

ANLEITUNG ZUR MAGIC OF ENDORIA 'LIGHT'-VERSION

MAGIC OF ENDORIA-'Light' ist eine vereinfachte Version des komplexen Strategiespiels MAGIC OF ENDORIA der SUNFLOWERS GmbH. Diese Version ist dazu gedacht, einen schnellen Überblick über die Funktionen und Bedienungsmöglichkeiten des Spiels zu bekommen und sich mit den verschiedenen Spieloptionen vertraut zu machen.

Die Vollversion von MAGIC OF ENDORIA bietet gegenüber der 'Light'-Version folgende Erweiterungen:

- Das Spielfeld besteht aus zwei getrennten Ebenen. Dies fordert vom Spieler 3-dimensionales Denken und erweitert das Spiel in seiner Komplexität.
- Es existiert eine neue Spielfigur, die in der 'Light'-Version nicht vorhanden ist: der Handwerker. Dieser wird benötigt, um die durch Zwerge gebauten Räume mit Inventar zu versehen, und in diesen Räumen dann verschiedene Arbeiten zu verrichten.
- In der Vollversion von MAGIC OF ENDORIA existiert ein intelligenter Computergegner, welcher alle zu Verfügung stehenden Spielfiguren einsetzt. In der 'Light'-Version existieren dagegen nur einzelne Zwerge, die den Gegner repräsentieren.
- Die MAGIC OF ENDORIA Vollversion besitzt weiterhin eine deutsche Sprachausgabe. Weiterhin können wertvolle Tips in einem „Zauberbuch“ nachgeschlagen werden.

INHALT

1. Technische Voraussetzungen, Installation, Programmstart

- 1.1. Allgemeines
- 1.2. Installation

1.3. Der Spielstart

2. Ziel des Spiels

2.1. Der Ablauf

2.2. Das Hilfsystem

3. Tips für Einsteiger

3.1. Programm starten

3.2. Die ersten Spielzüge: Anwerben von Zwergen

3.3. Eine Mine wird gebaut und eingerichtet

3.4. Ein Forschungsraum wird gebaut und eingerichtet

3.5. Weitere Figuren werden angeworben.

3.6. Die Befehle für den Transporter

3.7. Überwinden von Anfangsschwierigkeiten

4. Die Steuerung

5. Einstellungen bei Spielbeginn

6. Das Spielfeld

6.1. Der Kartenausschnitt

6.2 Anwerben von Spielfiguren

6.3. Die Schatztruhe

6.4. Forschungsübersicht

6.5. Der Zoom

6.6. Spielfigurenübersicht

6.7. Disk-Operationen

6.8. Globale Einstellungen

6.9. Nachrichten empfangen

7. Die Energiewesen

7.1. Beschreibung und Anwahl der Energiewesen

7.1.1. Die Kriecher

7.1.2. Die Schleimer

7.1.3. Die Geher

7.1.4. Die Hüpfen

7.1.5. Die Flieger

7.1.6. Die Nebelwesen

7.2. Eigenschaften von Energiewesen und Urns

8. Die wichtigsten Räume

8.1. Der Wissensraum

8.2. Der Kristallraum

8.3. Der Schrein

9. Spielende

1. Technische Voraussetzungen, Installation, Programmstart

1.1. Allgemeines

Dieses Programm ist ein interaktives Spiel und stellt an Ihren Computer sehr hohe technische Anforderungen. Das Spiel läuft in Echtzeit ab, d.h. selbst wenn Sie nichts tun, ist Ihr Computer permanent beschäftigt. Sämtliche Abläufe innerhalb des Spiels werden parallel abgearbeitet.

Außerdem benötigt das Spiel wegen seiner Vielzahl an Grafikdaten so viel RAM wie möglich, genauer gesagt mindestens 2 Megabyte Speicher. Je mehr RAM in Ihrem Computer vorhanden ist, desto weniger muß auf die Festplatte zugegriffen werden.

WICHTIG Optimale Konfiguration: Zum optimalen Spielen benötigt MOE-'LIGHT' sehr viel freien Speicher. Je mehr freier Speicher für das Spiel zur Verfügung steht, umso flüssiger läuft es. Wenn Sie sehr viele Festplattenzugriffe bemerken, ist Ihr System nicht optimal für MOE-'LIGHT' konfiguriert. Sie sollten mindestens 2 MByte freien Speicher Extended (XMS) oder Expanded (EMS) zur Verfügung haben. Der freie Speicher kann durch das MS-DOS-Programm MEM ermittelt werden.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, über das Symbol "GLOBUS" die Animationen auszuschalten, was ebenfalls zu einem flüssigeren Spielverlauf führt.

1.2. Installation

Legen Sie bitte dazu die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wechseln Sie auf dieses Laufwerk (in der Regel Laufwerk D:). Starten Sie nun das Programm "MOELIGHT.EXE", indem Sie MOELIGHT eingeben. Befolgen Sie im Folgenden die Anweisungen des Programms. Ein Teil des Programms wird nun auf die Festplatte kopiert.

1.3. Der Spielstart

Nach der Festplatten-Installation begeben Sie sich in das Verzeichnis, in dem das Spiel auf Ihren Wunsch installiert wurde und rufen Sie das Programm "START.EXE" oder "START.BAT" durch Eingabe von START auf. Achten Sie darauf, daß sich die CD dabei im Laufwerk befindet.

2. Ziel des Spiels

Sie als Spieler versuchen, die ehemalige Macht eines Gottes an sich zu reißen, indem Sie die Kristallsplitter seiner toten Seele unter Ihre Kontrolle bringen und anschließend den toten Körper des Gottes übernehmen. Hierfür müssen Sie alle Kristallräume unter Ihre Kontrolle bringen, die unterirdisch im Vulkangestein vergraben sind. Zu diesem Zweck rekrutieren Sie Zwerge, die Stollen und Räume in das Vulkangestein hinein bauen, um die Kristallräume zu finden. Für weitere Aufgaben können Kampfmonster, Forscher und Transporter angeworben werden. Die Beherrschung der Kristallräume allein reicht jedoch nicht aus, um die Macht des Gottes zu erlangen. Weiterhin müssen Sie einen bestimmten Grad von Wissen erreichen, wozu Sie eine hohe eigene Entwicklungsstufe benötigen.

2.1. Der Ablauf

Während des Spiels werben Sie Zwerge an. Diese erscheinen nach einiger Zeit im sogenannten Wissensraum des jeweiligen Spielers. Dieser Raum existiert von Beginn eines neuen Spiels an. Von hier aus müssen die Zwerge zunächst Gänge und Räume ausheben, damit die Forscher und Transporter ihre Aufgaben durchführen können. Außer den Energiewesen benötigen alle anderen Spielfiguren Gold als Unterhalt. Gold erhalten Sie, indem Sie Zwerge in Minen nach diesem Edelmetall schürfen lassen.

- Zwerge bauen Gänge und Räume. Außerdem können sie in Minen nach Gold, Metall oder Umium schürfen.

Sie müssen in diesem Spiel einen gewissen Wissensgrad erreichen. Hierfür müssen Forscher angeworben werden, die auf verschiedenen Gebieten neue Technologien entwickeln. Forscher können nur in Forschungsräumen arbeiten. Das erforschte Wissen wird in der Wissenskugel gespeichert, welche im Wissensraum aufbewahrt wird. Mit Hilfe dieser Wissenskugel können die Forscher miteinander kommunizieren.

- Forscher entwickeln nötige Technologien.

Für die Verteidigung Ihrer Gebiete können Sie sogenannte Urcs anwerben. Urcs sind bezahlte Söldner und kosten Unterhalt. Neben den Urcs können Sie mit Hilfe eines Energiebrunnens Energiewesen erschaffen. Mit Urcs und Energiewesen kann man fremde Tunnel und Räume angreifen und eigenes Terrain vor gegnerischen Übergriffen sichern.

- Urcs können angeworben werden und kosten Unterhalt. Energiewesen werden im Energiebrunnen erschaffen.

Zum Ausgraben von Räumen benötigen Sie Zwerge, welche auch das entsprechende Inventar einrichten.

Erst wenn beispielsweise eine Forschungsraum vollständig eingerichtet ist, kann ein Forscher darin seine Tätigkeit aufnehmen. Weiterhin können Zwerge tödliche Fallen erbauen, Waffen für die kämpferischen Urcs schmieden oder eine Bergbaumaschine innerhalb einer Mine bedienen.

In der Vollversion von Magic of Endoria ist für diese Aufgabe zusätzlich die Spielfigur „Handwerker“ enthalten.

Zwerge schürfen nach drei verschiedenen Materialien. Um Waffen für die Urcs herzustellen wird Metall, Gold und Umium benötigt. Der Energiebrunnen kann mit Umium und Gold wieder aufgefüllt werden. Für den Transport aus der Mine zu den Schmieden und Energiebrunnen müssen Sie Transporter anwerben. Weiterhin kann der Transporter die Wissenskugel aufnehmen und diese zum Schrein oder einem anderen Wissensraum transportieren.

- Zum Transport von bestimmten Gegenständen können Transporter eingesetzt werden.

Sie als Spieler treten im Spiel nicht selbst auf. Vielmehr kontrollieren Sie die angeworbenen Spielfiguren. Während Sie einer Ihrer Figuren einen Befehl übermitteln, gehen alle anderen Figuren ihren alten Beschäftigungen nach. In diesem Programm laufen alle Aktionen gleichzeitig ab: Ständig werden Befehle ausgeführt, selbst wenn Sie keine Eingaben machen. Sie greifen nur kontrollierend in den Spielablauf ein, indem Sie neue Befehle an ihre Figuren weitergeben. Die Befehlsausführung übernimmt komplett der Computer. Während das Spiel immer weiter fortschreitet, müssen Sie weitere Aufgaben übernehmen und deren Ausführung kontrollieren. Dabei kann es durchaus hektisch zugehen.

2.2. Das Hilffsystem

Das Programm enthält Hilffenster, die die einzelnen Icons erklären. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Icon, dessen Funktion Sie kennenlernen möchten, und drücken Sie die F1-Taste.

3. Tips für Einsteiger

Dieses Kapitel hilft Ihnen, schnell in das Spiel einzusteigen. Schritt für Schritt erfahren Sie, wie Sie sich eine eigene Welt aufbauen können.

3.1. Programm starten

Nach dem Start und der Eingabe des Passwortes legt das Programm einen neuen Spieler an. Überspringen Sie die folgenden beiden Bildschirme, indem Sie immer auf die Hand rechts unten klicken. Auf dem nächsten Bildschirm können Sie die Anzahl der Kristallräume und Ihr Ausgangskapital eingeben. Klicken Sie ganz oben auf die Doppelpfeile, so daß Sie die größtmögliche Goldmenge erhalten. Das macht es für Sie am Anfang einfacher. Darunter ist die Zahl der Kristallräume angegeben. Belassen Sie es im ersten Spiel bei fünf Räumen. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit OK (Handsymbol). Setzen Sie nun Ihren Wissensraum am oberen Bildschirmrand.

Anschließend kommt die Abfrage "Wollen Sie dieses Spiel jetzt starten?" Geben Sie wieder OK ein.

3.2. Die ersten Spielzüge: Anwerben von Zwergen

Sie sehen nun das Spielfeld in der Draufsicht. Am Bildschirmrand sind zahlreiche Icons zu sehen. Am oberen Rande des Spielfelds sehen Sie Ihren Wissensraum mit der Wissenkugel in der Mitte.

Sie denken nun zum Beispiel daran, zunächst etwas für Ihren finanziellen Rückhalt zu tun. Sie wollen eine Goldmine bauen. Werben Sie einen Zwerg an, indem Sie auf die Spitzhacke klicken (linke Bildschirmseite, zweites Symbol von oben).

Das Zwergenmenü erscheint. Oben sehen Sie Ihren aktuellen Goldstand (1000 Einheiten). Die 1 darunter zeigt Ihnen, daß der Zwerg noch nicht entwickelt ist. Klicken Sie auf OK und geben Sie, wenn Sie wollen, dem Zwerg noch einen neuen Namen (zum Beispiel "Rauschbart").

Nun wechselt das Programm wieder auf das Spielfeld, und auch Ihr Zwerg erscheint im Wissensraum. Klicken Sie auf den Zwerg. Es erscheint wieder das Zwergenmenü mit kleinen Änderungen. Das Herz gibt die Lebensenergie an. Die ist bei unserem Zwerg noch sehr gut. Wenn Sie auf die kleine Holztüre links unten klicken, können Sie den Zwerg wieder entlassen. Klicken Sie bitte auf das Bildschirmsymbol in der Mitte.

Sie gelangen nun in den Befehlsbildschirm. Oben erkennen Sie den Wissensraum mit einem dunkelblauen Punkt an der unteren Seite: das ist Ihr Zwerg.

Klicken Sie nun auf ein Bodensegment, das dem Zwerg benachbart ist und auf ein weiteres daneben. Ein rote Linie erscheint. Dies ist der Weg, den der Zwerg zurücklegen soll. Probieren Sie das ruhig ein paarmal aus. Mit dem zweiten Symbol von rechts oben (Radiergummi) können Sie Ihre Eingaben annullieren.

Vielleicht gibt der Zwerg mittlerweile eine Nachricht von sich. Sie sehen es daran, daß sich der Zwerg auf der rechten Seite bewegt. Ist das der Fall, klicken Sie ihn an und lesen Sie seine Botschaft (zum Beispiel: "Ich habe keine Arbeit mehr").

3.3. Eine Mine wird gebaut und eingerichtet

Werben Sie einen Zwerg an, und öffnen Sie das Zwergenmenü, indem Sie auf den Zwerg klicken nachdem er im Wissensraum erschienen ist und anschließend auf das Bildschirmsymbol. Sie sehen nun verschiedene Symbole, die Sie anwählen können. Diese symbolisieren die verschiedenen Arbeiten, die ein Zwerg verrichten kann: Graben, Mauern, Bodenplatten erstellen, Türen bauen und Bomben legen. Darunter befinden sich die Symbole der verschiedenen Räume, die der Zwerg bauen kann: Mine, Schmiede, Forschungsraum, Wissensraum, Energiebrunnen. Klicken Sie also das Symbol für Mine an, und markieren Sie mit der Maus das Feld, auf dem die Mine gebaut werden soll. Wollen Sie den Zwerg weiterarbeiten lassen, klicken Sie erneut ein entsprechendes Symbol an. Wollen Sie das Erteilen von Arbeitsaufträgen beenden, klicken Sie einfach auf den Daumen. Der Zwerg fängt nun selbständig an, den gewünschten Raum auszuheben und einzurichten.

Ist die Mine fertig, muß sie in Betrieb genommen werden. Schicken Sie Ihren Zwerg, der in der Mine arbeiten soll, in die Mitte der Mine. Dann klicken Sie auf den Zwerg. Im Befehlsmenü erscheint links oben unter dem Monitorsymbol ein neues Icon ("Nach unten steigen"). Klicken Sie es an, und der Zwerg wird in die Mine steigen und anfangen zu arbeiten.

Zur Kontrolle klicken Sie auf der Spielkarte einfach die Mine an. Sie können nun sehen, ob sich der Zwerg darinnen befindet, und wieviel er schon gefördert hat.

Sie können natürlich mit entsprechenden Zwergen auch mehrere Minen errichten, um die Produktivität zu erhöhen.

Nun haben Sie schon die Grundprinzipien der Figurensteuerung kennengelernt. Sie funktioniert im Grunde bei allen Figuren gleich (mit kleinen Varianten).

3.4. Ein Forschungsraum wird gebaut und eingerichtet

Es ist wichtig, frühzeitig etwas für Ihre die Forschung zu tun. Bauen Sie einen Forschungsraum. Werben Sie dazu wieder einen Zwerg an, und richten Sie den Raum ein. Das funktioniert wie bei der Mine, nur daß Sie diesmal das Symbol für Forschungsraum auswählen müssen. Sie können natürlich auch einen Zwerg einsetzen, der schon angeworben ist und gerade keine Arbeit hat.

In gleicher Weise werden alle anderen Minen, die Schmieden und die Energiebrunnen eingerichtet.

Klicken Sie nun im Hauptmenü auf der linken Seite das dritte Symbol von oben an. Es bezeichnet den Forscher. Wenn ein Forscher im Wissensraum erscheint, klicken Sie ihn an. Sie haben nun 6 verschiedene Möglichkeiten, ihm ein Spezialgebiet zuzuordnen. Die Symbole bedeuten: Baumaschinen, Wände und Türen, Fallen, Waffen, Zaubersprüche, Monster. In der mittleren Reihe links sehen Sie das Maschinensymbol. Klicken Sie es an. Sie werden sehen, daß sich die Forschergrafik entsprechend verändert. Über das Befehlsmenü für den Forscher (Computersymbol) schicken Sie ihn nun in die Mitte des Forschungsraums. Sie

brauchen sich zunächst nicht mehr um ihn zu kümmern. Wenn er eine Maschine erfunden hat, wird er sich schon melden. Das geschieht wie beim Zwerg auf der rechten Seite des Spielfeldes (dritte Figur von oben). Inzwischen wird über die rechten Icons sicher schon die eine oder andere Meldung auf Ihren Schirm gelangt sein.

3.5. Weitere Figuren werden angeworben.

Nun sollten Sie auch einmal an Ihre Verteidigung denken. Vielleicht ist inzwischen ja schon ein gegnerischer Zwerg aufgetaucht. Werben Sie also einen Urc an. Wenn der Urc erschienen ist, klicken Sie ihn an und entscheiden Sie, ob er eher aggressiv oder defensiv sein soll.

In der Zwischenzeit können Sie auch schon daran denken, eine Schmiede einzurichten. Denken Sie daran, in die Schmiede zum richtigen Zeitpunkt auch einen Zwerg als Schmied zu stellen.

Zum Transportieren von Gold, Minen und Umium werben Sie Transporter an. Diese sackähnlichen Wesen transportieren die Stoffe von den Minen in die Schmieden bzw. in die magischen Energiebrunnen.

3.6. Die Befehle für den Transporter

Transporter sind für das Transportieren von Materialien zuständig. Der Transporter kann folgende Materialien transportieren: Metall (für Waffen), Umium (Energiegestein), Gold und die Wissenskugel. Metall, Umium und Gold holt der Transporter aus einer der Minen oder Schmieden. Die Wissenskugel befindet sich im Wissensraum.

Während der Eingabe für die Bewegung kann man einen Transporter an einem Wendepunkt, Start- oder Zielfeld Materialien auf- und abladen lassen. Dabei dürfen allerdings verschiedene Materialien nicht miteinander vermischt werden. Zur gleichen Zeit kann der Transporter immer nur eine Materialsorte besitzen. Ein Transporter kann seine *Ladung wegwerfen*, wenn Sie das entsprechende Icon anwählen. Allerdings kann die Wissenskugel niemals weggeworfen werden. Wenn Sie auf das Icon *Material aufladen* oder *Material abladen* klicken, gelangen Sie in das Lademenü. Ein Transporter hat eine Transportkapazität von 20 Einheiten * Erfahrungslevel.

Oben links befindet sich das *Befehlssymbol*, an dem Sie erkennen können, ob Sie Materialien auf- oder abladen. Rechts davon finden Sie eine Grafik für das *aktuelle Material*, das Sie angewählt haben. Rechts oben befindet sich ein Raumsymbol, mit dessen Hilfe Sie erkennen können, wo der Transporter sich zur Zeit befindet. Die Auswahl des zu transportierenden Materials innerhalb einer Schmiede geschieht durch Anklicken des *Materialicons* in der Mitte des Bildschirms. Darunter befinden sich die Mengenangaben bezüglich des *Vorrates vor Ort*. Durch die Pfeile kann man das Umladen des Materials eingeben. Der normale Pfeil bewirkt ein Umladen von 1 Einheit, der Doppelpfeil von 10 Einheiten. Es gibt Pfeile fürs Auf- und Abladen. Zwischen den Pfeilen wird die *Ladung im Transporter* angezeigt. Über dem OK-Icon finden Sie eine Grafik, die die vorhandene Spielfigur im Raum zeigt. Sollte sich der Transporter in einer Schmiede befinden, wird ein Icon für den Schmied angezeigt, falls einer vorhanden ist. In einer Mine wird entsprechend ein Zwergicon ausgegeben.

Sie können auch einen Transporter sich in einer Schleife bewegen lassen. Innerhalb der Schleife kann er beliebig viele Zwischenbefehle entgegennehmen. Das grüne *Schleifenicon* erscheint jedesmal, wenn der Transporter wieder an einem Wendepunkt oder dem Startfeld anlangt. Nachdem Sie das Schleifenicon angewählt haben, wird der Befehlsmodus deaktiviert und Sie können mit dem OK-Icon die Befehlseingabe abschließen. Wenn ein Transporter während eines Schleifenbefehls das Maximum an Material transportiert und zu einem bestimmten Zeitpunkt einen höheren Erfahrungslevel erreicht, wird die Transportmenge auf das neue Maximum automatisch heraufgesetzt.

Beispiel: Ein Transporter mit einem Erfahrungslevel 2 besitzt eine maximale Transportkapazität von 40 Einheiten. Wenn dieser Transporter während eines Schleifenbefehls 40 Einheiten transportiert und einen höheren Erfahrungslevel erreicht, wird die aufzuladende Transportmenge bei der nächsten Möglichkeit um 20 auf 60 Einheiten aufgestockt. Dies ist nicht der Fall, wenn der Transporter nur 39 Einheiten oder weniger transportieren würde. Mit dem OK-Icon wird der Ladevorgang abgeschlossen.

Wenn Sie ein paar Minen, reichlich Forschungsräume, mindestens eine Schmiede und die entsprechenden Figuren besitzen, hat Ihre Welt eine gute Grundlage.

Die nächste Stufe besteht darin, sie mit Fallen und Türen gut zu sichern, die Urcs weiterzuentwickeln und die Forschung noch stärker voranzutreiben.

Nach und nach kann man dann auch daran denken, diverse Monster zu schaffen, je nachdem wie Forschungsstand und Energie es Ihnen erlauben.

3.7. Überwinden von Anfangsschwierigkeiten

Der besondere Reiz dieses Spiels liegt darin, daß Sie eine Vielzahl von Aktionen parallel laufen lassen können. Dabei sollten ihre Figuren nie untätig herumstehen, das kostet nur unnötig Gold. Während zum Beispiel ein Zwerg für Sie einen neuen Energiebrunnen gräbt, können Sie einen Forscher in den Forschungsraum schicken usw. Am Anfang ist es sicher wichtig, mindestens eine funktionierende Goldmine zu besitzen. Somit bekommen Sie mögliche Finanzprobleme in den Griff. Dementsprechend übernehmen zu Spielbeginn Zwerge die Hauptrollen, um Minen und Forschungsräume einzurichten.

4. Die Steuerung

Sie können jeder Spielfigur oder einem Spielstand einen beliebigen Namen geben. Als Eingabegerät dient die Tastatur Ihres Computers. Klicken Sie hierfür das Namensfeld mit dem Mauszeiger an.

Alles Weitere wird mit Hilfe der Maus gesteuert. Jede Befehlsfunktion wird durch Anklicken eines Bildschirmicons über die linke Maustaste ausgewählt. Jedes Icon wird durch ein kleines Bild dargestellt, das den Befehl grafisch widerspiegelt. Mit der rechten Maustaste können Sie den Kartenausschnitt auf die Position des Mauszeigers zentrieren. Befinden Sie sich jedoch in einem Untermenü, können Sie dieses mit der rechten Maustaste verlassen, ohne daß die vorhergehenden Eingaben berücksichtigt werden.

Mit der linken Maustaste werden Befehlsicons ausgewählt. Mit der rechten Maustaste können Sie den Kartenausschnitt auf dem Bildschirm bewegen oder ein aktuelles Untermenü ohne Befehlsausführung wieder verlassen. Sollte eine Funktion nicht verfügbar sein, wird das entsprechende Icon nicht angezeigt. Befehlsfunktionen oder Symbole, die eine Negation herbeirufen oder darstellen sollen, werden durch einen roten Kreis mit einem Querstrich versehen. Das Icon für "Ja" oder "OK" wird durch eine Hand mit einem nach oben gerichteten Daumen dargestellt. Im Gegensatz dazu wird das Icon für "Nein" mit einem Daumen nach unten wiedergegeben.

5. Einstellungen bei Spielbeginn

Zu Spielbeginn müssen Sie Ihren Namen eingeben. Anschließend folgt eine Passworteingabe, mit deren Hilfe sich ein Spieler individuell für das Spiel anmelden kann. Hierfür gibt er ein beliebiges, frei erfundenes Wort ein. Dieses Passwort ist nicht mit einer Codewort-Abfrage aus einer Anleitung zu verwechseln. Das Passwort gilt für alle Zeit und stellt den Schlüssel dar, mit dem ein Spieler das Spiel beginnen kann. Diese Vorgehensweise ist notwendig, wenn mehrere Leute dieses Programm zu unterschiedlichen Zeiten spielen wollen. Jeder Spieler erhält mit Hilfe seines Namens und des Passwortes eigene Speicherdateien zugeteilt, so daß kein Spieler die Spielstände eines anderen zerstören kann. Klicken Sie bitte das OK-Icon an, um in das nächste Menü zu gelangen. Falls Sie das OK-Icon an dieser Stelle ohne Eingabe eines Namens angeklickt haben sollten, werden Ihre Spielstände global abgespeichert und können von jedem benutzt oder überschrieben werden.

Anschließend gelangen Sie in das Netzspielmenü. Wenn Sie gegen einen menschlichen Mitspieler antreten möchten, aktivieren Sie bitte das Netzspielicon (oben rechts). Das Netzspielicon besitzt vier verschiedene Zustände. Dementsprechend können Sie es viermal anwählen. Zuerst wird ein Icon für *kein Netzspiel* (abgedunkelter Bildschirm) gezeigt. Nach einem Anklicken erscheint ein Icon für eine *Netzwerkverbindung* (v-förmiger Netzstecker). Diese Option sollten Sie wählen, wenn Sie über ein Netzwerk (beispielsweise Novell) verfügen. Besitzer eines *Nullmodemkabels* wählen bitte eins der beiden folgenden Icons (Kabelstecker). Innerhalb dieses Icons befindet sich eine 1 oder 2. Je nachdem an welcher seriellen Schnittstelle Sie Ihr Nullmodemkabel installiert haben, müssen Sie das entsprechende Icon aktivieren (COM1 oder COM2). Die Wahl der Schnittstelle kann für beide Computer unterschiedlich ausfallen.

Links vom Netzspielicon befindet sich ein Icon für die Bestimmung der Spielerfarbe. Der blaue Spieler fängt das Spiel im Norden, der rote Spieler im Süden an. Beide Spieler müssen sich jeweils für eine eigene Farbe entscheiden. Sollten beide Spieler die gleiche Farbe gewählt haben, kann keine Computerverbindung hergestellt werden. In diesem Fall erhalten sie eine Nachricht.

Falls Sie eine Netzwerkverbindung aktiviert haben, erscheint im unteren Bildschirmbereich ein Feld für die Eingabe des gemeinsamen Netzwerkpfades. In diesem Feld müssen Sie einen Verzeichnispfad eingeben, auf dem die Computer der beiden Spieler gemeinsam zugreifen können. In diesem Verzeichnis werden die aktuellen Spieldaten und Informationen abgelegt, die für das Spielen mit zwei Computern benötigt werden. Für die Eingabe des Verzeichnispfades klicken Sie einfach das Eingabefeld an. Mit dem OK-Icon beenden Sie Ihre Eingabe. Sollte keine Netzwerkverbindung hergestellt werden können, können Sie erneut einen anderen Verzeichnispfad eingeben oder ein Spiel gegen Ihren Computer beginnen.

WICHTIG Beachten Sie bitte, daß das Spiel über ein Nullmodemkabel deutlich langsamer läuft!

Auf der folgenden Bildschirmseite können Sie sich die *Ruhmeshalle* anzeigen lassen oder einen *alten Spielstand laden*. In der Ruhmeshalle werden die besten Spieler aufgeführt. Über das OK-Icon gelangen Sie wieder in das unten gezeigte Menü zurück. Mit dem Löschicon können Sie die Ruhmeshalle auch komplett löschen, wenn Sie wollen. Möchten Sie ein neues Spiel beginnen, klicken Sie einfach auf das OK-Icon, das Sie unten sehen können.

Wenn Sie einen Spielstand nachladen möchten, gelangen Sie in das folgende Menü. Links sind die einzelnen Spielstände aufgeführt. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus und klicken Sie das Icon für *Spielstand laden* an.

Darüber hinaus können Sie auch den letzten *Autosave-Spielstand* laden, indem Sie das entsprechende Icon anklicken. Weiterhin finden Sie Icons für ein *neues Spiel* und *Spiel verlassen*. Bei einem neuen Spiel gelangen Sie wieder zur Namenseingabe. Wenn Sie das Spiel verlassen wollen, müssen Sie zuerst eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Dies ist auch der Fall, wenn Sie einen Spielstand laden möchten.

Bei Beginn eines neuen Spiels können Sie das Startkapital von 200 bis 1000 Einheiten Gold eingeben. Der Doppelpfeil verändert den eingestellten Wert um 100, der normale Pfeil um 10 Einheiten Gold. Sie können ferner bestimmen, ob die Bezahlung nach 4 oder 5 Runden erfolgen soll (Klick auf die Goldmünzen).

Um das Spiel länger zu gestalten, können Sie die *Anzahl der Kristallräume* erhöhen, die es zu erobern gilt. Mit dem OK-Icon beenden Sie Ihre Eingaben.

WICHTIG Falls Sie zwei Computer miteinander verbunden haben oder verbinden wollen, kann es durchaus vorkommen, daß die Rechnerverbindung aus unterschiedlichen Gründen abbricht. In diesem Fall wird das aktuelle Spiel angehalten, und nach 15 Sekunden erscheint ein Auswahlfenster mit einer entsprechenden Nachricht und drei Wahlmöglichkeiten. Durch Klick auf das linke Icon können Sie ein neues Spiel beginnen. Durch Klick auf das Diskettenicon in der Mitte gelangen Sie in das gewohnte Diskmenü, in dem Sie den aktuellen Spielstand abspeichern können. Mit dem rechten OK-Icon wird ein erneuter Versuch unternommen, die Rechnerverbindung wiederherzustellen. Falls dies nicht möglich sein sollte, erscheint wieder das oben beschriebene Auswahlfenster mit den bekannten Optionen.

Zum Schluß müssen Sie die Startposition Ihres Wissensraums festlegen. Der Wissensraum befindet sich je nach Spieler immer in der oberen Ebene am oberen oder unteren *Spielfeldrand*. Klicken Sie einfach eines der möglichen Felder an. Der Computer wird die mögliche Position für Sie genau bestimmen. Die rot gekennzeichneten Felder stehen nicht zur Verfügung. Zum Schluß folgt eine Sicherheitsabfrage, ob alle getätigten Eingaben Ihren Wünschen entsprechen. Ist alles OK, beginnt das Spiel. Ansonsten gelangen Sie wieder in das Anfangsmenü zur Namenseingabe.

6. Das Spielfeld

Der Bildschirm ist grob gesehen in vier Teilbereiche aufgeteilt. In der Mitte sehen Sie den Kartenausschnitt, der Ihnen das Höhlenlabyrinth in 3D-Ansicht oder in einer verkleinerten Übersicht anzeigt. Wenn Sie ein Untermenü aufrufen, wird der Kartenausschnitt durch dieses Menüfenster ersetzt.

Am rechten Bildschirmrand finden Sie mehrere Icons, die eingehende *Nachrichten* anzeigen. Sobald sich eine dieser Figuren bewegt, liegt eine entsprechende Nachricht vor. Durch Anklicken dieses Icons gelangen Sie in die Nachrichtenübersicht.

Links vom Kartenausschnitt sehen Sie mehrere Icons zum *Anwerben* von Spielfiguren. Falls Sie beispielsweise einen Zwerg anwerben möchten, klicken Sie auf das entsprechende Icon, und Sie gelangen in das Anwerbemenü.

Im oberen Bildschirmbereich finden Sie verschiedene Icons zum Umschalten von Modi, Anzeigen von Übersichten, Diskoperationen oder Einstellen von Optionen.

Unten links in der Ecke liegt ein Icon für die *Geländetypen*. Wenn Sie dieses Icon anklicken, erhalten Sie eine Übersicht mit der Beschreibung aller im Spiel vorkommenden Geländesymbole. Mit den *Pfeilicons* können Sie die einzelnen Bildschirmseiten vor- und zurückblättern. Es werden jeweils die Geländesymbole für die 3D-Ansicht und für den Übersichtsmodus angezeigt. Durch Anklicken des OK-Icons verlassen Sie dieses Informationsmenü.

Alle Befehlsicons, die Sie auf dem Bildschirm sehen, können Sie zu jeder Zeit anklicken. Dies ist unabhängig davon, inwieweit Sie schon andere Befehlsfunktionen aufgerufen haben.

6.1. Der Kartenausschnitt

Der Kartenausschnitt zeigt den Aufbau der zur Zeit aktuellen Ebene in 3D-Ansicht, oder im Übersichtsmodus an. Durch Anklicken eines Feldes mit der rechten Maustaste können Sie diesen Ausschnitt in alle vier Richtungen bewegen. Beim Betrachten werden je nach Ausschnittmodus die einzelnen Spielfiguren als größere Grafik oder als kleine Symbole angezeigt, die sich auf dem Bildschirm bewegen. Sie können diese bei ihren Tätigkeiten in aller Ruhe beobachten. Ein Erklärung der im Spiel vorhandenen Geländesymbole erhalten Sie, wenn Sie das Geländeicon unten links anklicken.

Wird ein Feld zur Zeit von einem Zwerg in irgendeiner Form bearbeitet, ist zur Kennzeichnung ein Baustellensymbol zu sehen. Im Übersichtsmodus wird die Karte von oben angezeigt. Räume werden in der Farbe des Besitzers (rot oder blau) gekennzeichnet. Wände (= vorhandenes Gestein) oder Bodenplatten (= Gestein wurde entfernt) werden in unterschiedlichen Farben dargestellt. Die Position von Spielfiguren wird in Form kleiner Symbole wiedergegeben.

Oben rechts befinden sich vier *Anzeigeicons*, mit denen Sie die Anzeige einzelner Gruppen von Spielfiguren gezielt aktivieren oder wegschalten können. Wenn Sie nur die Position aller Urcs abfragen möchten, brauchen Sie die anderen drei Icons nur auszuschalten. Ein Icon ist dann ausgeschaltet, wenn die entsprechende Grafik in Grautönen angezeigt wird.

6.2 Anwerben von Spielfiguren

Sie können Zwerge, Forscher, Transporter und Urcs über die entsprechenden Icons anwerben. Das Icon für den Zwerg befindet sich unterhalb der Schatztruhe, die nachfolgenden Icons entsprechen der oben genannten Reihenfolge. Durch Anklicken des gewünschten Icons wird ein Fenster geöffnet. Sie können jeweils nur eine bestimmte Zahl von Figuren pro Rasse anwerben, also 15 Zwerge, 10 Urcs usw. Jede Spielfigur besitzt eine entsprechende Grafik.

Jede Spielfigur einer Rasse wird in einem *Pool* zusammengefaßt. Durch Anklicken der *Figurengrafik* können Sie zwischen den verschiedenen Figuren auswählen, die sich noch im Pool befinden. Anhand des OK-Icons wird die ausgewählte Figur angeworben. Sie können der Figur nun einen Namen geben, indem Sie das Namensfeld anklicken. Durch erneutes Klicken des OK-Icons übergeben Sie diese Aufgabe dem Computer. Es kann immer nur eine Figur gleichzeitig angeworben werden.

Die *Balkenanzeige für die Erfahrung* spiegelt wieder, wie lange eine Figur noch für Sie arbeiten muß, um den nächsten Erfahrungslevel zu erreichen. Ein neuer Erfahrungslevel wird bei einem vollen blauen Balken erreicht. Neben der Anzeige für den Erfahrungslevel befindet sich beim Urc ein Symbol für den Waffenlevel, den er zur Zeit besitzt.

Eine angeworbene Spielfigur erscheint einige Zeit später im Wissensraum. Während dieser Zeitspanne ist ein Ausrufezeichen über das Anwerbicon zu sehen. Dies verdeutlicht, daß eine entsprechende Figur vor kurzer Zeit angeworben wurde und sich auf dem Weg in den Wissensraum befindet. Es können keine Figuren angeworben werden, wenn keine Wissenskugel vorhanden ist oder der Wissensraum zerstört worden ist.

6.3. Die Schatztruhe

Die Schatztruhe stellt ein Informationsicon dar. Eine kleine Truhe bedeutet, daß Ihr Goldvorrat abnimmt. Sie fördern dann zu wenig Gold in den Minen, um den Unterhalt für alle Spielfiguren zu bezahlen. An dieser Stelle sollten Sie schnellstens die Situation bereinigen, denn ohne Gold haben Sie das Spiel sehr bald verloren. Falls eine große Schatztruhe zu sehen ist, ist Ihre Finanzlage in Ordnung. Ihr Goldvorrat wird zu gleichen Teilen in den einzelnen Goldminen gelagert. Wenn Sie die Schatztruhe anklicken, erhalten Sie einige Informationen wie Game-Credits und Programmversion.

6.4. Forschungsübersicht

Hier werden alle Forschungsgebiete und der Entwicklungsstand in einem Übersichtsfenster angezeigt. Jedes Forschungsgebiet wird mit drei Grafikanzeigen näher beschrieben. Das linke Bild spiegelt das Forschungsgebiet bildlich wieder, beispielsweise Schwert und Schild als Symbol für das Forschungsgebiet *Waffen*. In der Mitte befindet sich eine Balkenanzeige. Wenn der blaue Balken seine volle Höhe erreicht hat, wurde ein neuer *Forschungslevel* erzielt. Der Forschungslevel, an dem zur Zeit gearbeitet wird, wird mit einer Zahl in der rechten Grafik wiedergegeben. Die einzige Ausnahme befindet sich beim Forschungsgebiet *Monsterrassen*, wo statt einer Zahl die entsprechende Figurengrafik angezeigt wird. Kann ein Wissensgebiet zur Zeit nicht erforscht werden, weil die Voraussetzungen nicht vorhanden sind, wird diese Tatsache durch einen *leeren Sockel* verdeutlicht.

Unten links liegt das Icon für die Anzahl der von Ihnen kontrollierten *Kristallräume*. Rechts davon finden Sie ein Symbol für die Wissenskugel wieder. Sollte dies nicht angezeigt werden, wurde Ihre Wissenskugel zerstört. In der Mitte befindet sich eine Balkenanzeige für den aktuellen Entwicklungsstand. Wenn der blaue Balken seine volle Größe erreicht hat, können Sie den Schrein mit der Wissenskugel betreten, falls Sie alle notwendigen Kristallräume unter Ihre Kontrolle gebracht haben. Unten rechts finden Sie das OK-Icon, mit dem Sie dieses Informationsfenster wieder verlassen können.

6.5. Der Zoom

Sie haben die Wahl zwischen zwei verschiedenen Kartenmodi. Wenn das Zoomicon aus vielen kleinen Feldern besteht, gelangen Sie den Übersichtsmodus. In dieser Übersicht wird das Zoomicon durch wenige, große Felder ersetzt, was zeigt, daß Sie sich nach dem Anklicken in der 3D-Ansicht befinden werden.

6.6. Spielfigurenübersicht

Mit Hilfe dieses Icons erhalten Sie eine Übersicht über Anzahl und Art aller Spielfiguren, die sich zur Zeit im Spiel befinden.

Durch Anklicken der *Figurengrafik* schalten Sie durch die einzelnen Spielfigurentypen nacheinander um. Oben links finden Sie die Symbolgrafik für die *Figur mit den niedrigsten Erfahrungslevel*. In aufsteigender Reihenfolge werden die nächsten Figuren von links nach rechts und von oben nach unten aufgeführt. Unterhalb einer Symbolgrafik finden Sie die *Anzahl der im Spiel vorhandenen Spielfiguren gleichen Typs*.

Im Gegensatz zu den anderen Figuren werden beim Forscher die entsprechenden *Forschungsgebiete* auf zwei Bildschirmseiten angezeigt. Auf der ersten Seite sehen Sie die oben gezeigten 6 Forschungsgebiete Werkzeuge, Baukunst, Fallen, Waffen, Zaubersprüche und Monsterrassen (von oben links nach unten rechts gesehen). Auf der zweiten Bildschirmseite werden die einzelnen Monsterrassen angezeigt. Unter den Symbolgrafiken für die Forschungsgebiete finden Sie die *Anzahl der Forscher* wieder, die innerhalb eines Forschungsgebietes arbeiten. Durch das OK-Icon können Sie dieses Informationsfenster wieder verlassen.

6.7. Disk-Operationen

In diesem Menü können Sie den aktuellen Spielstand abspeichern oder einen alten Spielstand nachladen. 8 verschiedene *Spielstände* stehen zur Verfügung, denen Sie jeweils einen individuellen Namen geben können. Ebenfalls an dieser Stelle können Sie das *Spiel verlassen*, wenn Sie auf das entsprechende Icon klicken. Allerdings müssen Sie anschließend noch eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Dies ist auch der Fall, wenn Sie einen Spielstand laden möchten. Wenn Sie das Icon für ein neues Spiel anwählen, gelangen Sie wieder zur Namenseingabe.

Wenn Sie einen *Spielstand laden oder speichern* möchten, klicken Sie bitte zuerst einen der acht Spielstände an. Bei der Auswahl des Spielstandes sollten Sie die folgenden Erklärungen beachten:

- a) Eine hellrote Schrift bedeutet, daß dieser Spielstand unbenutzt ist und nur für das Speichern zur Verfügung steht. Dieser Spielstand ist allerdings nicht angewählt.
- b) Eine dunkelrote Schrift bedeutet, daß Sie einen unbenutzten Spielstand angewählt haben und somit der Spielstand durch Anklicken des entsprechenden Icons abgespeichert werden kann.
- c) Eine schwarze Schrift bedeutet, daß dieser Spielstand vorhanden ist und für das Speichern und Laden zur Verfügung steht. Dieser Spielstand ist allerdings nicht angewählt.
- d) Eine grüne Schrift bedeutet, daß dieser Spielstand angewählt worden ist und sofort für das Speichern oder Laden zur Verfügung steht.

Gespeichert wird bei der nächsten Möglichkeit. Es wird immer zum Ende einer Spielrunde gespeichert. Bevor Sie einen Spielstand speichern können, gibt Ihnen der Computer die Möglichkeit, hierfür einen individuellen Namen einzugeben, unter dem der Spielstand schließlich gespeichert wird. Mit der Tastenkombination ALT-X können Sie einen bereits vorhandenen Namen für einen Spielstand komplett löschen. Soll ein alter Spielstand überschrieben werden, gibt Ihnen der Computer eine entsprechende Warnung aus.

Durch *Autosave-Option* wird der aktuelle Spielstand in regelmäßigen Abständen automatisch abgespeichert, sowie bei einem Neustart, beim Verlassen eines Spiels oder beim Laden eines neuen Spielstandes. Ein Autosave wird wie beim normalen Speichern immer am Ende einer Spielrunde durchgeführt. Beim Spielstart können Sie den Autosave-Spielstand über eine Sonderfunktion direkt anwählen und aktivieren. Über die Tastenkombination ALT-A können Sie außerdem direkt sichern.

6.8. Globale Einstellungen

Wenn Sie dieses Icon anklicken, können Sie mehrere Optionen ein- und ausschalten. Ausgeschaltete Optionen werden mit einem kreisrunden Symbol und einem roten Querstrich versehen. Das erste Icon links oben schaltet die *Animationen der Symbolgrafiken* in der 3D-Ansicht des Kartenausschnittes (Kleine Figuren) ein- oder aus. Rechts daneben Icon können Sie die *Grafikanimationen* wahlweise aktivieren oder deaktivieren. Wenn Sie eine der Animationsarten ausschalten, wird die entsprechende Icongrafik nicht mehr bewegt. Mit dem Icon für *Musik* wird die Hintergrundmusik aktiviert oder ausgeschaltet. Weiterhin befindet sich hier ein *Pausenicon*, mit dem das Spiel am Ende der Spielrunde angehalten wird. Das Icon mit dem Forscher wird dann durch ein andere Grafik ersetzt. Klicken Sie das Pausenicon ein zweites Mal an, geht das Spiel sofort weiter. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü, bzw. wird das Spiel fortgesetzt.

WICHTIG Je mehr Optionen Sie ausschalten, desto schneller läuft das Spiel ab.

6.9. Nachrichten empfangen

Es gibt mehrere Icons, mit denen Sie Nachrichten abrufen können. Für jede Spielfigur sind Icons vorhanden, außerdem für Kampfmitteilungen und allgemeine Nachrichten. Sobald eine Nachricht eintrifft, werden die entsprechenden Icons animiert, d.h. die Grafiken bewegen sich. Wenn Sie eines der Nachrichtenicons anklicken, gelangen Sie in die Nachrichtenübersicht.

Wenn Sie die linke Maustaste auf der *Textspalte* gedrückt halten, wird ein Kartenausschnitt eingeblendet, der die betreffende Position widerspiegelt, an der die Nachricht entstanden ist, bzw. es wird die entsprechende Figur, die diese Nachricht abgegeben hat, gezeigt und mit einem grünen Rahmen markiert. Klicken Sie auf das OK-Icon, wird die Nachricht als gelesen betrachtet, und Sie gelangen wieder zurück ins vorhergehende Menü. Gelesene Nachrichten stehen nur noch knapp 7 Minuten zur Verfügung. Zum Verlassen des Nachrichtenmenüs drücken Sie bitte die rechte Maustaste.

7. Die Energiewesen

7.1. Beschreibung und Anwahl der Energiewesen

Diese Kampfmonster sind aus Energie geschaffene Wesen. Sie sind aufgeteilt in *6 Monsterrassen*. Jede dieser Monsterrassen hat ihre besondere Eigenschaft. Die Monsterrassen sind noch einmal in 6 Level unterteilt. Verschiedene Monster besitzen Vorteile im Kampf gegen andere Monster. Diese Vorteile beziehen sich immer auf die Höhe der Trefferwahrscheinlichkeit.

7.1.1. Die Kriecher

Die Kriecher sind eine Rasse wurmähnlicher Wesen, welche im Kampf *Vorteile gegenüber Hüpfern* besitzen. Die Kriecher haben die besondere Fähigkeit, *Fallen zu finden*. Jedesmal wenn sie über eine Falle gehen, gibt es eine prozentuale Möglichkeit, daß der Kriecher die Falle entdeckt. Die Falle wird sofort sichtbar.

7.1.2. Die Schleimer

Schleimer sind eine Rasse von Schleim- oder quallenähnlichen Wesen. Sie sind besonders verwundbar durch Eis. Im Kampf besitzen sie *Vorteile gegenüber den Gehern*. *Level 1- Schleimer können unter Türen hindurchkriechen*. Ab dem 2. Level ist dies wegen ihrer Größe nicht mehr möglich. Sie beschädigen im Nahkampf den Verteidigungswert anderer Monster durch ihren säurehaltigen Schleim. Jedesmal wenn ein Monster getroffen wird, kann dessen Verteidigungswert herabgesetzt werden. Die Chance, daß dies passiert, ist vom Level des Schleimers abhängig. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht gegenüber anderen Schleimern aus oder wenn kein effektiver Schaden entstanden ist.

7.1.3. Die Geher

Die Geher sind eine Rasse von Wesen, die auf zwei Beinen stehen. Sie haben extrem große Ohren, mit denen sie ausgezeichnet hören können. Sie besitzen im Kampf *Vorteile gegenüber Kriechern und Hüpfern*.

7.1.4. Die Hüpfer

Die Hüpfer sind ballähnliche Wesen, die sich durch Hüpfen fortbewegt. Sie bestehen in den höheren Leveln aus Feuer. Sie besitzen *Vorteile gegenüber Fliegern*. Die Hüpfer haben einen natürlichen *Schutz gegen Feuer*. Immer wenn sie mit Feuer angegriffen werden, haben sie eine prozentuale Chance, nicht getroffen zu werden. Durch ihre Fortbewegungsart bekommt der Gegner einen Malus auf seinen Angriffswert.

7.1.5. Die Flieger

Die Flieger sind eine Rasse, die aus Flugwesen besteht. Diese Flugwesen haben unterschiedliche Formen. Sie besitzen im Kampf *Vorteile gegenüber Kriechern und Schleimern*. Da Flieger nur bei ihrem Start- und Endpunkt auf dem Boden landen, sind sie gegenüber fast allen Fallen geschützt. Sollten sie allerdings auf einem Feld mit einer Falle landen, so wirkt sich die Falle ganz normal aus. Nur Netzfallen und Bombenfallen wirken normal, alle anderen Fallen sind wirkungslos.

7.1.6. Die Nebelwesen

Die Nebelwesen sind eine Rasse körperloser Wesen und haben verschiedene Formen, die sie ständig ändern. Sie sind zu vergleichen mit unseren Gespenstern und bewegen sich schwebend vorwärts. *Durch ihre Fortbewegung können sie mit Ausnahme der Bombenfalle von keiner Falle verletzt werden. Sie können durch nicht magische Türen schweben*. Sie können andere Monster vergiften. Es gibt bei jedem Treffer, den das Nebelwesen an einem anderen Monster erzielt, eine prozentuale Chance, daß das Monster vergiftet wurde. Eine Vergiftung kann nur erzielt werden, wenn tatsächlich ein Schaden zugefügt worden ist. Nebelwesen können selbst nicht vergiftet werden. Ein Nebelwesen kann nicht jedes Monster vergiften, alle Level 6-Kampfmonster sind immun gegen Gift. Dazu kommt noch eine Reihenfolge, welches Nebelwesen welches Kampfmonster vergiften kann. Erste Level-Nebelwesen können nur Monster des 1. Levels vergiften. Nebelwesen mit Level 6 können nur Monster der Level 1 bis 5 vergiften. Der Abzug an Lebensenergie bei vergifteten Kampfmonstern ist gleich dem Levels des Nebelwesens. Am Energiebrunnen können sie sich wieder heilen lassen.

Anwahl: Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können oben rechts ablesen. Darunter befinden sich Angaben zum *Monsterlevel* (links) und vorhandenen *Zauberspruch* (rechts). Das Zauberspruchsymbol gibt wieder, mit welchem Zauberspruch ein Energiewesen ausgerüstet ist.

Unter der Angabe für den Goldvorrat befindet sich ein Herz, mit dem der körperliche *Zustand* des Kampfmonsters widergespiegelt wird. Darunter befinden sich Angaben zum *Angriffswert* (oben), *Verteidigungswert* (Mitte) und *Moralwert* (unten). Rechts vom Namensfeld befindet sich ein Icon, um das Energiewesen zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend be*antworten*. Rechts daneben befindet sich das Icon für die Auswahl einer *Kampfstrategie*. Es kann zwischen drei Varianten ausgesucht werden. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü.

7.2. Eigenschaften von Energiewesen und Urcs

Alle Monsterrassen und Urcs haben einige Grundeigenschaften, die für alle Monster gleich sind. Eine Veränderung dieser Eigenschaften kann nur durch *Monsterforschung* erzielt werden. Die Eigenschaften von Urcs können im Gegensatz dazu nicht verändert werden, sie steigen mit zunehmender Erfahrung.

Angriffswert: Dieser Wert stellt die Angriffsfähigkeit des Kampfmonsters dar und gibt die Fähigkeit wieder, wie gut ein Monster trifft und welchen Schaden es verursachen kann.

Verteidigungswert: Dieser Wert stellt die Verteidigungsfähigkeit des Kampfmonsters dar und gibt die Fähigkeit wieder, wie gut sich ein Monster vor Angriffen schützen kann.

Moralwert: Dieser Wert spiegelt die moralische Verfassung des Kampfmonsters wider. Monster mit hohem Moralwert kämpfen im Durchschnitt länger als Monster mit niedriger Moral. Monster mit schlechten Moralwerten neigen eher zur Flucht.

Lebensenergie: Die Lebenspunkte des Monsters. Hat ein Monster keine Lebensenergie mehr, so wurde es eliminiert. Das Herzsymboll nimmt bei jeden Treffer entsprechend ab.

Erfahrungslevel: Nur Urcs besitzen einen Erfahrungslevel. Durch Kämpfen und Trainieren wird die *Balkenanzeige* mehr und mehr ausgefüllt. Links und rechts von der Anzeige für den Unterhalt wird jeweils der *Erfahrungslevel* und der *Waffenlevel* in Zahlen angegeben.

Durch Anklicken des Symbols für die *Kampfstrategie* können Sie verschiedene Varianten einstellen. Es gibt drei Einstellungen, die nacheinander durchgeschaltet werden. Mit dem Icon links davon können Sie *eine Spielfigur* entlassen, nachdem Sie eine entsprechende Sicherheitsabfrage be*antwortet* haben. Rechts vom Kampfstrategie-Icon befindet sich das *Befehlicon*, mit dem Sie durch Anklicken in den Befehlsmodus gelangen. Näheres dazu finden Sie im Kapitel *Der Kampf*. Unten rechts befindet sich das OK-Icon, mit dem das aktuelle Menü verlassen können.

8. Die wichtigsten Räume

8.1. Der Wissensraum

Der Wissensraum ist der wichtigste Raum für die Spieler. Er stellt unter Anderem den Eingang in den Berg dar. Es kann mehrere Wissensräume pro Spieler geben, aber nur in einem Wissensraum kann die *Wissenskugel* liegen.

Das Wissen der Forscher wird in diesem Raum in einer Wissenskugel gespeichert. Gleichzeitig können die Forscher über diesen Raum miteinander kommunizieren. Dadurch sind sie in der Lage, vereint an einem Wissensgebiet zu forschen. Sollte ein Forscher getötet werden, so ist sein Wissen nicht verloren, da es bereits gespeichert wurde. Ein neu angeworbener Forscher erlangt das Wissen der anderen Forscher, indem er seinen Forschungsraum betritt und dort das bereits geforschte Wissen einstudiert. In seinem Forschungsraum verbleibt der neue Forscher 1 Prozent der bisher benötigten Forschungszeit, um sich das Wissen der anderen Forscher anzueignen, die in diesem Wissensgebiet bereits forschen. Nach dieser Zeit hat er das komplette Wissen aus allen bis dahin geforschten Leveln.

Bei Verlust des Wissensraums müssen Sie einen neuen errichten. Sollte dieser fertiggestellt oder schon ein zweiter vorhanden sein, erscheint dort automatisch die Wissenskugel. Das Wissen ist noch vollständig erhalten. Beim Erscheinen der neuen Wissenskugel erhalten Sie das komplettes Wissen wieder zurück. Die

Zeit bis zur Wiedererlangung beträgt 2 Prozent der bis zu diesem Zeitpunkt zur Forschung benötigten Zeit. Dabei werden aber alle Wissensgebiete parallel abgehandelt. Dies ist die Zeit, die Sie als Spieler brauchen, um die Wissenskugel neu aufzufüllen.

Beim Anklicken des Wissensraums erscheint ein Informationsfenster, in dem Sie den *Stand der zwölf Forschungsgebiete* einzeln abfragen können. Durch Anklicken der einzelnen Forschungsgebiete auf der rechten Bildschirmseite wird links unten der aktuelle Stand angezeigt.

Das aktuelle Forschungsgebiet wird mit einer entsprechenden Grafik unten links angezeigt. Rechts davon befindet sich die *Balkenanzeige*, auf der Sie ablesen können, wie lange noch bis zum nächsten Wissenslevel geforscht werden muß. Der neue *Forschungslevel* wird rechts von der *Balkenanzeige* angegeben. In der Mitte finden Sie ein Icon für die Anzahl der von Ihnen kontrollierten *Kristallräume*. Rechts unten in der Ecke ist das OK-Icon, mit dem Sie dieses Informationsmenü wieder verlassen können.

8.2. Der Kristallraum

Es gibt mehrere vom Computer vordefinierte Kristallräume. In diesen Räumen stehen Altäre, in denen die Kristalle gelegt worden sind. Die Kristalle beherbergen die Teile der Seele des gestürzten Gottes. *Eines der Hauptziele dieses Spieles ist die Eroberung dieser Räume*. Die Kristallräume werden im Berg vom Computer verteilt. Die Spieler müssen sich ihren Weg zu den einzelnen Kristallräumen von Zwergen bauen lassen. Ihre Anzahl wird am Anfang eines Spiels festgelegt. Ein *Kristallraum* wird von einem Spieler dann kontrolliert, wenn sich nur eigene Figuren im Raum befinden. Ein Kristallraum kann nicht wie die anderen Räume zerstört werden, da er göttlichen Ursprungs ist. Auch Kristallräume können nicht angewählt werden.

8.3. Der Schrein

Der Schrein ist der wichtigste Raum im Spiel. Im Schrein liegt der Körper des toten Gottes. Dieser Raum darf erst betreten werden, wenn Sie sich als würdig erweisen. Dazu müssen Sie die Kontrolle über alle Kristallräume besitzen, die nötige Entwicklungsstufe erreicht und Ihre Wissenskugel zum Eingang des Schreins transportiert haben.

Der Schrein liegt in der Mitte des Spielfeldes. Um ihn betreten zu können, muß man zuerst einen Gang dorthin graben. Solange Sie nicht die nötige Entwicklungsstufe erreicht haben, erscheint beim Anklicken des Raumes eine Grafik, die einen geschlossenen Eingang zeigt. *Sobald sich der Eingang geöffnet hat, können Sie einen Transporter mit der Wissenskugel in den Schrein schicken und somit das Spiel gewinnen!*

9. Spielende

Wenn ein Spieler alle Bedingungen erfüllt hat, um den *Schrein* betreten zu dürfen, muß er seine Wissenskugel dorthin transportieren und sie in der Mitte des Raums abladen. Ist dies vollbracht, haben Sie das Spiel gewonnen. Die Siegbedingungen sind:

- a) Sie müssen alle Kristallräume unter Ihre Kontrolle gebracht haben.
- b) Sie müssen die nötige Entwicklungsstufe erreicht haben.
- c) Die Kristallkugel muß zum Schrein transportiert worden sein.

Die Entwicklungsstufe ist neben den Kristallräumen eine der Siegbedingungen, die Sie erfüllen müssen, um den Schrein betreten zu können. Die Entwicklungsstufe ist abhängig von der Forschung. Erst wenn alle Forschungsgebiete zu einem Großteil erforscht wurden (ca. 80 %), kann der Transporter die Wissenskugel zum Schrein transportieren.

Der Gewinner wird in der *Ruhmeshalle* eingetragen. Diese Ruhmeshalle wird nach höchster Punktzahl sortiert und bewertet. Jedem Spieler werden 10.000 Punkte gutgeschrieben. Je mehr Zeit ein Spieler benötigt, um das Spiel zu gewinnen, werden entsprechende Minuspunkte vergeben. Wenn ein Spieler sein Punktekonto aufgebraucht hat, wird er nicht in der Ruhmeshalle eingetragen.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn einer der Spieler kein Gold mehr besitzt und:

- a) kein Zwerg mehr für eine Goldmine zur Verfügung steht oder

b) überhaupt kein Zwerg mehr vorhanden ist.

Weiterhin endet das Spiel vorzeitig, falls kein Wissensraum mehr vorhanden ist, kein Zwerg mehr vorhanden ist, und:

- a) kein Transporter mehr vorhanden ist oder
- b) die Wissenskugel zerstört ist oder
- c) keine Forscher vorhanden und der nötige Entwicklungsstand noch nicht erreicht ist oder
- d) es keine Forschungsräume mehr gibt und der nötige Entwicklungsstand noch nicht erreicht worden ist.

Ein Spiel, das vorzeitig beendet wurde, wird wie üblich bewertet, und gegebenenfalls wird der Gewinner in der Ruhmeshalle eingetragen.

Viel Spaß beim Spielen der MAGIC OF ENDORIA 'LIGHT'-Version wünscht Ihnen:

SUNFLOWERS GmbH
Birkenwaldstraße 38
63179 Obertshausen

Tel.: 06104/98150

Fax: 06104/981517