und die Einheit verschwindet in der Mine. In der Steuerkonsole auf der linken Seite im Anzeigebereich für das Gebäude sehen Sie die Anzahl der Einheiten in der Mine. Es ist nicht möglich, Einheiten aus einer Mine zurückzuholen. Bei einer Umwandlung oder Zerstörung der Mine wird die Einheit vernichtet.

Die folgenden Einheiten können Arbeiten in einer Mine verrichten:

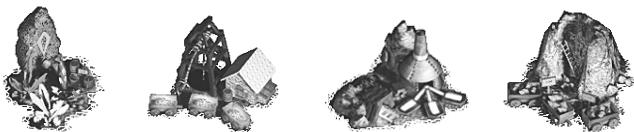
- Bauern, Seite 66
- Kobolde, Seite 76
- Zombies, Seite 71
- Leibeigene, Seite 73
- Zwergenschmiede, Seite 69

Ressourcen horten

Damit Sie einige der teuren Gebäude und Einheiten produzieren und hochstufige Zaubersprüche erforschen können, benötigen Sie eine beträchtliche Menge Ressourcen. Die Gesamtanzahl der Ressourcen wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Die Angaben bedeuten von links nach rechts: Gold, Erz, Steine und Kristalle. Im Spielverlauf, wenn Sie Ressourcen erhalten oder ausgeben, sehen Sie, wie sich die Werte nach oben und unten verändern.

Die maximale Anzahl der gehorteten Ressourcen beträgt pro Ressource 500 Einheiten plus 500 pro Stufe der Burg mit der höchsten Stufe. Wenn Sie z.B. eine Burg der Stufe 4 besitzen, können Sie 2.500 Einheiten von jeder Ressource besitzen.

Bergwerke

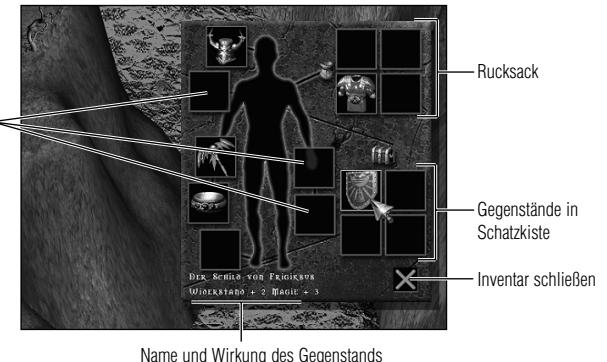


Alle Völker können Kristallminen, Goldminen, Erzminen und Steinbrüche besitzen sowie die Ressourcen Kristalle, Gold, Erz und Steine abbauen. Minen befinden sich an festen Positionen auf der Karte und können zwar umgewandelt, aber nicht gebaut werden. Sie kommen in drei verschiedenen Stufen vor.

Tiere

Kühe, Schafe und Gänse können sich überall auf der Karte befinden. Es handelt sich dabei um harmlose Kreaturen, die aber durchaus nützlich sind. So können Kühe z.B. mit einem Katapult geschleudert werden und verursachen größeren Schaden als herkömmliche Munition. Trolle sind in der Lage, Schafe zu werfen und können auch damit beträchtlichen Schaden anrichten. Darüber hinaus werden Minotauren geheilt, wenn sie sich von Tieren ernähren, und können zu diesem Zweck auch Schafe in einem Pferch züchten.

Gegenstände



Gegenstände können irgendwo in einem Szenario geborgen oder für die Erfüllung einer Aufgabe erhalten werden. Ressourcen sehen aus wie Loren, in denen sich entweder Gold, Erz, Steine oder Kristalle befinden. Besondere Gegenstände erscheinen in einer Schatzkiste.

Um Ressourcen aufzusammeln, bewegen Sie Ihren Helden neben die Lore. Die Ressource wird automatisch zur Gesamtsumme hinzugezählt.

Um einen besonderen Gegenstand aufzusammeln, bewegen Sie Ihren Helden neben die Schatzkiste. Der Inventarbildschirm des Helden wird automatisch eingeblendet. Der Name des Gegenstands sowie seine Wirkungen, wenn er eingesetzt wird, erscheinen unten links auf dem Inventarbildschirm. Klicken Sie auf einen Gegenstand in der Kiste und anschließend auf ein grünes hervorgehobenes Feld auf der Silhouette des Helden, um den Gegenstand anzulegen oder legen Sie ihn in seinen Rucksack. Hinweis: Ein Held, der mehrere Gegenstände derselben Art mit sich trägt, wie zwei Helme und eine Krone, kann nur einen davon gleichzeitig anlegen. Der Held genießt nur die Vorteile des Gegenstands, den er am Körper trägt.

Sie können im Spiel jederzeit das Inventar Ihres Helden aufrufen. Klicken Sie dazu auf den Beutel neben dem Bild des Helden, oder drücken Sie die I-Taste.

Aufgaben



Aufgaben sind spezielle Missionen, die Helden ausführen, um alliierte Einheiten oder andere Belohnungen zu erhalten. Nur Helden können Aufgaben in speziellen Gebäuden – im Mausoleum, in der Pyramide und im Schrein – erhalten.

Um eine Aufgabe zu erhalten, wählen Sie Ihren Helden und bewegen Sie den Cursor über ein Aufgabengebäude. Der Cursor nimmt die Form eines Schlüssels an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Gebäude. Sobald der Held es erreicht, wird automatisch ein Dialogfeld mit der Aufgabe eingeblendet. Sie können diese Aufgabe annehmen oder ablehnen.

Wenn Sie die Aufgabe annehmen, erscheint ein Gral (ein Kelch) auf dem Porträt des Helden. Normalerweise haben Sie fünf Minuten (300 Sekunden) Zeit, die Aufgabe zu erfüllen und zum Gebäude zurückzukehren, um die Belohnung abzuholen. Nach der Annahme einer Aufgabe wird neben dem Gral in der Mitte des Porträts ein Zähler mit der für die Aufgabe verbleibenden Zeit angezeigt. Sobald der Zähler Null erreicht, verfällt die Aufgabe.

Um die Anforderungen für die Aufgabe zu überprüfen, klicken Sie auf den Gral oder drücken die **Q**-Taste.

Weitere Informationen über die Aufgaben finden Sie im Tutorial "Aufgaben und Gegenstände".

Das Mausoleum



Das Mausoleum ist ein Ort, an dem Ihr Held Aufgaben erhält. Es befindet sich an festen Positionen auf der Karte und kann nicht gebaut werden. Viele Aufgaben, die Sie an einem Mausoleum erhalten, betreffen Untote und Dämonen und sind eher finsterer Natur.

Die Pyramide



Die Pyramide ist ein Ort, an dem Ihr Held Aufgaben erhält. Sie befindet sich an festen Positionen auf der Karte und kann nicht gebaut werden. Viele Aufgaben, die Sie in einer Pyramide erhalten, betreffen Rätsel und Schätze und sind in der Regel eher neutral.

Der Schrein



Der Schrein ist ein Ort, an dem Ihr Held Aufgaben erhält. Er befindet sich an festen Positionen auf der Karte und kann nicht gebaut werden. Viele Aufgaben, die Sie an einem Schrein erhalten, betreffen gute und zauberkundige Kreaturen und sind eher nobler Natur.

Zaubersprüche



In WARLORDS BATTLECRY besitzen Helden und einige Einheiten die Fähigkeit zu zaubern. Nur Helden haben ein Zauberbuch und sind fähig, neue Zaubersprüche zu lernen. Die Mana-Punkte eines Helden werden in der Steuerkonsole unterhalb der blauen Kugel neben dem Bild des Helden angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Kugel oder auf das Zauberbuch in der Steuerkonsole, oder drücken Sie die S-Taste, um das Zauberbuch zu öffnen.

Zeigen Sie mit dem Cursor auf einen Zauberspruch, um eine Beschreibung seiner Wirkung auf der rechten Seite des Zauberbuchs anzuzeigen. Klicken Sie auf einen Spruch, um ihn zu sprechen.

Für jeden gesprochenen Zauberspruch fallen bestimmte Kosten an. Immer wenn ein Zauberspruch gesprochen wird, werden sie von den Mana-Punkten des Zaubernden abgezogen. Dabei ist es egal, ob das Ergebnis ein Erfolg oder ein Misserfolg ist. Reichen die Mana-Punkte des Zaubernden nicht aus, kann der Spruch nicht gesprochen werden. Mana-Punkte regenerieren sich mit der Zeit. Die Geschwindigkeit hängt dabei von der Stufe der Magie-Fertigkeit des Zaubernden ab. Zaubersprüche, die wegen unzureichender Mana-Punkten nicht gesprochen werden können, werden im Zauberbuch ausgeblendet dargestellt.

Weitere Informationen über das Zaubern finden Sie im Tutorial "Sprechen von Zaubersprüchen".

Die Sphären der Magie

Sie können acht magische Sphären mit jeweils zehn Zaubersprüchen studieren. Es gibt vier Zaubersprüche der Stufe 1, drei der Stufe 2, zwei der Stufe 3 und einen seltenen der Stufe 4. Die Zaubersprüche müssen in der Reihenfolge der Stufe gelernt werden. Es gibt außerdem drei allgemeine Zaubersprüche, die alle Zauberkundigen automatisch beherrschen. Die meisten Zauberkundigen spezialisieren sich auf eine oder zwei Sphären.

Ein Held der Stufe 1 ist normalerweise nicht in der Lage zu zaubern. Sobald ein Held die Stufe 2 erreicht und sich entweder für die Laufbahn des Zauberers oder des Priesters entscheidet, lernt er automatisch die drei allgemeinen Zaubersprüche. Bei Erreichen von Stufe 3 entscheidet sich der Held für eine Spezialität und lernt automatisch den ersten Spruch der Stufe 1 aus dieser Sphäre der Magie. Alle weiteren Zaubersprüche müssen beim Erreichen der weiteren Stufen ab Stufe 4 mit Lernpunkten gekauft werden.

Sphäre der Magie Beschreibung

	Allgemein	Verzauberung des Helden
	Heilen	Heilung, Tote wieder erwecken, Schutz vor Gift/Krankheit
	Nekromantie	Untote herbeirufen, Trefferpunkte entziehen, Verfluchungen aussprechen
	Pyromantie	Feuersprüche – Schaden, Schutz, Fallen
	Natur	Blitze, Kontrolle über die Kräfte der Natur
	Alchemie	Erschaffung von Gegenständen und Tränken, Technik
	Beschwören	Außerweltliche Kreaturen beschwören, teleportieren
	Illusion	Unsichtbarkeit, Einheiten verwandeln
	Runen	Waffen, Rüstungen und Einheiten verzaubern

Anmerkung: *Die Wirkung vieler Sprüche verändert sich durch die Fähigkeiten Zauberbeherrschung bzw. Zauberkunst erheblich!*

Allgemeine Zaubersprüche:

Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	Schild	4	-	Verbessert den Rüstungswert des Zaubernden.
	Silber-Pfeil	10	-	Ermöglicht dem Zauberer, magische Silberpfeile abzufeuern.
	Heldentum	10	-	Erhöht den Befehlsradius des Zaubernden.

Heilungszauber

Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	Selbstheilung	8	+1	Heilt den Zaubernden um einige Schadenspunkte.
	Gift/Krankheit heilen	8	-	Heilt Krankheiten und Vergiftungen.
	Segen	8	-	Erhöht die Moral des Zaubernden.
	Weißer Schutz	6	-	Schützt Einheiten vor psychologischen Einflüssen.
	Gruppe Heilen	15	-	Heilt ein paar Trefferpunkte verwundeter Einheiten in der Nähe des Zaubernden.
	Stärkung	14	-2	Erhöht die Geschwindigkeit einiger Einheiten in der Nähe des Zaubernden.
	Sonne	10	-	Stoppt Regen und lässt es Tag werden.
	Umfassende Heilung	40	-2	Heilt sämtliche Verletzungen aller Einheiten.
	Lebensschutz	40	-1	Schützt den Helden vor tödlichen Treffern in der Schlacht.
	Wiederbelebung	60	-4	Bringt eine tödlich verwundete Einheit ins Leben zurück.

Nekromantiezauber

Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1 Skelette herbeirufen	8	-	Ruft Skelette herbei, die dann dem Zaubernden dienen.
	1 Zombie herbeirufen	8	-	Ruft Zombies herbei, die dann dem Zaubernden dienen.
	1 Giftwolke	8	-	Vergiftet alle Gegner innerhalb des Befehlsradius.
	1 Schwarzes Porta	5	+2	Beschwört ein schwarzes Portal, das bei der Beschwörung von Untoten hilft.
	2 Wight herbeirufen	15	-	Ruft Wights herbei, die dann dem Zaubernden dienen.
	2 Vampirismus	10	-	Verzauberte Einheiten entziehen Feinden im Kampf Trefferpunkte.
	2 Sturm der Finsternis	18	-1	Lässt es Nacht werden und regnen.
	3 Tote erwecken	30	-1	Erschafft Untote aus den Knochen der Gefallenen.
	3 Eisring	30	-2	Der Zaubernde wird von einem Eishagel umgeben der Schaden verursacht.
	4 Champion beschwören	60	-5	Ein untoter Meister wird aus seinem Grab hervorgerufen.

Pyromantiezauber

Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1 Flammenhand	10	-	Bekämpft die Feinde im Befehlsradius mit Feuerbällen.
	1 Feuer der Seele	6	-	Erhöht die Erfahrungspunkte von Truppen in der Nähe.
	1 Wunden ausbrennen	8	-	Heilt Einheiten innerhalb des Befehlsradius.
	1 Feuer widerstehen	7	-	Immuniert Einheiten in der Nähe gegen Feuerangriffe.
	2 Feuerring	15	-2	Beschwört einen kleinen Feuerring.

Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	2 Feueratem	18	-2	Verleiht die Fähigkeit, Feuer zu spucken.
	2 Berserker	12	-1	Eigene Einheiten überkommt flammende Wut, und sie kämpfen wilder.
	3 Feuersäule	35	-4	Beschwört eine Feuersäule, die eine feindliche Einheit trifft.
	3 Feuerelementar	30	-5	Ruft einen Feuerelementar herbei, der dem Zaubernden dient.
	4 Armageddon	60	-10	Beschädigt in einem weiten Umkreis Einheiten und Gebäude.

Naturzauber

Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1 Sprite herbeirufen	10	-1	Ruft einen Sprite herbei, der dem Zaubernden dient.
	1 Gemberry	12	-	Heilt den Zaubernden und eventuell einige seiner Truppen.
	1 Verfangen	8	-	Gegner in der Nähe des Zaubernden werden verlangsamt.
	1 Shillelagh	4	-	Ruft einen magischen Knüppel herbei, den der Zaubernde benutzen kann.
	2 Einhorn herbeirufen	16	-2	Ruft ein Einhorn herbei, das dem Zaubernden dient.
	2 Dornenwall	4	-	Errichtet einen Wall aus Brombeersträuchern.
	2 Blitz	18	-1	Ruft einen Blitz hervor, der Gegner in der Nähe trifft (inkl. Gebäude).
	3 Treant herbeirufen	40	-4	Ruft einen Treant herbei, der dem Zaubernden dient.
	3 Wetter ändern	30	-	Ermöglicht es dem Zaubernden, zwischen Tag/Nacht oder Sonnenschein/Regen zu wechseln.
	4 Elementarkräfte	60	-6	Ruft eins von vier Elementarwesen herbei, das dem Zaubernden dient.

Alchemiezauber

	Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1	Geringerer Gegenstand	12	-	Zaubert einen geringeren Gegenstand, den der Zaubernde benutzen kann.
	1	Verwandeln	8	-	Wandelt eine Ressourcenart in eine andere um.
	1	Charme	6	-	Erhöht das Handelsgeschick des Zaubernden.
	1	Lehmgolem	14	-1	Ruft einen Lehmgolem herbei, der als Wächter dient.
	2	Kleinerer Gegenstand	20	-1	Zaubert einen kleineren Gegenstand, den der Zaubernde benutzen kann.
	2	Aneignen	30	-	Alle Gebäude in der Nähe des Zaubernden werden sofort umgewandelt.
	2	Steingolem	24	-1	Ruft einen Steingolem herbei, der als Wächter dient.
	3	Bedeutender Gegenstand	36	-4	Zaubert einen bedeutenden Gegenstand, den der Zaubernde benutzen kann.
	3	Eisengolem	36	-4	Ruft einen Eisengolem herbei, der als Wächter dient.
	4	Artefakt zaubern	60	-5	Zaubert einen mächtigen Gegenstand, den der Zaubernde benutzen kann.

Beschwörungszauber

	Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1	Sprite herbeirufen	8	-	Ruft einen Sprite herbei, der dem Zaubernden dient.
	1	Kraftkreis	4	+1	Beschwört einen Kraftkreis, der bei Beschwörungen hilft.
	1	Phantomross	5	-	Verwandelt berittene Einheiten in Phantome.
	1	Dimensionsprung	3	-	Der Zaubernde erscheint an einem zufälligen Ort in der Nähe.
	2	Imp herbeirufen	12	-	Ruft einen Imp herbei, der dem Zaubernden dienen.

	Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	2	Auge von Oros	15	-	Zaubert einen frei schwebenden Augapfel, der sich hervorragend zur Erkundung eignet.
	2	Heimportal zurück	20	-	Bringt den Zaubernden an seine Startposition.
	3	Ruf des Windes	40	-4	Ruft einen Luftelementar herbei, der dem Zaubernden dient.
	3	Verbannen	32	-4	Verbannt alle außerweltlichen Kreaturen in der Nähe des Zaubernden.
	4	Dämonentor	60	-8	Ruft einen Dämon herbei, der dem Zaubernden dient.

Illusionszauber

	Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1	Schattenform	8	-	Wandelt den Zaubernden in ein ätherisches Wesen um.
	1	Schrecken	6	-	Alle Feinde haben große Angst beim Anblick des Zaubernden.
	1	Licht/ Dunkelheit	5	-1	Macht den Tag zur Nacht und die Nacht zum Tag.
	1	Ehrfurcht	10	-1	Alle Feinde erstarren beim Anblick des Zaubernden in Ehrfurcht.
	2	Geisterhorde	20	-2	Zaubert eine Gruppe von Illusionskriegern.
	2	Drachenangst	25	-4	Zaubert das Trugbild eines Drachen, das Panik auslöst.
	2	Unsichtbarkeit	30	-4	Macht unsichtbar bis zur nächsten offensiven Aktion.
	3	Schattenrufen	32	-4	Ruft einen Schatten herbei, der dem Zaubernden dient.
	3	Mutation	40	-2	Verwandelt feindliche Einheiten in harmlose Tiere.
	4	Transformation	60	-8	Verwandelt Einheiten in etwas stärkeres.

Runenzauber

	Stufe	Spruch	Mana	Mod.	Beschreibung
	1	Steinhaut	8	-	Verstärkt die Rüstung des Zaubernden auf ihren Maximalwert.
	1	Juwel der Weisheit	4	-	Verbessert die Erfolgsaussichten beim nächsten Spruch.
	1	Graben	8	-	Vermindert die Bauzeit aller Gebäude.
	1	Erdkraft	12	-	Repariert alle Gebäude des Zaubernden.
	2	Magie widerstehen	20	-2	Macht den Zaubernden gegen alle Geschossangriffe immun.
	2	Steine des Untergangs	20	-	Zaubert große Steine, die auf Feinde in der Nähe niederprasseln.
	2	Steingolem	24	-4	Ruft einen Steingolem herbei, der als Wächter dient.
	3	Geschoss widerstehen	28	-3	Macht den Zaubernden gegen Magie immun.
	3	Runen-gegenstand	40	-2	Zaubert einen Gegenstand in das Inventar des Zaubernden.
	4	Steinruf	60	-6	Ruft einen mächtigen Erdelementar herbei.

Auswirkungen von Zaubersprüchen und vom Wetter

Von Zeit zu Zeit haben feindliche Einheiten negative Auswirkungen auf ihre Truppen. Darüber hinaus kann auch das Wetter einen positiven oder negativen Einfluss auf das Kampfgeschick Ihrer Einheiten haben.

Psychologische Wirkungen, Gift und Krankheit

Einige Einheiten verursachen diese Wirkungen auf natürliche Weise. Darüber hinaus können sie auch von Helden durch Zaubersprüche hervorgerufen werden. Beispiel: Chaosritter verbreiten Chaos. Es gibt sechs verschiedene Wirkungen, die nachfolgend beschrieben werden. Eine Liste der volkstypischen Anfälligkeiten und Widerstandsfähigkeiten gegen diese Wirkungen finden Sie auf der WARLORDS BATTLECRY-Referenzkarte.

Wirkung	Wirkung auf gegnerische Einheiten	Dauer
Ehrfurcht:	Die Geschwindigkeit wird halbiert und Einheiten sind nicht mehr in der Lage, Fernangriffe durchzuführen	30 Sek.
Furcht:	Der Schaden wird halbiert und es gibt Malus von -4 auf die Geschwindigkeit	45 Sek.
Panik:	Einheiten fliehen vor ihren Feinden und erhalten einen Malus von -2 auf die Geschwindigkeit.	15 Sek.
Chaos:	Alle positiven Boni verfallen und der Rüstungswert wird auf Null reduziert.	30 Sek.
Gift:	Trefferpunkte verfallen bis auf 1/8 des Maximalwertes	Bis zur Heilung
Krankheit:	Trefferpunkte regenerieren sich nicht mehr, Kampf und Geschwindigkeit werden auf 1 reduziert.	Bis zur Heilung

Wirkungen durch das Wetter

Änderungen der Wetterbedingungen beeinflussen das Kampfgeschick der Einheit. Die nachfolgende Tabelle enthält die volkstypischen Boni und Mali, die je nach Wetterbedingung auf das Kampfgeschick wirken. Nach einem Blick auf die Tabelle sollten Sie es sich als Mensch zweimal überlegen, ob Sie sich in einer stürmischen Nacht mit Untoten anlegen wollen!

Volk	Tag	Nacht	Sonne	Regen
Menschen:	-	-1	-	-
Zwerge:	-	-	-	-1
Untote:	-	+1	-	+1
Barbaren:	-	-1	-	-
Minotauren:	-	-	-	-
Orks:	-	+1	-	-
Hochelfen:	+1	-	-	-
Waldelfen:	-	-	+1	-
Dunklelfen:	-	+1	-	-

Die Standard-Wetterbedingungen lauten Sonne/Tag. Helden, einige Einheiten sowie manche Gebäude können diese Bedingungen durch Zaubersprüche ändern. Die Wirkung des Zauberspruchs dauert nur eine bestimmte Zeit, dann ändert sich das Wetter wieder in Sonne/Tag.

Tipps für Anfänger

Dieses Kapitel enthält einige Tipps und Tricks für Anfänger, die eine zufällige oder vorbereitete Karte mit den Standardsiegbedingungen spielen.

- Lassen Sie entweder Ihren Helden oder einen Arbeiter eine Burg bauen. Zivilisierte Völker bauen als Burg einen Palast, primitive einen Ziggurat und zauberkundige einen Mystikerturm.
- Um Ressourcen zu sammeln, sollten Sie mit Ihrem Helden oder mit Hilfe Ihrer Burg alle Minen im Umkreis umwandeln.
- Produzieren Sie weitere Arbeiter (normalerweise in der Burg). Sie eignen sich zur Errichtung von Gebäuden sowie als Minenarbeiter, um den Abbau von Ressourcen zu beschleunigen.
- Errichten Sie ein oder mehrere Produktionsgebäude, vorausgesetzt Ihre Ressourcen lassen es zu, und produzieren Sie so viele Einheiten wie möglich. Die Produktionsgebäude der zivilisierten Völker sind die Kaserne und die Gruft, primitive Völker produzieren in einer Arena und Zauberkundige haben dafür den Baum des Lebens.
- Bauen Sie einen Horst, um fliegende Einheiten zu produzieren und verbessern Sie dieses Gebäude stetig, damit Sie immer bessere Einheiten produzieren können.
- Erwerben Sie in verschiedenen Gebäuden Fähigkeiten, um Ihre Einheiten zu verbessern.
- Durch die Verbesserung der Burg können Sie die Anzahl der möglichen Einheiten erhöhen und ermöglichen weitere Einheiten und Fähigkeiten.
- Errichten Sie in der Nähe Ihrer Basis Türme, um gegen Angriffe von Boden- und Lufteinheiten ausreichend gewappnet zu sein. Stationieren Sie Infanteristen und Bogenschützen im Turm, um das Schadenspotential, die Geschwindigkeit, die Reichweite und das Kampfgeschick zu erhöhen. Nur Arbeiter sind in der Lage, Türme zu errichten, Helden können das nicht.

GEBÄUDEBESCHREIBUNGEN

Durch Gebäude werden Sie in die Lage versetzt, Einheiten zu produzieren und neue Fähigkeiten zu erlernen oder zu verbessern. Eine vollständige Übersicht über die Gebäude finden Sie auf der WARLORDS BATTLECRY-Referenzkarte. In den nachfolgenden Abschnitten finden Sie ausführliche Angaben zu den einzelnen Gebäuden.

Ein Gebäude errichten

Nur Arbeiter und Helden sind in der Lage, Gebäude zu errichten. Abhängig vom Volk und der Gebäudeart kostet der Bau eine bestimmte Menge einer oder mehrerer Ressourcen. Um ein Gebäude zu errichten, wählen Sie einen Arbeiter und klicken abhängig vom Gebäudetyp auf "Gebäude errichten" oder "Türme und Mauern bauen" in der Steuerkonsole. Klicken Sie auf ein verfügbares Gebäude, und platzieren Sie es an die gewünschte Position auf der Karte, um mit dem Bau zu beginnen (weitere Informationen siehe Seite 25). Während der Bauphase verschwindet die Einheit im Gebäude. Sobald der Bau fertiggestellt ist, kommt sie heraus und verkündet, dass der Auftrag erfüllt wurde.

Ein Gebäude erweitern

Manche Gebäude lassen sich aufrüsten. Um so ein Gebäude zu verbessern, klicken Sie auf "Armeen und Fähigkeiten kaufen" in der Steuerkonsole (weitere Informationen siehe Seite 27). Eins der angezeigten Bilder ist das Symbol für die nächste Stufe des Bauwerks. Klicken Sie darauf. Sie können den Fortschritt der Erweiterung anhand der Prozentangabe im Anzeigebereich des Gebäudes beobachten. Sie werden durch eine Meldung darauf hingewiesen, dass die Erweiterung erfolgreich durchgeführt wurde.

Ein Gebäude reparieren

Zur Reparatur beschädigter Bauwerke ist kein Arbeiter erforderlich. Wählen Sie einfach das Bauwerk aus, und klicken Sie auf "Reparieren" in der Steuerkonsole. Für diesen Befehl gibt es zwei Optionen: schnelle und langsame Reparatur. Schnelle Reparaturen kosten doppelt so viele Ressourcen, benötigen jedoch auch nur halb so lange wie langsame Reparaturen. Wählen Sie eine der Optionen, um das Gebäude zu reparieren.

Ein Gebäude umwandeln

Wenn Sie ein neutrales oder gegnerisches Gebäude für Ihre Seite umwandeln wollen, bewegen Sie die Einheit mit der Fähigkeit, Gebäude umzuwandeln, neben das gewünschte Gebäude und klicken dann auf "Umwandeln" in der Steuerkonsole (weitere Informationen siehe Seite 22). Ihre Armeeeinheit bleibt so lange an Ort und Stelle, bis das Gebäude umgewandelt wurde, und Sie werden über das erfolgreiche Ergebnis dieser Aktion benachrichtigt.

Auch alle Burgen können Gebäude in einem Umkreis umwandeln. Das ist zwar ein langsamer Vorgang, aber nützlich, um zu Beginn des Spiels Ressourcen zu erwirtschaften. Außerdem haben Sie auf diese Weise immer noch eine Möglichkeit, Gebäude umzuwandeln, selbst wenn Ihr Held schon früh in der Schlacht getötet wurde.

Burgen

Die Burg ist das wichtigste Gebäude eines jeden Volkes. Normalerweise ist die Burg das erste errichtete und verbesserte Gebäude. Neben anderen Funktionen bestimmen Burgen die maximale Anzahl der gehorteten Ressourcen: von jeder Ressource 500 Einheiten pro Stufe der Burg mit der höchsten Stufe.

Der Palast



Der Palast ist die Burg der zivilisierten Völker – der Menschen, der Zwerge und der Untoten. Er hat die Funktionen, Gebäude umzuwandeln, Einheiten zu produzieren und neue Fähigkeiten zu erschließen oder zu verbessern. Der Palast kann bis zur Stufe 5 ausgebaut werden. Die Stufe bestimmt, wie viele Einheiten sich von Ihrem Volk auf der Karte befinden sowie welche Gebäude errichtet werden können.

Der Ziggurat



Der Ziggurat ist die Burg der primitiven Völker – der Orks, der Barbaren und der Minotauren. Er hat die Funktionen, Gebäude umzuwandeln, Einheiten zu produzieren und neue Fähigkeiten zu erschließen oder zu verbessern. Der Ziggurat kann bis zur Stufe 5 ausgebaut werden. Die Stufe bestimmt, wie viele Einheiten sich von Ihrem Volk auf der Karte befinden sowie welche Gebäude errichtet werden können.

Der Mystikerturm



Der Mystikerturm ist die Burg der zauberkundigen Völker – der Hochelfen, der Waldelfen und der Dunkelelfen. Er hat die Funktionen, Gebäude umzuwandeln, Einheiten zu produzieren und neue Fähigkeiten zu erschließen oder zu verbessern. Sie können dort Runen kaufen, um Einheiten zu produzieren. Der Mystikerturm kann bis zur Stufe 5 ausgebaut werden. Die Stufe bestimmt, wie viele Einheiten sich von Ihrem Volk auf der Karte befinden sowie welche Gebäude errichtet werden können.

Produktion und Verbesserung von Gebäuden

Diese Gebäude ermöglichen es Ihnen, zum Teil fortgeschrittene Einheiten zu produzieren, oder dort Fähigkeiten zur Verbesserung Ihrer Einheiten und Helden zu erhalten.

Der Altar



Der Altar ist ein magischer Ort, der nur von Untoten, Barbaren, Minotauren und Dunkelelfen gebaut werden kann. Am Altar kann die Fähigkeit *Manabeschwörung* erforscht werden. Die anderen dort verfügbaren Fähigkeiten hängen davon ab, welches Volk den Altar besitzt. So können z.B. die Untoten die Fähigkeit erwerben, Gespenster in Schatten zu verwandeln.

Der Schießplatz



Mit Hilfe des Schießplatzes können Menschen, Zwerge und Elfen Bogenschützen produzieren und Fähigkeiten erforschen, die diese Einheiten verbessern. Die Fähigkeiten, die Sie am Schießplatz erforschen können, verbessern Schadenspotential und Reichweite der Pfeile, und Sie können die Fähigkeit *Flammenpfeile* erlernen. (Diese Fähigkeit kann nicht von Zwergen erlernt werden.)

Die Arena



In der Arena werden die meisten Einheiten für Barbaren, Minotauren und Orks produziert. Darüber hinaus können Sie dort einige Fähigkeiten erlernen, die zur Verbesserung der Einheiten dienen.

Die Kaserne



In der Kaserne werden die Infanterieeinheiten der Menschen und Zwerge produziert.

Das Hügelgrab



Nur die Untoten sind in der Lage, ein Hügelgrab zu bauen. Sie werden dadurch fähig, Skelette in Gespenster umzuwandeln. Darüber hinaus können Sie einige Fähigkeiten lernen, die zur Verbesserung der Einheiten dienen.

Die Kathedrale



Nur die Menschen und Hochelfen sind in der Lage, eine Kathedrale zu bauen. Sie versetzt Menschen in die Lage, Ritter zu produzieren. Darüber hinaus können Sie einige Fähigkeiten lernen, die zur Verbesserung der Einheiten dienen. Zum Beispiel ist die Kathedrale selbst fähig, bösen Kreaturen durch die Fähigkeit *Das heilige Wort* Schaden zuzufügen. Nachdem Sie die Fähigkeit *Das heilige Relikt* erlernt haben, werden Umwandlungen schneller ausgeführt.

Die Höhle



Nur die Orks sind in der Lage, eine Höhle zu bauen. Sie können dort Wolfsreiter und Basiliken produzieren. Darüber hinaus können Sie einige Fähigkeiten lernen, die zur Verbesserung dieser Einheiten dienen.

Der Pferch



Nur die Barbaren und Minotauren sind in der Lage, einen Pferch zu bauen. Barbaren erhalten dadurch die Möglichkeit, Reiter zu produzieren. Darüber hinaus können Sie einige Fähigkeiten lernen, die zur Verbesserung dieser Einheiten dienen. Minotauren dagegen produzieren in einem Pferch Basiliken und Schafe, die verspeist werden können und sich hervorragend als Heilmittel eignen.

Der Drachenschrein



Nur die Hochelfen sind in der Lage, einen Drachenschrein zu bauen. Sie finden dort Fähigkeiten zur Verbesserung von Kavallerieeinheiten, den Drachenrittern. Dabei lässt sich das Schadenspotential bei Kämpfen gegen Drachen verdoppeln, verdreifachen oder gar vervierfachen.

Das Verlies



Im Verlies werden Trolle für die Orks oder Chaosritter für die Untoten produziert. Darüber hinaus können Dunklelfen dort die Assassinen-Fähigkeit lernen. Darüber hinaus gibt es noch die Fähigkeit Sklavenhorde, die es ermöglicht, Leibeigene zu beschwören.

Der Horst



Alle Völker produzieren ihre fliegenden Einheiten in einem Horst. Ebenso finden Sie dort Fähigkeiten zur Verbesserung dieser Einheiten. Der Horst kann bis zur Stufe 3 ausgebaut werden. Zwar können alle Völker in einem Horst der Stufe 3 Drachen produzieren, dies ist jedoch ein langwieriger und sehr teurer Vorgang.

Der Grabstein



Am Grabstein werden Skelette gebaut. Nur die Untoten und Dunklelfen sind in der Lage, einen Grabstein zu bauen. Beide Völker benötigen zunächst die Fähigkeit *Begräbnis*, die in der Gruft erlernt werden kann. An einem Grabstein können nicht nur wie in einer Gruft Skelette produziert werden, der Grabstein kann auch augenblicklich in ein Skelett umgewandelt werden.

Der Heiler



Nur die Hochelfen und Waldelfen sind in der Lage, einen Heiler zu bauen. Sie finden dort die Fähigkeit *Elcors Balsam*. Mit den Heilfähigkeiten können Sie die Regenerierungsgeschwindigkeit von Einheiten erhöhen.

Der Steinkreis



Nur die Barbaren, Minotauren und Orks sind in der Lage, einen Steinkreis zu bauen. An diesem Ort werden Minotaurenkönige und Goblinschamanen für die Minotauren, Goblinschamanen für Orks und Minotauren für Barbaren produziert.

Das Wirtshaus



Im Wirtshaus finden Sie die Fähigkeit *Moral*, mit der sich die Moral des Helden verbessern lässt. Das Wirtshaus ermöglicht Zwergen, Berserker zu produzieren und versorgt sowohl Minotauren als auch Zwerge mit *Zwergenbier*. Waldelfen finden hier die Fähigkeit *Handel*.

Die Bibliothek



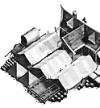
Die Bibliothek ist der Ort, an dem Menschen und Untote Zaubersprüche erforschen. Menschen können dort auch Magier produzieren sowie die Produktion von Katapulten ermöglichen. Die Bibliothek versetzt Zwerge in die Lage, viele verschiedene Belagerungswaffen zu produzieren und Untote produzieren durch sie Liche.

Der magische Teich



Für die Elfen ist der magische Teich ein Ort, an dem sich die Zauberfähigkeit von Helden verbessern lässt. Dort werden auch Imps produziert und es gibt eine Fähigkeit zur Verbesserung des Kampfgeschicks von Hochelfen-Einhörnern.

Der Marktplatz



Menschen, Zwerge, Barbaren und Hochelfen sind in der Lage, einen Marktplatz zu bauen und dort Fähigkeiten im Zusammenhang mit Handel zu erwerben. Sie können dort auch die Ertragsfähigkeit von Minen erhöhen.

Die Orkhütte



Nur Orks können eine Orkhütte bauen. Sie dient dazu, die Armeebegrenzung schnell zu erhöhen.

Der Aufklärungsturm



Der Aufklärungsturm ist das einfache Verteidigungsgebäude gegen Angriffe aus der Luft für Barbaren, Minotauren, Orks und Waldelfen. Sie finden dort auch die Fähigkeit *Adlerauge*, um die Sichtweite zu verbessern. Orks produzieren in einem Aufklärungsturm Goblins. Trotz seines Namens hat der Aufklärungsturm nicht viel mit anderen Türmen gemein und es ist nicht möglich, Einheiten im Inneren zu stationieren.

Die Werft



In einer Werft werden Schiffe produziert. Alle Völker können Werften besitzen. Sie befinden sich an festen Positionen auf der Karten und können zwar umgewandelt, aber nicht gebaut werden.

Die Schmiede



Menschen, Zwerge und Minotauren produzieren Belagerungswaffen in der Schmiede. Zwerge haben darüber hinaus die Möglichkeit, dort Schmiede - ihre Arbeiter - zu produzieren. Man lernt dort außerdem Fähigkeiten zur Verbesserung dieser Völker. Die Untoten brauchen die Schmiede zur Produktion von Wights.

Der Stall



Nur Menschen können Ställe errichten. Sie können dort Söldner und Ritter produzieren. Darüber hinaus können Sie eine Fähigkeit lernen, die zur Verbesserung dieser Einheiten dient.

Die Gruft



Die Untoten produzieren in der Gruft Skelette und Zombies und finden dort außerdem die Fähigkeit Begräbnis, die sowohl Untote als auch Dunklelfen in die Lage versetzt, Grabsteine zu bauen.

Baum des Lebens



Im Baum des Lebens werden alle Einheiten, mit Ausnahme der Pixies und Sprites, der zauberkundigen Völker produziert – der Hochelfen, der Waldelfen und der Dunklelfen.

Der Weiße Baum



Im weißen Baum produzieren die Waldelfen Pixies und Sprites. Dort befindet sich außerdem Fähigkeiten zur Verbesserung der Treants.

Mauern, Türme und andere Verteidigungsstrukturen

Diese Bauwerke unterstützen Sie beim Schutz Ihrer Gebäude vor feindlichen Angriffen. Um sie zu errichten, klicken Sie auf das Befehlssymbol "Türme und Mauern bauen" in der Steuerkonsole. Um die Verteidigungsfähigkeit von Türmen zu erhöhen, können Sie Einheiten in ihrem Innern stationieren. Bei Bedarf können diese Einheiten den Turm wieder verlassen, um an anderer Stelle eingesetzt zu werden. (Weitere Informationen zum Laden und Entladen von Türmen finden Sie auf Seite 22).

Die Palisade



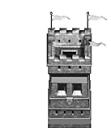
Die Palisade ist ein einfacher Wallabschnitt, der sehr schnell von allen Völkern gebaut werden kann, um das Vorrücken feindlicher Einheiten zu verlangsamen.

Das Totem



Beim Totem handelt es sich um einen Verteidigungsturm, der nur von den Orks erbaut werden kann. Voraussetzung für dieses Bauwerk ist die Erforschung der Fähigkeit *Schamane am Steinkreis*. Das Totem schießt magische Pfeile auf gegnerische Fliegeinheiten ab.

Der Turm



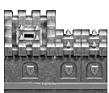
Der Turm ist ein Verteidigungsbauwerk, das von allen Völkern erbaut werden kann. Abhängig davon, ob es sich bei den Erbauern um zivilisierte, primitive oder zauberkundige Völker handelt, feuert er Pfeile, Steine oder magische Pfeile auf gegnerische Einheiten ab. Er eignet sich auch als Teil eines Walls, um dessen Verteidigungsfähigkeit zu erhöhen. Türme können nicht umgewandelt werden.

Der Dornenwall



Beim Dornenwall handelt es sich um einen einfachen Wallabschnitt, der nur von Druiden, Waldläufern oder Erzmagiern beschworen werden kann. Er ist etwas stärker als eine Palisade, kann jedoch durch Feuerangriffe leicht beschädigt werden.

Mauern



Mauern sind Verteidigungsbauwerke, die von allen Völkern erbaut werden können. Sie eignen sich, um die Basis vor Übergriffen feindlicher Einheiten zu schützen.

Der Wachturm



Beim Wachturm handelt es sich um einen nützlichen Verteidigungsturm, der nur von den Zwergen erbaut werden kann. Er lässt sich schnell errichten, und Zwerge nutzen ihn häufig, um ihre Ressourcen zu schützen.

Magische Gebäude

Dabei handelt es sich um Gebäude, die als Wirkung eines Zauberspruchs errichtet werden.

Das schwarze Portal



Nekromanten sind in der Lage das schwarze Portal zu beschwören. Es hilft Ihnen bei vielen Nekromantiezaubersprüchen, wie bei der Beschwörung von Untoten.

Der Kraftkreis



Beschwörer sind in der Lage, den Kraftkreis zu beschwören. Er unterstützt sie bei vielen Beschwörungszaubersprüchen, wie bei der Beschwörung von Kreaturen.

Lehm-, Stein- und Eisengolems



Golems sind Verteidigungsbauwerke mit der Fähigkeit, magische Bolzen auf feindliche Einheiten abzufeuern. Sie funktionieren ähnlich wie Türme. Es ist jedoch nicht möglich, andere Einheiten im Innern eines Golems zu stationieren. Golems können nicht gebaut, sondern nur von Alchemisten beschworen werden. In der Rangfolge sind Lehmgolems am schwächsten und Eisengolems am stärksten.

Einheiten im Innern eines Golems zu stationieren. Golems können nicht gebaut, sondern nur von Alchemisten beschworen werden. In der Rangfolge sind Lehmgolems am schwächsten und Eisengolems am stärksten.

VÖLKER UND EINHEITEN

Ebenso wie Völker durch bestimmte Stärken und Schwächen charakterisiert werden, trifft dies auch auf die von ihnen produzierten Einheiten zu. In den nachfolgenden Abschnitten finden Sie allgemeine Beschreibungen sowie Statistiken zu den Einheiten, den Belagerungswaffen und den Verbündeten der einzelnen Völker. Einheiten, die von mehr als einem Volk produziert werden können, werden unter dem Volk aufgeführt, das diese Einheit primär produziert. Spezifische Informationen über den Bau einer bestimmten Einheit finden Sie auf der Referenzkarte.

Die Menschen



Das Volk der Menschen verfügt über recht ausgewogene Qualitäten. Die von ihnen produzierten Einheiten sind im Hinblick auf Kampfgeschick und Geschwindigkeit durchschnittlich und benötigen für die Produktion nicht übermäßig lange. Das Besondere des Volks der Menschen sind drei Generäle – ein roter Magier, ein weißer Magier und ein schwarzer Magier. Das Volk hat keine besonderen Schwächen, ist auf der anderen Seite aber auch nicht mit herausragenden Stärken gesegnet. Menschen benötigen für die Produktion von Einheiten viel Gold und Erz und für die Errichtung von Gebäuden viele Steine. Ihr Bedarf an Kristallen ist dagegen nicht sehr hoch.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Lanzenträger kämpfen besonders gut gegen berittene Einheiten.
- Erwerben Sie im Palast der Stufe 3 die Fähigkeit *Palastwache*, um Ihre Lanzenträger aufzurüsten.
- Erwerben Sie am Schießplatz die Fähigkeit *Flammenpfeile*, damit die Geschosse Ihrer Junker mehr Schaden anrichten.
- Die Kathedrale hält Fähigkeiten bereit, mit denen Sie das Schadenspotential Ihrer Ritter erhöhen können.
- Menschen können bereits den General Weißer Magier mit einem Palast der Stufe 4 und nicht erst bei Stufe 5 produzieren.
- Voraussetzung für die Produktion von Katapulten und Magiern ist der Bau einer Bibliothek.
- Für die Einheitenproduktion benötigen Sie eine große Menge Erz. Achten Sie deshalb darauf, genügend Erzminen zu produzieren.
- Auf dem Markt gibt es die Fähigkeit *Handel*, die es Ihnen ermöglicht, eine Ressource gegen eine andere umzutauschen.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Menschen die folgenden Einheiten produzieren:

- Katapulte, Seite 84
- Adler, Seite 87
- Pegasi, Seite 88
- Drachen, Seite 89
- Fähren, Seite 85
- Aufklärungsschiffe, Seite 85
- Kriegsschiffe, Seite 86
- Zerstörer, Seite 86

Der Bauer



<i>Kampfgeschick:</i> Schlecht (1)	<i>Geschossreichweite:</i> ---
<i>Schaden:</i> Stich (5)	<i>Geschwindigkeit:</i> Durchschnittlich (8)
<i>Trefferpunkte:</i> Schlecht (10)	<i>Sichtweite:</i> Durchschnittlich (10)
<i>Rüstung:</i> Schlecht	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Kann bauen (10), kann als Minenarbeiter eingesetzt werden.	

Der Lanzenträger



<i>Kampfgeschick:</i> Durchschnittlich (5)	<i>Geschossreichweite:</i> ---
<i>Schaden:</i> Stich (10)	<i>Geschwindigkeit:</i> Durchschnittlich (9)
<i>Trefferpunkte:</i> Durchschnittlich (40)	<i>Sichtweite:</i> Durchschnittlich (10)
<i>Rüstung:</i> Gut	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Doppelter Schaden gegen berittene Einheiten.	

Der Junker



<i>Kampfgeschick:</i> Schlecht (2)	<i>Geschossreichweite:</i> Durchschnittlich (6)
<i>Schaden:</i> Stich (8)	<i>Geschwindigkeit:</i> Gut (12)
<i>Trefferpunkte:</i> Durchschnittlich (30)	<i>Sichtweite:</i> Durchschnittlich (10)
<i>Rüstung:</i> Durchschnittlich	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Keine	

Der Söldner



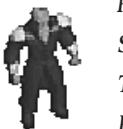
<i>Kampfgeschick:</i> Gut (8)	<i>Geschossreichweite:</i> ---
<i>Schaden:</i> Hieb (15)	<i>Geschwindigkeit:</i> Sehr gut (16)
<i>Trefferpunkte:</i> Gut (120)	<i>Sichtweite:</i> Weit (13)
<i>Rüstung:</i> Gut	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Keine	

Der Ritter



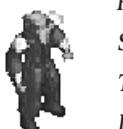
<i>Kampfgeschick:</i> Sehr gut (11)	<i>Geschossreichweite:</i> ---
<i>Schaden:</i> Hieb (30)	<i>Geschwindigkeit:</i> Sehr gut (15)
<i>Trefferpunkte:</i> Sehr gut (170)	<i>Sichtweite:</i> Kurz (7)
<i>Rüstung:</i> Sehr gut, gut gegen Magie	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Keine	

Der schwarze Magier



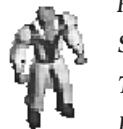
<i>Kampfgeschick:</i> Sehr gut (10)	<i>Geschossreichweite:</i> Durchschnittlich (6)
<i>Schaden:</i> Magie (15)	<i>Geschwindigkeit:</i> Durchschnittlich (8)
<i>Trefferpunkte:</i> Gut (100)	<i>Sichtweite:</i> Durchschnittlich (10)
<i>Rüstung:</i> Schlecht, aber hervorragend gegen Magie.	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Beherrscht die Zaubersprüche Giftwolke und Entzug von Mana, kann Gebäude umwandeln.	

Der rote Magier



<i>Kampfgeschick:</i> Sehr gut (10)	<i>Geschossreichweite:</i> Weit (8)
<i>Schaden:</i> Feuer (15)	<i>Geschwindigkeit:</i> Durchschnittlich (9)
<i>Trefferpunkte:</i> Gut (100)	<i>Sichtweite:</i> Durchschnittlich (10)
<i>Rüstung:</i> Schlecht, aber hervorragend gegen Magie und Feuer.	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Beherrscht die Zaubersprüche Feuerring und Widerstandsfähigkeit gegen Feuer. Kann Gebäude umwandeln.	

Der weiße Magier



<i>Kampfgeschick:</i> Sehr gut (10)	<i>Geschossreichweite:</i> Durchschnittlich (6)
<i>Schaden:</i> Magie (10)	<i>Geschwindigkeit:</i> Durchschnittlich (8)
<i>Trefferpunkte:</i> Gut (100)	<i>Sichtweite:</i> Durchschnittlich (10)
<i>Rüstung:</i> Gut, aber hervorragend gegen Magie.	
<i>Spezialfähigkeit:</i> Beherrscht die Zaubersprüche Gift/Krankheit heilen und Gruppe heilen. Kann Gebäude umwandeln.	

Die Zwerge



Zwerge sind ein zähes und abgehärtetes Volk mit vielen Trefferpunkten. Sie sind sehr widerstandsfähig gegen Magie. Sie sind langsam und in ihren Reihen gibt es auch keine berittenen Einheiten, aber sie sind sehr gute Baumeister. Die Zwerge bauen die besten Verteidigungsbauwerke und Belagerungswaffen. Sie benötigen viel Gold und Erz für die Produktion von Einheiten sowie Steine für Gebäude.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Erwerben Sie im Palast der Stufe 3 die Fähigkeit *Königlicher Bote*, um Ihre Läufer aufzurüsten. Läufer werden benötigt, um schnellen gegnerischen Einheiten hinterher zu jagen.

- Verbessern Sie das Schadenspotential und die Rüstung Ihrer Infanterieeinheiten mit Hilfe der Fähigkeiten, die Sie beim Schmied erwerben können.
- Erwerben Sie am Schießplatz die Fähigkeit *Pfeilmacher*, damit die Geschosse Ihrer Armbrustschützen mehr Schaden anrichten.
- Nachdem Sie die Fähigkeit *Technik* in der Bibliothek erforscht haben, verringert sich die Bauzeit, und Sie können stärkere Gebäude errichten.
- Bauen Sie besonders in der Nähe von Ressourcen Wachtürme als Schutz.
- Ein Schmied, der in einer Mine stationiert wird, zählt wie zwei Einheiten.
- Wollen Sie wahres Chaos anrichten, dann sollten Sie Ihren Zwergen im Wirtshaus eine Runde Zwergenbier spendieren, damit sie betrunken und frohen Mutes in die Schlacht ziehen.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Zwerge die folgenden Einheiten produzieren:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| • Ballistae, Seite 85 | • Greife, Seite 88 |
| • Katapulte, Seite 84 | • Drachen, Seite 89 |
| • Rammböcke, Seite 85 | • Fähren, Seite 85 |
| • Adler, Seite 87 | • Zerstörer, Seite 86 |

Die Zwergeninfanterie



Kampfgeschick: Durchschnittlich (5)

Schaden: Hieb (10)

Trefferpunkte: Gut (80)

Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Magie.

Spezialfähigkeit: Keine

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Schlecht (6)

Sichtweite: Kurz (7)

Der Zwergenläufer



Kampfgeschick: Schlecht (2)

Schaden: Wucht (5)

Trefferpunkte: Durchschnittlich (40)

Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie.

Spezialfähigkeit: Widerstandsfähig gegen Geschosse.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Gut (8)

Sichtweite: Weit (13)

Der Zwergenarmbrustschütze



Kampfgeschick: Schlecht (3)

Schaden: Stich (15)

Trefferpunkte: Durchschnittlich (60)

Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie.

Spezialfähigkeit: Keine

Geschossreichweite: Sehr Weit (10)

Geschwindigkeit: Schlecht (5)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Der Zwergenschmied



Kampfgeschick: Durchschnittlich (3)

Schaden: Wucht (5)

Trefferpunkte: Durchschnittlich (50)

Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie.

Spezialfähigkeit: Bauen (13), zählt als Minenarbeiter wie 2 Einheiten.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Schlecht (4)

Sichtweite: Kurz (7)

Der Zwergenberserker



Kampfgeschick: Sehr gut (10)

Schaden: Hieb (30)

Trefferpunkte: Hervorragend (200)

Rüstung: Hervorragend, aber schlecht gegen Feuer.

Spezialfähigkeit: Keine

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Schlecht (3)

Sichtweite: Kurz (7)

Der Zwergenfürst



Kampfgeschick: Hervorragend (16)

Schaden: Hieb (60)

Trefferpunkte: Hervorragend (280)

Rüstung: Sehr gut

Spezialfähigkeit: Widerstandsfähigkeit gegen Geschosse, verursacht doppelten Schaden gegen Gebäude. Kann Gebäude umwandeln.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Schlecht (4)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Untote



Die Untoten sind ein einzigartiges Volk. Es gibt nicht viele Einheiten, die Sie auf herkömmliche Art und Weise in Gebäuden produzieren. Die meisten stärkeren Einheiten werden durch die Umwandlung von schwächeren Einheiten produziert. Untote sind langsam, und in ihren Reihen gibt es auch keine berittenen Einheiten. Sie sind aber immun gegen psychologische Wirkungen. Sie sind ziemlich widerstandsfähig gegen die meisten Angriffsformen, können aber mit Wuchtangriffen schnell beschädigt werden. Untote benötigen hauptsächlich Erz und Kristalle.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Das Gespenst ist die preiswerteste Einheit zur Verteidigung gegen Luftangriffe.
- Schatten erhalten während der Nacht Kampfboni.
- Bei Kämpfen gegen Menschen oder Barbaren sollten Sie das Schadenspotential der Chaosritter im Verlies verbessern.
- Vorausgesetzt, Sie besitzen ausreichend Ressourcen, sollten Sie viele Grabsteine bauen. Bei Bedarf können Sie diese augenblicklich in Skelette umwandeln.
- Verletzte Einheiten der Untoten regenerieren nicht automatisch Trefferpunkte, sondern müssen geheilt werden.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Untote die folgenden Einheiten produzieren:

- Fledermäuse, Seite 87
- Fähren, Seite 85
- Drachen, Seite 89
- Harpyien, Seite 88
- Elfengaleone, Seite 86

Das Skelett



Kampfgeschick: Schlecht (2)

Schaden: Hieb (10)

Trefferpunkte: Schlecht (20)

Rüstung: Sehr gut, aber schlecht gegen Wucht.

Spezialfähigkeit: Widerstandsfähig gegen Geschosse, kann in einen Wight oder ein Gespenst verwandelt werden.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Gut (10)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Der Zombie



Kampfgeschick: Durchschnittlich (3)

Schaden: Wucht (10)

Trefferpunkte: Durchschnittlich (40)

Rüstung: Gut, aber schlecht gegen Feuer.

Spezialfähigkeit: Kann bauen (10), kann als Minenarbeiter eingesetzt werden, verbreitet Seuchen.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Schlecht (4)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Der Wight



Kampfgeschick: Gut (6)

Schaden: Hieb (12)

Trefferpunkte: Gut (70)

Rüstung: Sehr gut

Spezialfähigkeit: Kann in einen Lich oder Chaosritter verwandelt werden.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Schlecht (6)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Das Gespenst



Kampfgeschick: Gut (6)

Schaden: Magie (10)

Trefferpunkte: Gut (60)

Rüstung: Sehr gut

Spezialfähigkeit: Kann in einen Schatten umgewandelt werden, entzieht EPs, kann fliegende Einheiten angreifen.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Durchschnittlich (9)

Sichtweite: Weit (13)

Der Lich



Kampfgeschick: Sehr gut (10)

Schaden: Feuer (20)

Trefferpunkte: Gut (100)

Rüstung: Sehr gut, aber durchschnittlich gegen Wucht.

Spezialfähigkeit: Keine

Geschossreichweite: Durchschnittlich (6)

Geschwindigkeit: Durchschnittlich (8)

Sichtweite: Weit (13)

Der Schatten



Kampfgeschick: Sehr gut (10)

Schaden: Magie (15)

Trefferpunkte: Gut (100)

Rüstung: Sehr gut

Spezialfähigkeit: Entzieht feindliche EPs, erhält +5 auf das Kampfgeschick bei Nacht, kann fliegende Einheiten angreifen

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Gut (10)

Sichtweite: Sehr lang (16)

Der Chaosritter



Kampfgeschick: Sehr gut (10)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Hieb (25)	Geschwindigkeit: Schlecht (5)
Trefferpunkte: Sehr gut (150)	Sichtweite: Kurz (7)
Rüstung: Sehr gut	
Spezialfähigkeit: Verbreitet Chaos.	

Der Vampir



Kampfgeschick: Sehr gut (16)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Hieb (20)	Geschwindigkeit: Durchschnittlich (12)
Trefferpunkte: Sehr gut (200)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Sehr gut	
Spezialfähigkeit: Entzieht feindliche Trefferpunkte, kann Gebäude umwandeln.	

Die Barbaren



Barbaren sind ein wildes, in ihren Möglichkeiten jedoch beschränktes Kriegervolk. Sie verfügen nur über eine minderwertige Auswahl an Einheiten, die jedoch schnell produziert und in hohem Maße verbessungsfähig sind. Die Einheiten sind sehr schnell und verfügen über ein ziemlich gutes Kampfgeschick. Allerdings ziehen die Barbaren quasi ohne Rüstungen in die Schlacht. Sie benötigen Erz für die Produktion von Einheiten sowie Steine für Gebäude.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Bauen Sie mehrere Arenen, um vermehrt Einheiten zu produzieren.
 - Erwerben Sie im Ziggurat der Stufe 4 die Fähigkeit *Der Speer von Ankh*, um Ihre Barbaren aufzurüsten.
 - Der Pferch hält Fähigkeiten bereit, mit denen Sie die Geschwindigkeit und das Kampfgeschick Ihrer Reiter erhöhen können.
 - Mit der Fähigkeit *Heiliger Krieg* können Sie die Produktionszeiten für Einheiten um weitere 25 % verringern.
- Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Barbaren die folgenden Einheiten produzieren:
- Minotauren, Seite 74
 - Adler, Seite 87
 - Pegasi, Seite 88
 - Drachen, Seite 89
 - Fähren, Seite 85
 - Kreuzer, Seite 86
 - Aufklärungsschiffe, Seite 85

Der Leibeigene



Kampfgeschick: Schlecht (1)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Wucht (5)	Geschwindigkeit: Schlecht (6)
Trefferpunkte: Schlecht (10)	Sichtweite: Durchschnittlich (10)
Rüstung: Schlecht	
Spezialfähigkeit: Kann bauen (10), kann als Minenarbeiter eingesetzt werden.	

Barbaren



Kampfgeschick: Schlecht (2)	Geschossreichweite: Durchschnittlich (6)
Schaden: Stich (10)	Geschwindigkeit: Gut (8)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (45)	Sichtweite: Durchschnittlich (10)
Rüstung: Durchschnittlich	
Spezialfähigkeit: Speere können mehrere hintereinander stehende Einheiten verletzen.	

Der Reiter



Kampfgeschick: Gut (7)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Stich (15)	Geschwindigkeit: Sehr gut (16)
Trefferpunkte: Gut (105)	Sichtweite: Durchschnittlich (10)
Rüstung: Durchschnittlich	
Spezialfähigkeit: Keine	

Der Reaver



Kampfgeschick: Hervorragend (18)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Hieb (40)	Geschwindigkeit: Sehr gut (13)
Trefferpunkte: Hervorragend (220)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Schlecht, aber sehr gut gegen Magie.	
Spezialfähigkeit: Verursacht doppelten Schaden gegen große Kreaturen, kann Gebäude umwandeln.	

Die Minotauren



Von allen Völkern haben Minotauren die geringste Auswahl an Einheiten, aber gleichzeitig lassen sich diese Einheiten auch am weitesten verbessern. Die wenigen verfügbaren Einheiten sind sehr stark, verursachen großen Schaden und haben viele Trefferpunkte. Minotauren benötigen Erz für die Produktion von Einheiten sowie Steine für Gebäude.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Erwerben Sie im Ziggurat der Stufe 1 die Fähigkeit *Hand des Sartek*, um das Kampfgeschick Ihrer Minotauren zu verbessern.
- Die preiswerteste Verteidigung gegen fliegende Einheiten erhalten Sie durch den Erwerb der Fähigkeit *Stern von Sartek* in einem Ziggurat der Stufe 2. Minotauren lassen sich so in Geschosse abfeuernde Einheiten verwandeln.

Erwerben Sie im Ziggurat der Stufe 3 die Fähigkeit *Wind des Sartek*, um die Geschwindigkeit Ihrer Minotauren zu verbessern.

- Sobald Sie den Ziggurat bis zur Stufe 5 ausgebaut haben, sollten Sie einen Minotaurenkönig am Steinkreis bauen.
- Im Pferch können auch Schafe produziert werden. Sie eignen sich hervorragend als Mittel gegen Gift und Krankheiten oder zur Heilung bei Verletzungen. Schafe werden bei der Berechnung der Gesamtarmeepunkte berücksichtigt.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Minotauren die folgenden Einheiten produzieren:

- | | | |
|------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| • Leibeigene, Seite 73 | • Goblinschamanen, Seite 77 | • Fähren, Seite 85 |
| • Basiliken, Seite 76 | • Fledermäuse, Seite 77 | • Kreuzer, Seite 86 |
| • Katapulte, Seite 84 | • Greife, Seite 78 | • Kriegsschiffe, Seite 86 |
| • Rammböcke, Seite 85 | • Drachen, Seite 79 | • Zerstörer, Seite 86 |

Der Minotaurus



Kampfgeschick: Gut (7)

Schaden: Wucht (12)

Trefferpunkte: Gut (80)

Rüstung: Schlecht

Spezialfähigkeit: Keine

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Durchschnittlich (9)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Der Minotaurenkönig



Kampfgeschick: Hervorragend (20)

Schaden: Hieb (50)

Trefferpunkte: Hervorragend (300)

Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Magie.

Spezialfähigkeit: Ignoriert gegnerische Rüstungen, kann Gebäude umwandeln, verbreitet Furcht, kann fliegende Einheiten angreifen.

Geschossreichweite: ---

Geschwindigkeit: Gut (12)

Sichtweite: Durchschnittlich (10)

Die Orks



Orks haben Zugriff auf eine Vielfalt unterschiedlicher Einheiten, von denen die Häfte Seuchen überträgt oder Gift verbreitet. Die Einheiten können schnell produziert werden und sind in einer frühen Phase des Spiels ziemlich stark. Orks stehen jedoch nicht viele Verbesserungen zur Verfügung. Orks benötigen hauptsächlich Steine und ein wenig Erz.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Bauen Sie mehrere Arenen, um vermehrt Einheiten zu produzieren.
- Der Goblin ist die preiswerteste Einheit, und wird im Aufklärungsturm produziert.
- Erwerben Sie in der Arena die Fähigkeit *Kein Schmerz!*, um Ihre Orks widerstandsfähig gegen Geschosse zu machen.
- Lassen Sie Ihre Trolle ein paar Schafe einsammeln, und beobachten Sie, wie sie beim nächsten Angriff die Schafe in die Schlacht schleudern.
- Sorgen Sie für eine ausreichende Verteidigung Ihrer Gebäude, denn Orks haben überhaupt keine Reperaturmöglichkeiten!

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Orks die folgenden Einheiten produzieren:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| • Riesenfledermäuse, Seite 87 | • Fähren, Seite 85 |
| • Harpien, Seite 88 | • Kreuzer, Seite 86 |
| • Drachen, Seite 89 | • Kriegsschiffe, Seite 86 |

Der Ork

Kampfgeschick: Durchschnittlich (4) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb (15) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (9)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (60) **Sichtweite:** Kurz (7)
Rüstung: Gut, aber durchschnittlich gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Keine

Der Kobold

Kampfgeschick: Schlecht (1) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb (5) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (8)
Trefferpunkte: Schlecht (20) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Durchschnittlich, aber sehr gut gegen Wucht.
Spezialfähigkeit: Kann bauen (9), kann als Minenarbeiter eingesetzt werden. Verbreitet Gift.

Der Goblin

Kampfgeschick: Schlecht (2) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (10) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Schlecht (18) **Sichtweite:** Sehr weit (10)
Rüstung: Gut
Spezialfähigkeit: Verbreitet Seuchen

Der Wolfsreiter

Kampfgeschick: Sehr gut (10) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb (20) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (15)
Trefferpunkte: Gut (120) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut, aber schlecht gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Keine

Der Basilisk

Kampfgeschick: Durchschnittlich (5) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Magie (20) **Geschwindigkeit:** Schlecht (4)
Trefferpunkte: Gut (70) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Hervorragend
Spezialfähigkeit: Verwandelt gegnerische Einheiten in Stein.

Der Ogre

Kampfgeschick: Sehr gut (12) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (25) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (8)
Trefferpunkte: Sehr gut (175) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Kann fliegende Einheiten angreifen.

Der Goblinschamane

Kampfgeschick: Sehr gut (10) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Magie (25) **Geschwindigkeit:** Gut (12)
Trefferpunkte: Gut (70) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Beherrscht die Zaubersprüche Blitz, Berserker und Licht/Dunkelheit.

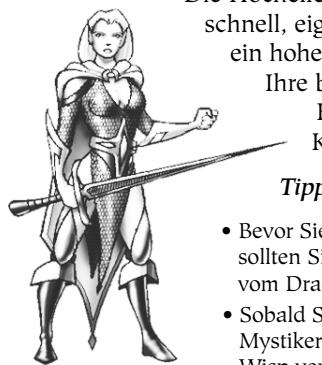
Der Troll

Kampfgeschick: Sehr gut (11) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Wucht (20) **Geschwindigkeit:** Schlecht (6)
Trefferpunkte: Sehr gut (150) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut, aber schlecht gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Schnelle Regeneration von Trefferpunkten, kann Schafe aufnehmen und werfen.

Der Riese

Kampfgeschick: Hervorragend (15) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Wucht (30) **Geschwindigkeit:** Gut (10)
Trefferpunkte: Hervorragend (250) **Sichtweite:** Sehr weit (16)
Rüstung: Sehr gut
Spezialfähigkeit: Kann Gebäude umwandeln, verbreitet Furcht.

Die Hochelfen



Die Hochelfen sind ein stolzes und nobles Volk. Sie sind sehr schnell, eignen sich sehr gut als Fährtensucher und haben ein hohes Kampfgeschick, jedoch nicht viele Trefferpunkte. Ihre berittenen Einheiten sind die besten im Spiel. Hochelfen benötigen hauptsächlich Erz und Kristalle.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Bevor Sie sich auf einen Kampf gegen einen Drachen einlassen, sollten Sie unbedingt Ihre Drachenritter mit den Fähigkeiten vom Drachenschrein aufrüsten.
- Sobald Sie vier Wisps und die Fähigkeit *Alter Wisp* im Mystikerturm erforscht haben, können Sie diese in einen Alten Wisp verwandeln. Ein Alter Wisp erzeugt automatisch Kristalle wie eine Kristallmine der Stufe 1.
- Erwerben Sie am Schießplatz die Fähigkeit *Flammenpfeile*, damit die Geschosse Ihrer elfischen Langbogen mehr Schaden anrichten.
- Bei Gefechten gegen Untote, Orks oder Dunklelfen sollten Sie eine Kathedrale bauen und die Fähigkeit *Das heilige Wort* erforschen.
- Mit den Heilungsfähigkeiten vom Heiler können Sie die Regenerationsrate Ihrer Einheiten erhöhen.
- Obwohl Wisps und Alte Wisps Gebäude errichten können, eignen sie sich nicht für den Dienst in den Minen.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Hochelfen die folgenden Einheiten produzieren:

- Wisps, Seite 84
- Alte Wisps, Seite 84
- Phoenixe, Seite 87
- Pegasi, Seite 88
- Drachen, Seite 89
- Fähren, Seite 85
- Aufklärungsschiffe, Seite 85
- Kreuzer, Seite 86
- Kriegsschiffe, Seite 86
- Elfengaleonen, Seite 86
- Zerstörer, Seite 86

Der Eiswächter



Kampfgeschick: Gut (8) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Stich (15) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (9)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (30) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut **Spezialfähigkeit:** Keine

Der Langbogen



Kampfgeschick: Durchschnittlich (4) **Geschossreichweite:** Weit (8)
Schaden: Stich (8) **Geschwindigkeit:** Gut (11)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (30) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut **Spezialfähigkeit:** Keine

Der Drachenritter



Kampfgeschick: Sehr gut (14) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb (25) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (15)
Trefferpunkte: Gut (90) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Sehr gut **Spezialfähigkeit:** Kann fliegende Einheiten angreifen.

Der Mystiker



Kampfgeschick: Gut (8) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Magie (15) **Geschwindigkeit:** Gut (10)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (50) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut, aber sehr gut gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Beherrscht die Zaubersprüche Weißer Schutz und Eisring.

Das Einhorn



Kampfgeschick: Sehr gut (14) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Stich (25) **Geschwindigkeit:** Hervorragend (16)
Trefferpunkte: Gut (120) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Verbreitet Ehrfurcht.

Der Mondwächter



Kampfgeschick: Hervorragend (15) **Geschossreichweite:** Weit (8)
Schaden: Stich (20) **Geschwindigkeit:** Gut (12)
Trefferpunkte: Sehr gut (120) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Hervorragend
Spezialfähigkeit: Kann mehrere Pfeile abfeuern, kann Gebäude umwandeln.

Die Waldelfen



Die Waldelfen lieben die Natur. Sie sind sehr schnell und eignen sich sehr gut als Fährtensucher, haben jedoch nicht viele Trefferpunkte. Besonders bei Nahkämpfen sind sie sehr schwach, aber sie verfügen über die besten Bogenschützen im Spiel. Waldelfen benötigen Gold und Kristalle.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Sobald Sie vier Wisps und die Fähigkeit Alter Wisp im Mystikerturm erforscht haben, können Sie diese in einen Alten Wisp verwandeln.
- Mit den Heilungsfähigkeiten vom Heiler können Sie die Regenerationsrate Ihrer Einheiten erhöhen.
- Erwerben Sie am Schießplatz die Fähigkeit Flammenpfeile, damit die Geschosse Ihrer Gladewardens mehr Schaden anrichten.
- Erwerben Sie am Weißen Baum die Fähigkeit Dornen, damit Ihre Treants mehr Schaden anrichten.
- Obwohl Wisps, Alte Wisps und Treants Gebäude errichten können, eignen sie sich nicht für den Dienst in den Minen.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Waldelfen die folgenden Einheiten produzieren:

- Wisps, Seite 84
- Fähren, Seite 85
- Alte Wisps, Seite 84
- Elfengaleonen, Seite 86
- Sprites, Seite 87
- Aufklärungsschiffe, Seite 85
- Imps, Seite 87
- Phoenixe, Seite 88
- Kreuzer, Seite 86
- Greife, Seite 88
- Kriegsschiffe, Seite 86
- Drachen, Seite 89

Der Waldwächter



Kampfgeschick: Durchschnittlich (4) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Stich (10) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (10)
Trefferpunkte: Schlecht (25) **Sichtweite:** Sehr weit (16)
Rüstung: Gut **Spezialfähigkeit:** Keine

Der Gladewarden

Kampfgeschick: Durchschnittlich (3) **Geschossreichweite:** Weit (8)
Schaden: Stich (10) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (10)
Trefferpunkte: Schlecht (15) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Durchschnittlich, aber sehr gut gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Keine

Der Waldreiter

Kampfgeschick: Gut (9) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb (15) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (16)
Trefferpunkte: Gut (90) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut **Spezialfähigkeit:** Keine

Der Druide

Kampfgeschick: Gut (7) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Magie (15) **Geschwindigkeit:** Gut (11)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (60) **Sichtweite:** Extrem (19)
Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Beherrscht die Zaubersprüche Blitz und Licht/Dunkelheit.

Der Treant

Kampfgeschick: Hervorragend (16) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (30) **Geschwindigkeit:** Schlecht (4)
Trefferpunkte: Hervorragend (200) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Sehr gut, aber schlecht gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Verbreitet Furcht, beherrscht den Zauberspruch Verfangen. Kann bauen (15).

Die Pixie

Kampfgeschick: Durchschnittlich (3) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Magie (10) **Geschwindigkeit:** Hervorragend (20)
Trefferpunkte: Schlecht (25) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Schlecht, aber hervorragend gegen Magie.
Spezialfähigkeit: Keine



Die Dryade

Kampfgeschick: Sehr gut (10)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Magie (40)	Geschwindigkeit: Hervorragend (16)
Trefferpunkte: Gut (100)	Sichtweite: Sehr weit (10)
Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie.	
Spezialfähigkeit: Kann Gebäude umwandeln (25% schneller).	

Die Dunkelelfen



Die Dunkelelfen sind ein böses und finsternes Volk. Sie sind sehr schnell, eignen sich sehr gut als Fährtensucher und haben ein ziemlich hohes Kampfgeschick, jedoch nicht viele Trefferpunkte. In ihren Reihen befinden sich mächtige Magier, für die es viele Verbesserungen gibt. Dunkelelfen benötigen Steine und Kristalle.

Tipps für Spieler, die sich für dieses Volk entscheiden:

- Erwerben Sie am Schießplatz die Fähigkeit *Flammenpfeile*, damit die Geschosse Ihrer dunklen Bogenschützen mehr Schaden anrichten.
- Sobald Sie vier Wisps und die Fähigkeit *Alter Wisp* im Mystikerturm erforscht haben, können Sie diese in einen Alten Wisp verwandeln. Ein Alter Wisp erzeugt automatisch Kristalle wie eine Kristallmine der Stufe 1.
- Wenn Sie viele Infanterieeinheiten oder Leibeigene produzieren, können Sie mit Hilfe der Fähigkeit *Opfern*, die Sie am Altar erwerben, einen Dämon beschwören.
- Die Fähigkeit *Begräbnis* aus der Gruft versetzt Sie in die Lage, Skelette an Grabsteinen zu produzieren.
- Mit den Mana-Fähigkeiten vom Altar lassen sich die Möglichkeiten Ihrer Hexer verbessern.
- Obwohl Wisps und Alte Wisps Gebäude errichten können, eignen sie sich nicht für den Dienst in den Minen.

Zusätzlich zu den weiter unten beschriebenen Einheiten können Dunkelelfen die folgenden Einheiten produzieren:

- Wisps, Seite 84
- Alte Wisps, Seite 84
- Skelette, Seite 70
- Imps, Seite 87
- Dämonen, Seite 90
- Phoenixe, Seite 89
- Harpyien, Seite 88
- Drachen, Seite 89
- Fähren, Seite 85
- Aufklärungsschiffe, Seite 85
- Kreuzer, Seite 86
- Kriegsschiffe, Seite 86
- Elfengaleonen, Seite 86

Die dunkle Infanterie

Kampfgeschick: Durchschnittlich (5)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Stich (10)	Geschwindigkeit: Durchschnittlich (9)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (30)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Magie.	
Spezialfähigkeit: Keine	

Der dunkle Bogenschütze

Kampfgeschick: Durchschnittlich (3)	Geschossreichweite: Weit (8)
Schaden: Stich (8)	Geschwindigkeit: Gut (11)
Trefferpunkte: Schlecht (25)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Magie.	
Spezialfähigkeit: Keine	

Der dunkle Reiter

Kampfgeschick: Gut (8)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Hieb (25)	Geschwindigkeit: Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Gut (100)	Sichtweite: Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut	
Spezialfähigkeit: Keine	

Der Hexer

Kampfgeschick: Gut (9)	Geschossreichweite: Weit (8)
Schaden: Magie (20)	Geschwindigkeit: Gut (12)
Trefferpunkte: Gut (90)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Durchschnittlich, aber sehr gut gegen Magie und Feuer.	
Spezialfähigkeit: Beherrscht die Zaubersprüche Zombie herbeirufen, Sturm der Finsternis und Feuersäule.	

Der Assassine

Kampfgeschick: Hervorragend (15)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Hieb (15)	Geschwindigkeit: Hervorragend (16)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (100)	Sichtweite: Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut	
Spezialfähigkeit: Verbreitet Gift, kann Feinde durch einen einzigen gezielten Schlag aus dem Hinterhalt umbringen (4 % Wahrscheinlichkeit).	

Der schwarze Gardist



Kampfgeschick: Hervorragend (18) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb- und Stichwaffen (35) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (12)
Trefferpunkte: Gut (160) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Hervorragend
Spezialfähigkeit: Beherrscht den Zauberspruch Unsichtbarkeit, kann Gebäude umwandeln, verbreitet Gift.

Alle Elfenvölker

Die folgenden zwei Einheiten werden von allen elfischen Völkern produziert.

Der Wisp



Kampfgeschick: Schlecht (1) **Geschossreichweite:** Kurz (4)
Schaden: Magie (5) **Geschwindigkeit:** Gut (12)
Trefferpunkte: Schlecht (10) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Magie und Feuer.

Spezialfähigkeit: Kann bauen (11), 4 Wisps können in einen Alten Wisp ungewandelt werden.

Der Alte Wisp



Kampfgeschick: Gut (8) **Geschossreichweite:** Weit (8)
Schaden: Magie (15) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (8)
Trefferpunkte: Gut (100) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Magie und Feuer.
Spezialfähigkeit: Kann bauen (10), produziert Kristalle wie eine Kristallmine der Stufe 1.

Belagerungswaffen

Das Katapult



Kampfgeschick: Gut (10) **Geschossreichweite:** Extrem (20)
Schaden: Wucht (70) **Geschwindigkeit:** Schlecht (2)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (50) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut, aber schlecht gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Die Wucht der Geschosse verursacht weitläufigen Schaden, kann mit Kühen beladen werden.

Der Rammbock



Kampfgeschick: Sehr gut (10) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (70) **Geschwindigkeit:** Schlecht (2)
Trefferpunkte: Gut (100) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Sehr gut, aber schlecht gegen Feuer und Magie.
Spezialfähigkeit: Vierfacher Schaden gegen Gebäude.

Die Ballista



Kampfgeschick: Gut (8) **Geschossreichweite:** Extrem (20)
Schaden: Stich (30) **Geschwindigkeit:** Schlecht (1)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (40) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut, aber schlecht gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Geschosse können mehrere hintereinander stehende Einheiten verletzen.

Schiffe

Die Fähre



Kampfgeschick: Schlecht (2) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Stich (0) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (8)
Trefferpunkte: Gut (200) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut, aber schlecht gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Kann bis zu acht Einheiten transportieren.

Das Aufklärungsschiff



Kampfgeschick: Gut (6) **Geschossreichweite:** Weit (8)
Schaden: Stich (30) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Gut (125) **Sichtweite:** Extrem (19)
Rüstung: Gut, aber durchschnittlich gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Kann nur fliegende Einheiten angreifen.

Der Kreuzer



Kampfgeschick: Gut (8)	Geschossreichweite: Sehr weit (10)
Schaden: Stich (25)	Geschwindigkeit: Gut (12)
Trefferpunkte: Gut (200)	Sichtweite: Sehr weit (16)
Rüstung: Sehr gut	Spezialfähigkeit: Keine

Die Elfengaleone



Kampfgeschick: Gut (8)	Geschossreichweite: Durchschnittlich (6)
Schaden: Magie (30)	Geschwindigkeit: Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Gut (200)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Sehr gut, aber durchschnittlich gegen Feuer	

Spezialfähigkeit: Kann unsichtbar werden.

Das Kriegsschiff



Kampfgeschick: Sehr gut (10)	Geschossreichweite: Weit (8)
Schaden: Stich (40)	Geschwindigkeit: Schlecht (4)
Trefferpunkte: Sehr gut (250)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Sehr gut, aber durchschnittlich gegen Feuer	

Spezialfähigkeit: Keine

Der Zerstörer



Kampfgeschick: Hervorragend (16)	Geschossreichweite: Weit (8)
Schaden: Wucht (70)	Geschwindigkeit: Schlecht (2)
Trefferpunkte: Hervorragend (350)	Sichtweite: Weit (13)
Rüstung: Hervorragend, aber gut gegen Feuer.	

Spezialfähigkeit: Kann keine fliegenden Einheiten angreifen.

Fliegende Einheiten

Fliegende Einheiten sind besondere Einheitenarten. Es hängt vom Volk ab, welche bestimmten Arten fliegender Einheiten produziert werden können. Es haben jedoch alle den Vorteil, dass nur andere fliegende Einheiten und einige bestimmte Landeinheiten sie angreifen können. Bei Einheiten mit der Fähigkeit fliegende Einheiten anzugreifen, befindet sich ein entsprechender Vermerk unter den Spezialfähigkeiten.

Die Riesenfledermaus



Kampfgeschick: Schlecht (2)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Stich (7)	Geschwindigkeit: Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Schlecht (20)	Sichtweite: Sehr weit (16)
Rüstung: Durchschnittlich	

Spezialfähigkeit: Kann nur fliegende Einheiten angreifen.

Der Sprite



Kampfgeschick: Schlecht (2)	Geschossreichweite: Durchschnittlich (6)
Schaden: Stich (10)	Geschwindigkeit: Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Schlecht (25)	Sichtweite: Sehr weit (16)
Rüstung: Durchschnittlich, aber schlecht gegen Wucht.	

Spezialfähigkeit: Keine

Der Imp



Kampfgeschick: Schlecht (2)	Geschossreichweite: Kurz (4)
Schaden: Magie (10)	Geschwindigkeit: Hervorragend (20)
Trefferpunkte: Schlecht (25)	Sichtweite: Durchschnittlich (10)
Rüstung: Schlecht, aber hervorragend gegen Feuer und Magie.	

Spezialfähigkeit: Keine

Der Adler



Kampfgeschick: Gut (7)	Geschossreichweite: ---
Schaden: Hieb- und Stichwaffen (10)	Geschwindigkeit: Gut (12)
Trefferpunkte: Gut (60)	Sichtweite: Extrem (19)
Rüstung: Schlecht	

Spezialfähigkeit: Kann bauen (9), kann nur fliegende Einheiten angreifen.

Der Greif

Kampfgeschick: Sehr gut (10) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb- und Stichwaffen (25) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Gut (120) **Sichtweite:** Sehr weit (16)
Rüstung: Gut
Spezialfähigkeit: Keine

Der Pegasus

Kampfgeschick: Gut (9) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (25) **Geschwindigkeit:** Hervorragend (16)
Trefferpunkte: Gut (100) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Durchschnittlich
Spezialfähigkeit: Keine

Die Harpyie

Kampfgeschick: Gut (8) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb (20) **Geschwindigkeit:** Durchschnittlich (9)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (55) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Gut
Spezialfähigkeit: Verbreitet Gift, beherrscht den Zauberspruch Entzug von Mana. Kann keine fliegenden Einheiten angreifen.

Der Phoenix

Kampfgeschick: Durchschnittlich (3) **Geschossreichweite:** Durchschnittlich (6)
Schaden: Feuer (6) **Geschwindigkeit:** Gut (12)
Trefferpunkte: Durchschnittlich (35) **Sichtweite:** Sehr weit (16)
Rüstung: Durchschnittlich, aber hervorragend gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Kann Gebäude umwandeln.

Der Drache


Kampfgeschick: Hervorragend (20) **Geschossreichweite:** Sehr kurz (2)
Schaden: Feuer (50) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Hervorragend (400) **Sichtweite:** Sehr weit (16)
Rüstung: Sehr gut
Spezialfähigkeit: Verbreitet Panik, der Angriff verursacht weitläufigen Schaden

Verbündete

Bei Alliierten handelt es sich um sehr zähe Einheiten, die sich Ihnen als Belohnung für die erfolgreiche Beendigung einer Aufgabe anschließen oder das Ergebnis eines Beschwörungzaubers sind. Es ist nicht möglich, Alliierte, wie reguläre Einheiten, zu produzieren. Über das Gefolge ist es möglich, diese Einheiten in andere Szenarios mitzunehmen.

Der Luftelementar


Kampfgeschick: Sehr gut (13) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (25) **Geschwindigkeit:** Hervorragend (16)
Trefferpunkte: Sehr gut (150) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Sehr gut
Spezialfähigkeit: Verbreitet Furcht

Der Feuerelementar


Kampfgeschick: Sehr gut (10) **Geschossreichweite:** Weit (8)
Schaden: Feuer (20) **Geschwindigkeit:** Gut (10)
Trefferpunkte: Gut (120) **Sichtweite:** Kurz (7)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Feuer und Magie.
Spezialfähigkeit: Verbreitet Furcht

Der Wasserelementar


Kampfgeschick: Sehr gut (10) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wucht (40) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (15)
Trefferpunkte: Sehr gut (150) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Hervorragend, aber durchschnittlich gegen Feuer und Magie.
Spezialfähigkeit: Verbreitet Furcht, kann nur im Wasser existieren

Der Erdelementar



Kampfgeschick: Hervorragend (18) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Wurfgeschosse (50) **Geschwindigkeit:** Schlecht (2)
Trefferpunkte: Sehr gut (160) **Sichtweite:** Durchschnittlich (10)
Rüstung: Hervorragend
Spezialfähigkeit: Verbreitet Furcht

Der Archon



Kampfgeschick: Hervorragend (16) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Feuer (40) **Geschwindigkeit:** Sehr gut (14)
Trefferpunkte: Sehr gut (150) **Sichtweite:** Weit (13)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Feuer und Magie.
Spezialfähigkeit: Verbreitet Ehrfurcht.

Der Dämon



Kampfgeschick: Sehr gut (14) **Geschossreichweite:** ---
Schaden: Hieb- und Stichwaffen (50) **Geschwindigkeit:** Gut (12)
Trefferpunkte: Sehr gut (180) **Sichtweite:** Sehr weit (16)
Rüstung: Gut, aber hervorragend gegen Feuer.
Spezialfähigkeit: Verbreitet Chaos.

PROBLEMBEHANDLUNG

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen, um technischen Probleme zu lösen.

Sound- und Grafikkarten

WARLORDS BATTLECRY benötigt Sound- und Grafikkarten, die von Microsoft DirectX unterstützt werden. Einige Sound- und/oder Grafikkarten werden von Windows und DirectX nicht unterstützt. Befindet sich in Ihrem System keine Sound- bzw. Grafikkarte, die DirectX-kompatibel ist, funktioniert das Spiel unter Umständen nicht.

Kopierschutz

Sie können WARLORDS BATTLECRY nur spielen, wenn sich die Spiele-CD im CD-ROM-Laufwerk befindet.

DirectX 7-Setup

Dieses Spiel benötigt DirectX 7.0 oder höher. Falls sich DirectX 7.0 nicht auf Ihrem System befindet, können Sie es von der CD installieren. Bei der Installation des Spiels erhalten Sie die Möglichkeit, DirectX 7.0 zu installieren. Außerdem ist eine Installation von CD möglich. Durchsuchen Sie dazu mit dem Explorer die CD und öffnen den Ordner DirectX. Doppelklicken Sie auf Dxsetup.exe, um die DirectX 7-Installation zu starten.

Unabhängig davon, ob Sie auf die Schaltfläche DirectX 7 installieren aus dem Autorun-Menü klicken oder Dxsetup.exe starten, haben Sie die Möglichkeit, die Installation zu wiederholen, die Treiberzertifizierung zu überprüfen oder die vorherige Version der Sound- und Grafiktreiber wiederherzustellen.

Haftungsausschluß und Verzichtserklärung zu DirectX

WARLORDS BATTLECRY nutzt die DirectX-Sound- und Grafiktreiber von Microsoft. Bei DirectX handelt es sich um ein Programmierhilfsmittel, das von Microsoft entwickelt wurde. Unter Umständen verursacht die Installation von DirectX Grafikprobleme und Systemanomalien auf Rechnern mit Grafiktreibern, die nicht mit DirectX kompatibel sind. DirectX ist ein Produkt von Microsoft, und als solches kann SSI nicht für Änderungen, die aufgrund der Installation auf Ihrem System eventuell auftreten, verantwortlich gemacht werden. Bei Problemen, die im Zusammenhang mit DirectX stehen, und die nicht durch die Aktualisierung der Grafikkarte mit den letzten Windows-Treibern behoben werden können, nehmen Sie entweder Kontakt mit Microsoft oder dem Hersteller der Grafikkarte auf. Dort erhalten Sie weiteren technischen Support und Unterstützung.

Microsoft behält sich alle geistigen Eigentumsrechte an DirectX vor. Dem Benutzer wird ein eingeschränktes Nutzungsrecht für DirectX mit einem Betriebssystem von Microsoft gewährt.

Überprüfen der DirectX-Treiber für Grafik- und Soundkarten

Um festzustellen, ob die auf Ihrem System installierten Sound- und Grafiktreiber für DirectX 7 zertifiziert sind, führen Sie folgende Schritte durch.

Klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche Start. (Diese Schaltfläche befindet sich normalerweise in der unteren linken Bildschirmecke). Klicken Sie auf „Ausführen“. Geben Sie folgenden Befehl in das Feld „Ausführen“ ein: C:\programme\directx\setup\dxinfo.exe ein, und klicken Sie anschließend auf OK. Vergewissern Sie sich, daß hinter allen Treibern der Begriff „Authentisiert“ erscheint.

Falls einer oder mehrere Treiber nicht DirectX-zertifiziert sind, nehmen Sie Kontakt mit dem Hersteller der Karte auf, und stellen Sie fest, ob mittlerweile zertifizierte Treiber für DirectX 7 zur Verfügung stehen.

Erneute Installation der Windows 95/98 -Grafiktreiber

Wenn nach der Installation von DirectX 7 Probleme bei der Grafikausgabe auftreten, führen Sie folgende Schritte durch, um Ihre alten Treiber neu zu installieren.

Klicken Sie auf die Windows-Start-Schaltfläche, und wählen Sie den Befehl „Ausführen“. Geben Sie folgenden Befehl in das Feld „Ausführen“ ein:

C:\programme\directx\setup\dxinfo.exe ein, und klicken Sie anschließend auf OK.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Grafiktreiber wiederherstellen“. Unter Umständen benötigen Sie die Diskette mit den ursprünglichen Grafiktreibern.

Kontaktaufnahme mit dem technischen Support

Bevor Sie sich mit dem technischen Support von Mattel Interactive in Verbindung setzen, sollten Sie zunächst den Abschnitt „Problembehandlung“ in diesem Handbuch lesen. In diesem Abschnitt finden Sie die Lösungen zu vielen der häufigsten Probleme. Wenn Sie sicher sind, dass Ihr System die Anforderungen für WARLORDS BATTLECRY erfüllt, das Spiel sich jedoch trotzdem nicht starten lässt, stellen Sie sicher, dass Ihr System mit den aktuellen Treiberversionen arbeitet.

Die technische Support-Abteilung der Mattel Interactive hilft Ihnen bei allen Problemen im Bezug auf dieses Produkt. Sie erreichen den technischen Support per E-Mail, auf dem Postweg, per Fax oder telefonisch. Die technischen Support-Mitarbeiter geben Hilfestellung zu allen Produkten der Family Line von Mattel Interactive, inkl. der Programme von SSI, Red Orb, Mindscape, The Learning Company und Bröderbund.

Wenn Sie sich mit dem technischen Support in Verbindung setzen, halten Sie so viele Informationen wie möglich über Ihr Computersystem sowie das aufgetretene Problem bereit. Damit wir Ihnen helfen können, benötigen wir in jedem Fall die folgenden Informationen:

- Vor- und Nachname.
- Telefonnummer, Fax-Nummer, Postanschrift und E-Mail-Adresse.
- Name des Produkts, Version, Betriebssystem und Format. **Beispiel:** Warlords Battlecry /Version 1.0/Windows 95/98/CD-ROM
- Eine kurze Problembeschreibung.
- Computertyp inkl. Marke. (Mac oder PC) Wenn Sie den Namen des Computers nicht wissen, sagen Sie IBM PC-Clone. **Beispiel:** Dell PC Pentium 200 MHz.
- Größe des Arbeitsspeichers. **Beispiel:** 64 MB RAM.
- Größe der Festplatte. **Beispiel:** Festplatte mit 12 GB.
- Art der Grafikkarte. **Beispiel:** Grafikkarte ATI Matrox Millenium mit 8 MB
- Datum des Grafikkartentreibers
- Art des CD-ROM-Laufwerks. **Beispiel:** Panasonic CD-ROM-Laufwerk mit 4-facher Geschwindigkeit
- Art des DVD-Laufwerks. **Beispiel:** Philips DVD-Laufwerk der zweiten Generation
- Art der Soundkarte. **Beispiel:** 16-Bit-Soundkarte von Creative Labs
- Datum des Soundkartentreibers
- Wenn Sie ein Netzwerk benutzen, nennen Sie uns bitte die Art.
- Modemtyp/ISDN Adapter und Geschwindigkeit. **Beispiel:** Internes Modem vom Typ US Robotics 56K Flex
- Version des Windows- oder Macintosh-Betriebssystems.

Besuchen Sie auch unsere Website, <http://www.mattelinteractive.de/technik>. Sie finden dort Antworten auf häufig gestellte Fragen und weitere Informationen des technischen Supports.

Das Call-Center des technischen Supports

Über diesen Dienst erhalten Sie Unterstützung bei technischen Problemen.

Technisches Support-Fax (24 Stunden): 089-14827411

Telefonnummer des Technisches Supports (Zentrale): 089-61309235

Sie erreichen die technischen Supportmitarbeiter zu den angegebenen Zeiten (außer an Feiertagen). Sie sollten sich in der Nähe Ihres Computers befinden, wenn Sie uns anrufen.

Geschäftszeiten (montags bis freitags): 14:00 - 19:00

Spiletipps zu Warlords Battlecry erhalten Sie bei der Mindscape Entertainment Hotline unter der Telefonnummer: 0190 873 268 44 (DM 3,63.- Min.)

Technischer Support im Internet

E-Mail-Adresse des technischen Support: technik@mattelinteractive.de

Technische Online-Bibliothek: <http://mattelinteractive.de/technik>

Warlords Battlecry-Website: www.warlordsbattlecry.de

Falls das Spiel, zu dem Sie eine Frage haben, seit mehr als 90 Tage auf dem Markt ist, sollten Sie unsere Website besuchen und sicherstellen, dass Sie mit der letzten Version arbeiten, bevor Sie sich mit dem technischen Kundendienst in Verbindung setzen.

Sie finden die Website der Entwickler, Strategic Studies Group, unter

<http://www.ssg.com.au>

Postanschrift

Mattel Interactive
Keltenring 12
82041 Oberhaching

Hinweis: Wenn Sie sich per Post mit uns in Verbindung setzen, geben Sie bitte unbedingt die oben genannten Informationen an.

ANHANG

Dieser Abschnitt enthält Tabellen und weitere Informationen zum Spielverlauf.

Nahkämpfe

Die prozentuale Erfolgswahrscheinlichkeit hängt von der Kampfgeschickdifferenz zwischen Angreifer und Verteidiger ab.

DIFF.	TOD	KRIT.	GUT	LEICHT	DIFF.	TOD	KRIT.	GUT	LEICHT
0	2%	5%	25%	50%	-1	2%	4%	25%	49%
+1	2%	5%	27%	55%	-2	2%	4%	24%	48%
+2	3%	6%	30%	60%	-3	2%	4%	24%	47%
+3	3%	6%	32%	65%	-4	1%	4%	23%	46%
+4	3%	7%	35%	70%	-5	1%	4%	23%	45%
+5	3%	7%	37%	75%	-6	1%	3%	22%	44%
+6	3%	7%	39%	78%	-7	1%	3%	22%	43%
+7	4%	8%	40%	81%	-8	1%	3%	21%	42%
+8	4%	8%	42%	84%	-9	1%	3%	21%	41%
+9	4%	8%	43%	87%	-10	1%	3%	20%	40%
+10	4%	9%	45%	90%	-11	1%	2%	20%	39%
+11	4%	9%	46%	92%	-12	1%	2%	19%	38%
+12	4%	9%	47%	94%	-13	1%	2%	19%	37%
+13	4%	9%	47%	95%	-14	1%	2%	18%	36%
+14	4%	9%	48%	96%	-15	1%	2%	18%	35%
+15	4%	9%	48%	97%	-16	1%	2%	17%	34%
+16	4%	9%	49%	98%	-17	1%	2%	17%	33%
+17	4%	9%	49%	99%	-18	1%	2%	16%	32%
+18	5%	10%	50%	99%	-19	1%	2%	16%	31%
+19	6%	11%	51%	99%	-20	1%	2%	15%	30%
+20	7%	12%	52%	99%					

Diff.: Differenz zwischen dem Kampfgeschickwert des Angreifers und des Verteidigers.

Tod: Tödlicher Treffer, vierfacher Schaden

Krit.: Kritischer Treffer, doppelter Schaden

Gut: Guter Treffer, einfacher Schaden

Leicht: Leichter Treffer, halber Schaden

Fehl.: 1 Schadenspunkt

Kampf mit Geschossen

Die prozentuale Erfolgswahrscheinlichkeit hängt vom Kampfgeschick des Angreifers ab.

ATT.	TREF.	ATT.	TREF.	ATT.	TREF.
1	10%	11	65%	21	95%
2	20%	12	70%	22	96%
3	25%	13	75%	23	97%
4	30%	14	78%	24	98%
5	35%	15	81%	25+	99%
6	40%	16	84%		
7	45%	17	87%		
8	50%	18	90%		
9	55%	19	92%		
10	60%	20	94%		

Rüstung

Je nach Rüstungsstufe des Angegriffenen vermindert sich der jeweilige Schaden.

Rüstung	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Schaden	150%	120%	100%	80%	60%	50%	40%	30%	20%	0%

Ausbildung

Diese Tabelle verdeutlicht, wie die Ausbildungsfertigkeit des Helden die Anzahl der eigenen und der Erfahrungspunkte für seine Einheiten beeinflusst.

AUSBILDUNG	EP	LP	EINHEITEN	AUSBILDUNG	EP	LP	EINHEITEN
1	-30%	-	-	16	+50%	+3	+8 EP
2	-25%	-	-	17	+55%	+4	+9 EP
3	-15%	-	-	18	+60%	+4	+10 EP
4	-10%	-	-	19	+65%	+5	+11 EP
5	-5%	-	-	20	+70%	+6	+12 EP
6	-	-	-	21	+75%	+7	+14 EP
7	+5%	-	-	22	+80%	+8	+16 EP
8	+10%	+1	-	23	+85%	+9	+18 EP
9	+15%	+1	+1 EP	24	+90%	+10	+20 EP
10	+20%	+1	+2 EP	25	+95%	+11	+22 EP
11	+25%	+2	+3 EP	26	+100%	+12	+24 EP
12	+30%	+2	+4 EP	27	+110%	+13	+26 EP
13	+35%	+2	+5 EP	28	+120%	+14	+28 EP
14	+40%	+3	+6 EP	29	+130%	+15	+30 EP
15	+45%	+3	+7 EP	30+	+150%	+16	+35 EP

Stufen für Helden und Einheiten

Aus dieser Tabelle erkennen Sie, wie viele Erfahrungspunkte Helden und Einheiten benötigen, um eine Stufe aufzusteigen.

Stufe (Held):	EP	LP	Stufe (Einheit):	EP	Bezeichnung
1	0	0	1	0	Anfänger
2	10	0	2	5	Experte
3	20	0	3	10	Veteran
4	40	3	4	20	Champion
5	80	4	5	40	Meister
6	120	5	6	80	Großmeister
7	180	5	7	160	Elite
8	250	6	8	320	Top-Elite
9	320	7			
10	400	7			
11	500	8			
12	600	9			
13	720	9			
14	840	10			
15	970	10			
16	1100	11			
17	1250	12			
18	1400	13			
19	1600	14			
20	1800	15			
21	2000	15			
22	2250	15			
23	2500	15			
24	2750	15			
25	3000	15			
26	3400	15			
27	3800	15			
28	4200	15			
29	4600	15			
30	5000	15			
31	5500	15			
32	+500	15			

EP: Erfahrungspunkte
LP: Lernpunkte

Boni für vom Helden angeführte Völker

Anhand dieser Tabelle erkennen Sie, wie die Volkszugehörigkeit des Helden das Kampfgeschick des Einheiten stellenden Volks beeinflusst.

HELD	MENSCH	HOCHELF	WALDELF	DUNKELELF	UNTOTER	ZWERG	ORK	MINOTAURUS
Einheiten								
Menschen	+1					+1	-1	
Hochelfen	+1	+1	+1	+1	-1			
Waldelfen		+1	+1			-1		
Dunkelelfen		-1			+1	+1		
Untote					+1	+1	-1	
Zwerge	+1		-1			+1		
Orks	-1				+1		+1	
Barbaren	+1				-1			+1
Minotauren					-1		+1	+1

Moral

Diese Tabelle beschreibt, wie der Moralwert des Helden Kampfgeschick und Geschwindigkeit der Einheiten innerhalb und außerhalb des Befehlsradius beeinflusst.

MORAL	INNEN	AUSSEN	MORAL	INNEN	AUSSEN
1	-	-	16	+4 K, +2 G	+2 K
2	+1 K	-	17	+4 K, +3 G	+2 K, +1 G
3	+1 K	-	18	+5 K, +3 G	+2 K, +1 G
4	+1 K	-	19	+5 K, +4 G	+3 K, +1 G
5	+2 K	-	20	+5 K, +4 G	+3 K, +2 G
6	+2 K	-	21	+6 K, +4 G	+3 K, +2 G
7	+2 K	-	22	+6 K, +5 G	+3 K, +2 G
8	+2 K	-	23	+6 K, +5 G	+4 K, +2 G
9	+2 K, +1 G	-	24	+7 K, +5 G	+4 K, +2 G
10	+2 K, +1 G	-	25	+7 K, +6 G	+4 K, +2 G
11	+3 K, +1 G	-	26	+7 K, +6 G	+4 K, +3 G
12	+3 K, +1 G	-	27	+8 K, +6 G	+4 K, +3 G
13	+3 K, +1 G	+1 K	28	+8 K, +7 G	+4 K, +3 G
14	+3 K, +2 G	+1 K	29	+8 K, +7 G	+5 K, +3 G
15	+3 K, +2 G	+2 K	30+	+9 K, +7 G	+5 K, +3 G

Magie

Diese Tabelle beschreibt, welche Auswirkungen der Magiewert des Helden auf die maximale Anzahl an Mana-Punkten, Regenerationszeit und Zauberbonus hat.

MAGIE	MAX. MANA	MANA-REGENERATION	ZAUBERBONUS
1	2	1 Pkt / 45 Sek.	-4
2	4	1 Pkt / 37 Sek.	-3
3	6	1 Pkt / 30 Sek.	-2
4	8	1 Pkt / 25 Sek.	-2
5	10	1 Pkt / 20 Sek.	-2
6	12	1 Pkt / 16 Sek.	-1
7	14	1 Pkt / 14 Sek.	-1
8	16	1 Pkt / 12 Sek.	-1
9	18	1 Pkt / 11 Sek.	-
10	20	1 Pkt / 10 Sek.	-
11	25	1 Pkt / 9 Sek.	-
12	30	1 Pkt / 8 Sek.	+1
13	35	1 Pkt / 7 Sek.	+1
14	40	1 Pkt / 6 Sek.	+1
15	50	1 Pkt / 5.5 Sek.	+2
16	60	1 Pkt / 5 Sek.	+2
17	70	1 Pkt / 4.5 Sek.	+3
18	80	1 Pkt / 4 Sek.	+4
19	90	1 Pkt / 3.5 Sek.	+5
20	100	1 Pkt / 3 Sek.	+7
21	110	1 Pkt / 2.9 Sek.	+5
22	120	1 Pkt / 2.8 Sek.	+7
23	130	1 Pkt / 2.7 Sek.	+5
24	140	1 Pkt / 2.6 Sek.	+7
25	150	1 Pkt / 2.5 Sek.	+5

MAGIE	MAX. MANA	MANA-REGENERATION	ZAUBERBONUS
26	160	1 Pkt / 2.4 Sek.	+7
27	170	1 Pkt / 2.3 Sek.	+5
28	180	1 Pkt / 2.2 Sek.	+7
29	190	1 Pkt / 2.1 Sek.	+5
30+	200	1 Pkt / 2 Sek.	+7

Zauber

Die prozentuale Erfolgswahrscheinlichkeit hängt von der Zauberfähigkeit des Zaubernden ab.

ZAUBERN	WAHRSCHEINLICHKEIT	ZAUBERN	WAHRSCHEINLICHKEIT	ZAUBERN	WAHRSCHEINLICHKEIT
1 oder weniger	2%	11	50%	21	91%
2	5%	12	55%	22	92%
3	10%	13	60%	23	93%
4	15%	14	65%	24	94%
5	20%	15	75%	25	95%
6	25%	16	80%	26	96%
7	30%	17	85%	27	97%
8	35%	18	87%	28	98%
9	40%	19	89%	29	99%
10	45%	20	90%	30+	100%

Umwandlung

Die Geschwindigkeit, mit der Gebäude umgewandelt werden, hängt vom Umwandlungsgeschick des Helden ab.

UMW.	ZEIT	UMW.	ZEIT	UMW.	ZEIT	UMW.	ZEIT
1	70 Sek.	8	39 Sek.	15	22 Sek.	22	9 Sek.
2	60 Sek.	9	36 Sek.	16	20 Sek.	23	8 Sek.
3	56 Sek.	10	33 Sek.	17	18 Sek.	24	7 Sek.
4	51 Sek.	11	30 Sek.	18	16 Sek.	25	6 Sek.
5	48 Sek.	12	28 Sek.	19	14 Sek.	26	5 Sek.
6	45 Sek.	13	26 Sek.	20	12 Sek.	27	5 Sek.
7	42 Sek.	14	24 Sek.	21	10 Sek.	28+	5 Sek.

Handeln

Die Kosten für Gebäude, Einheiten und Fähigkeiten hängen vom Handelsgeschick des Helden ab.

HÄNDLER	KOSTEN	HÄNDLER	KOSTEN
1	140%	16	79%
2	135%	17	76%
3	130%	18	73%
4	125%	19	70%
5	120%	20	68%
6	115%	21	66%
7	110%	22	64%

HÄNDLER	KOSTEN	HÄNDLER	KOSTEN
8	105%	23	62%
9	100%	24	60%
10	97%	25	59%
11	94%	26	58%
12	91%	27	57%
13	88%	28	56%
14	85%	29	55%
15	82%	30	54%

Führung

Das Führungsgeschick Ihres Helden bestimmt, wie viele Einheiten nach der Armeebegrenzung und wie viele im Gefolge und in Gruppen zulässig sind. Darüber hinaus bestimmt dieser Wert, wie lange die Moralwirkung des Helden anhält, nachdem eine Einheit den Befehlsradius des Helden verlässt.

FÜHRUNG	ZUSÄTZLICHE EINHEITEN	EINHEITEN IM GEFOLGE	GRUPPENBEGRENZUNG	DAUER DER MORAL WIRKUNG
1 oder weniger	-	1	7	1 Sek.
2	1	2	8	2 Sek.
3	1	2	9	2 Sek.
4	2	2	10	3 Sek.
5	2	3	10	3 Sek.
6	3	3	10	3 Sek.
7	3	3	10	4 Sek.
8	4	4	11	4 Sek.
9	4	4	11	4 Sek.
10	5	4	11	5 Sek.
11	5	5	11	6 Sek.
12	6	5	12	7 Sek.
13	6	5	12	8 Sek.
14	7	6	12	9 Sek.
15	7	6	12	10 Sek.
16	8	6	13	11 Sek.
17	8	7	13	12 Sek.
18	9	7	13	13 Sek.
19	9	7	13	14 Sek.
20	10	8	14	15 Sek.
21	10	8	14	16 Sek.
22	11	8	14	17 Sek.
23	11	8	14	18 Sek.
24	12	8	14	19 Sek.
25	12	8	14	20 Sek.
26	13	8	14	21 Sek.
27	13	8	14	22 Sek.
28	14	8	14	23 Sek.
29	14	8	14	24 Sek.
30+	15	8	14	25 Sek.

HOTKEYS UND ZUGRIFFSTASTEN

Allgemeine Befehle

FUNKTION	TASTE
Aktuelle Aktion unterbrechen ODER	
Aktuelles Dialogfeld schließen	Esc
Entsprechende Aufgaben aus der Steuerkonsole erledigen	
Oder entsprechendes Objekt im Produktionsdialogfeld wählen .. Zifferntastatur 1-9	
Angriff	A
Gebäude errichten	E
Mauern und Türme errichten	T
Reparieren. Gefolgt von: S=Schnelle Reparatur, L=Langsame Reparatur.....	R (S,L)
Zum Ort der letzten Nachricht wechseln. Durch wiederholtes Drücken der Leertaste blättern Sie durch die Orte früherer Nachrichten.	Leertaste
Befehlsradiusanzeige des Helden ein-/ausschalten	H
Formationsleiste	F
Formation entgegen dem Uhrzeigersinn drehen	Pfeil links
Formation im Uhrzeigersinn drehen	Pfeil rechts
Auf Startposition zentrieren	Pos1
Als Attribut FEIGE festlegen.....	Umschalt+C
Als Attribut GARDIST festlegen	Umschalt+G
Als Attribut DEFENSIV festlegen.....	Umschalt+D
Als Attribut AGGRESSIV festlegen.....	Umschalt+A
Als Attribut ZÜGELLOS festlegen	Umschalt+R
Umwandeln	Strg+C
Einer Einheit folgen und sie bewachen	G
Patrouillieren	P
Eine Einheit oder ein Gebäude zerstören (funktioniert NICHT mit dem Helden).....	Strg+D
Umschalt-Taste gedrückt halten, um Befehle aneinander zu reihen. Auch um Liste der aktuellen Befehle in der Reihe anzuzeigen	Umschalt
Alt-Taste gedrückt halten, um einen Befehl mit hoher PRIORITÄT auszugeben. Auch um Liste der aktuellen Befehle in der Reihe anzuzeigen	Alt

Gebäude

FUNKTION	TASTE
Zum nächsten Produktionsstandort wechseln (Fähigkeiten UND Einheiten)	Strg+1, Tab
Zum vorherigen Produktionsstandort wechseln (Fähigkeiten UND Einheiten)	Strg+K, Umschalt+Tab
Zum nächsten Produktionsstandort wechseln (nur Einheiten)	Strg+Tab
Zum vorherigen Produktionsstandort wechseln (nur Einheiten)..	Strg+Umschalt+Tab

Auswahl von Einheiten

FUNKTION	TASTE
Mehrere Einheiten als Gruppe definieren	Strg 0-9
Einheitengruppe wählen.....	0-9
Auf die zuvor gewählten Einheiten zentrieren	erneut 0-9
Alle Einheiten eines bestimmten Typs auf dem Bildschirm zu wählen	Doppelklicken
So viele Einheiten wie möglich wählen, die sich in der Nähe des Bildschirms befinden	Strg+A
Alle Einheiten eines bestimmten Typs wählen (so viele wie möglich, die sich in der Nähe des Bildschirms befinden)	Strg+Z
Alle Einheiten auf dem Bildschirm wählen	Strg+S
Alle Einheiten eines bestimmten Typs auf dem Bildschirm zu wählen	Strg+T

Die Steuerkonsole

FUNKTION	TASTE
Diese Einheit auswählen	Mit der linken Maustaste auf eine Einheit in der Gruppe klicken
Diese Einheit aus der Gruppe entfernen	Umschalttaste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf eine Einheit in der Gruppe klicken
Alle Einheiten eines bestimmten Typs in der Gruppe wählen	Strg gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf die Einheit in der Gruppe doppelklicken
Dieses Objekt aus der Reihe entfernen	Auf ein Objekt in der Produktionsreihe klicken

FUNKTION	TASTE
Unteres linkes Sichtfenster 1024x768 (nur im 1024x768-Modus) auf die gegenwärtig gewählte Einheit fixieren	Strg+L
Fixierung des Sichtfensters (nur im 1024x768-Modus) auf eine Einheit aufheben.....	Strg+U
Die gegenwärtig fixierte Einheit wählen (nur im 1024x768-Modus)	Mit der linken Maustaste auf das Sichtfenster unten links klicken
Die gegenwärtig fixierte Einheit wählen und die Ansicht zentrieren (nur im 1024x768-Modus).....	Auf das Sichtfenster doppelklicken
Die gegenwärtig fixierte Einheit einer Gruppe hinzufügen/aus einer Gruppe entfernen (nur im 1024x768-Modus)	Umschalttaste gedrückt halten und auf den Sichtbereich klicken
Weitere Informationen über das Objekt anzeigen ..	Mit der rechten Maustaste auf das Sichtfenster unten in der Mitte klicken

Die Befehle für Helden

FUNKTION	TASTE
Den Helden wählen	Strg+H
Das Zauberbuch öffnen	S
Die aktuelle Aufgabe anzeigen	Q
Das Inventar öffnen	I
Einen Helden aus dem Buch der Helden löschen	Entf
Den Helden wählen	Mit der linken Maustaste auf das Porträt des Helden klicken
Den Helden wählen, und die Ansicht auf ihn zentrieren	Auf das Porträt des Helden doppelklicken
Den Helden einer Gruppe hinzufügen/aus einer Gruppe entfernen	Die Umschalttaste gedrückt halten und auf das Porträt des Helden klicken
Weitere Informationen über die Fähigkeiten des Helden anzeigen	Mit der rechten Maustaste auf das Porträt des Helden klicken

Das Zauberbuch

FUNKTION	TASTE
Das Zauberbuch öffnen.....	S
Seite mit allgemeinen Zaubersprüchen öffnen	C
Seite mit Heilungszaubersprüchen öffnen.....	H
Seite mit Nekromantiezaubersprüchen öffnen	N
Seite mit Pyromantiezaubersprüchen öffnen	P
Seite mit Druiden-/Naturzaubersprüchen öffnen	D
Seite mit Illusionszaubersprüchen öffnen	I
Seite mit Runenzaubersprüchen öffnen	R
Seite mit Alchemiezaubersprüchen öffnen	A
Seite mit Beschwörungszaubersprüchen öffnen	S
Den entsprechenden Zauberspruch (1-10) aus der Liste sprechen.....	1-10
Im Zauberbuch mit der Maus auf einen Zauberspruch zeigen und entsprechende Funktionstaste drücken, um ein Tastenkürzel für den Spruch festzulegen.....	F1-F8 (Buch)
Im Spiel einen Zauberspruch automatisch sprechen (der zuvor wie oben beschrieben definiert wurde)	F1-F8 (Spiel)
Beispiel: Drücken Sie S C 2, um den zweiten allgemeinen Zauber (Silberpfeil) zu sprechen.	

Das System

FUNKTION	TASTE
Das Spielmenü	Alt+G
Bildschirm "Speichern"	Alt+S
Bildschirm "Laden"	Alt+L
Aufgeben	Alt+R
Beenden	Alt+Q
Popup-Hilfe einstellen (Keine, Einige oder Alle)	Alt+H
Spielgeschwindigkeit erhöhen	+, =
Spielgeschwindigkeit vermindern.....	- (Minustaste)
Bildschirm "Optionen"	Alt+O
Den nächsten freien Arbeiter wählen	- . (Punkt)
Die Karte bis zur Startposition rollen	- POS1
Das Dialogfeld "Produktion" anzeigen	- Mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude klicken

Chatten

FUNKTION	TASTE
Nachricht an alle Teilnehmer.....	Eingabetaste

MITARBEITERVERZEICHNIS

SSG

Chefdesigner: *Steve Fawkner*
 Weiteres Design: *Mick Robertson, Dean Farmer, Roger Keating*
 Programmierung: *Steve Fawkner, Mick Robertson, Dean Farmer*
 Produzent: *Gregor Whiley*
 Chefgrafiker: *Alister Lockhart, Steve Fawkner, Janeen Fawkner*
 3D-Gestalter: *Grant Arthur, Toby Charlton, Janeen Fawkner, Fiona Kerr, Wayne Osborne, Alex Voliani (Microforte Pty Ltd), Michael Lynne (Microforte Pty Ltd)*
 Weitere 3D-Grafiken: *Shamus Baker, Jay Kyburz, Alex Whitlam, David King (Microforte Pty Ltd)*
 Konzeptionsgestalter: *Alister Lockhart, Rodrigo Perez, Chris Shepherd, Steve J. Scholtz*
 Videosequenzen: *Janeen Fawkner, Paul Mitchell (C4 Pty Ltd), Simon Ryan (C4 Pty Ltd), Fiona Kerr*
 Codierung der Videowiedergabe: *Bink by RAD Software*
 Sprecher: *Alistair Duncan, Genevieve Hegney, Toby Schmitz, Mark Priestley, Rory Williamson, Damon Gameau, Nathaniel Dean, Alister Lockhart, Steve Ford*
 Szenario-Design: *Steve Fawkner, Mick Robertson, Miriam Robertson, Dean Farmer, Janeen Fawkner, Mark J. J. Hill*
 Handbuch: *Janeen Fawkner*
 Musik: *Steve Fawkner*
 Soundbearbeitung: *Mick Robertson, Steve Fawkner*
 Sound-Codierung: *Miles Sound System by RAD Software*
 Qualitätssicherung: *Ian Trout, Tom Trout, Jackson Trout, Janeen Fawkner, Miriam Robertson, Stephen Thomas, Mark J. J. Hill, Karl-Peter Baum, Tim Wakeman, Gregor Whiley, Gabriella Lowgren, Andrew Taubman, Andrew McLaren, Roger Keating, Rowan Keating, Shelley Keating, Conor Keane, Gary Makin, Steve Hand, Steve Ford, Fiona Kerr, Alister Lockhart*

Unser besonderer Dank gilt: *Martin Fitzpatrick von Stellar Sound, Sarah Aubrey, Mitch Soule und Jeff Roberts von RAD Software, Lady Maya, Katana Man, allen Leuten bei Warlords Central & The Dancing Thief, Darren Bowles*

SSI

VP der Produktentwicklung: *Bret Berry*
 Geschäftsführender Produzent: *Dexter Chow*
 Produzent: *Garret Graham*
 Produktionsassistent: *Alex Marcelo*
 Spieletester: *Erik Andreassen, Matt Garman, Carl Grande, Jason Hall, Dustin Hendricks, Troy Lewis, Tony Lima, John Mahall, Charlie Nishi, Mike Purvis, Adam Rosen, Tim Saluzzo, Rick Santana, Nick Van Fossen, Martin Tapparo, Jan Büchner, Florian Fröhlich, Andreas Kabiersch und Philipp Marschall*
 Leiter der Testabteilung: *David Costa*
 Stellvertretender Leiter der Testabteilung: *Rich Fielder*
 Audio-/Medien-Aufsicht: *Steve Lam*
 Medieningenieur: *Mario Alves*
 Leiter der Lokalisierung: *Judith Lucero*
 Lokalisierung: *Hiromi Okamoto, Joerg Becker*
 Bearbeitung des Handbuchs: *Anathea Lopez*
 Geschäftsführender VP für Entertainment: *Carl Norman*
 Marketing Director: *Karen Zürn*
 Marketing Manager: *Ulla Wenderoth*
 Product Manager: *Holly D. Kreie*
 PR Manager: *Marcus Ertl*
 Leiter QA Deutschland: *Oliver Bunch*
 Besonders bedanken wir uns bei Daniel Vaross für seine großartige Unterstützung

(c) 2000 Mattel, Inc. und Lizenzgeber. Entwickelt von Strategic Studies Group. Verwendet Bink Video. Copyright (c) 1997-1999 von RAD Game Tools, Inc. Verwendet Miles Sound System. Copyright (c) 1991-1999 von RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das SSI-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel, Inc. Warlords Battlecry ist ein Warenzeichen von Strategic Studies Group. Windows und Win sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder in anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer.

Im Interesse der Produktverbesserung können die hier beschriebenen Informationen und Spezifikationen jederzeit geändert werden.



