



Spellforce 2

GOLD
EDITION

HANDBUCH



SpellForce 2 Shadow Wars 4
SpellForce 2 Dragon Storm 58

*In Gedenken an unseren
Freund Sascha Pieroth.*



SpellForce 2

SHADOW WARS



JoWood Productions Software AG
Pyhrnstraße 40
A-8940 Liezen, Austria



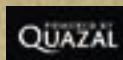
DEEP SILVER

Homepage JoWood: www.jowood.com

Homepage Deep Silver: www.deepsilver.com

Homepage „SpellForce 2 - Shadow Wars“: www.spellforce.com

© 2006 by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria.
© 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG.



This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2007, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved.



Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.



Uses Miles Sound System Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2005 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung

auslösen. Auch können bisher unbekannt Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Informationen/Hotline

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland:	0900 1 807 207	(0,62 €/Min.)
Österreich:	0900 1 807 207	(0,53 €/Min.)
Schweiz:	0900 1 807 207	(1,19 SFr/Min.)

FAQ und Kontaktformular im Internet: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland:	0900 5 155 686	(1,86 €/Min.)
Österreich:	0900 5 155 686	(2,16 €/Min.)
Schweiz:	0900 5 155 686	(3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (Start --> Ausführen --> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

Inhalt

<i>Epilepsie-Warnung</i>	4
<i>Technische Information/Hotline</i>	5
1 Einführung	8
2 Installation & Spielstart	10
2.1 Systemvoraussetzungen	10
2.2 Installation	10
2.3 Spielstart	10
3 Einstieg ins Spiel	11
4 Erste Schritte	11
5 Spielmodi	12
5.1 Die Einzelspielerkampagne	12
5.1.1 Eine neue Kampagne starten	13
5.1.2 Eine bestehende Kampagne fortsetzen	13
5.2 Das Freie Spiel	14
5.2.1 Ein Freies Spiel starten	14
5.2.2 Ein Freies Spiel fortsetzen	15
5.2.3 Freies Spiel mit mehreren Mitspielern	15
5.3 Gefechtsmodus	16
5.3.1 Besondere Regeln bei Gefechten	16
5.3.2 Ein Gefecht gegen den Computer starten	16
5.3.3 Gefechte mit mehreren Mitspielern	17
6 Spielsteuerung	17
6.1 Hauptbedienelemente	18
6.2 Das Inventar	20
6.3 Das „Click & Fight“-System	22
6.4 Händler	22
6.5 Tastaturbelegung	23

7 Optionen	26
7.1 Spiel	26
7.2 Grafik	26
7.3 Sound	28
8 Spielen im Internet	28
8.1 Voraussetzungen für das Spiel im Internet	28
8.2 Anlegen eines Accounts	29
8.3 Die Internet-Lobby	29
8.4 Einem Internetspiel beitreten	30
8.5 Ein Internetspiel anlegen	31
8.6 Vorgehen bei Verbindungsproblemen	32
9 Spielen im lokalen Netzwerk	33
10 Die Fraktionen	33
10.1 Der Bund	34
Einheiten des Bundes	35
Gebäude des Bundes	37
10.2 Die Clans	39
Einheiten des Clans	40
Gebäude des Clans	42
10.3 Der Pakt	44
Einheiten des Pakts	45
Gebäude des Pakts	47
Zusätzliche Funktionen und Optionen im Spiel	49
11 Mitwirkende	53
Endbenutzer Lizenzvertrag	56

1 Einführung

Der Morgen kam mit Donner. Der Atem des Windes war schwer von Blut und Asche, ein schwarzer Mahlstrom, der sich von der Schlacht empor wand, um den Himmel zu verschlingen. Soweit der Blick schweifen konnte, wogten die Leiber der Malar.

Hirin trieb sein Pferd voran, fort von dem Kreis aus Licht, den der Hammer seines Bruders Niethalf in weiten Schwüngen in die Horden der Malar schlug. Hirins Ziel stand am Ursprung des Stroms aus Körpern. Der Gott des Todes und der Träume trieb seine schwarze Mähre durch die Feinde, um endlich Recht zu sprechen und das Leben jenes Menschen zu nehmen, dessen Wahnsinn Grund für all dies war.

Unter den dampfenden Hufen seines Rosses zerstoben die Malar zu Asche, und die schwere Axt des Gottes schwang links und rechts durch die Leiber der Monstren wie das Pendel der Unabwendbarkeit. Hoch stieg das Ross, eine Anhöhe hinan, gleich einem Nachen sich gegen die Woge der Kreaturen stemmend. Aus der Ebene hinter dem Reiter brandete der Sturm hinauf, durchstochen von den Blitzen seiner Sturmschwester Elen, und peitschte den Mantel des Todesgottes wie eine schwarze Flamme um seinen gepanzerten Leib. Als die schnaubende Mähre des Gottes schließlich den Kamm der Woge durchbrach, blickte Hirin ins Antlitz von Janus Malacay, einst oberster Alchemist des hyborischen Imperators, dem Menschen, der sich zum Herrn über Leben und Sterben des ganzen Weltenrunds ausgerufen hatte.

Der Blick des Mannes war entrückt, aus seinen ausgebreiteten Armen quoll die Blutmagie, welche Malar für Malar formte und mit Leben füllte, nur um wenig später unter der Axt des Todesgottes zu fallen. Hirin trieb sein Ross voran, auf den Mann zu, in dessen Augen immer noch jener Spott glomm, mit dem er die Götter und die Gesetze des Lebens geschmäht hatte. Aus dem Mahlstrom des Himmels stürzte der Drache Ur auf Hirin herab, bereit, seinen Herrn zu verteidigen. Doch Elens weiße Blitze trafen die Bestie und schleuderten sie eine Meile weit davon, wo sie wie ein glühender Fels in die wogende See der Kreaturen schlug. Und zum ersten Mal erblickte Hirin in Malacays Augen einen Schatten von Angst. Der Mund des Alchemisten schien Worte zu formen, als wolle er erklären, beschwichtigen. Doch unerbittlich stieg die Axt des Todesgottes in den schwarzen Himmel und rauschte hinab, tief hinein in das Fleisch des Gotteslästerers.

Da schrien die Malar auf, hoben ihre Fratzen zum Himmel und brüllten den Schmerz ihres Meisters hinaus, ein Schrei aus einer See aus Mäulern mit einem Klang, als wollte die Welt zerbersten. Und als die Blutmagie zerfiel, zerfielen auch die Malar, lösten sich auf in Fetzen aus Blut, davongerissen im wirbelnden Sturm mit dem letzten Klang ihrer Schreie.

Stille ward über dem Feld. Elens Sturm verklang, und ein kalter Wind zerteilte die schwarzen Wolken, um dem Antlitz der Sonne den Ausgang der Schlacht zu zeigen. Im Kreis schritten die Götter um den sterbenden Mann, dessen blutbedeckte Lippen ein höhnisches Lächeln verzerrte.

„Alle Götter Eos braucht es, um mich zu fällen! So kann ich zufrieden sterben, wissend, dass mein Mal auf ewig auf Eurer Schöpfung prangen wird! Der Sterbliche, der das Geheimnis des Lebens stahl! Noch auf dem Fluss der Seelen wird mein Spott über euch erschallen!“

„Nein, Janus Malacay“, sprach Ereon, der Weise. „Du sollst nicht die Gnade des ewigen Schlafes erfahren. Jenseits der Schwelle des Todes wird deine wahre Strafe auf dich warten. Und sie wird grausamer sein, als dein kranker Geist es sich ausmalen kann. Deine Seele soll nie Frieden finden!“

Da vernahmen die Götter das Schnauben des Drachen Ur, der sich verletzt und schwach an die Seite seines Meisters zu schleppen suchte. Schon trat Hirin hinzu und hob die Axt, als die Stimme seines Bruder Ereon erneut erklang.

„Halt ein, Bruder! Dieser Erstgeborene hat nur seine Lebensschuld erfüllt. Die Entehrung soll ihm Strafe genug sein!“

So ließen die Götter Malacay und den Drachen Ur zurück. Still lag der alte Drache da und lauschte auf die letzten Atemzüge seines Meisters, und mit jedem rasselnden Atemzug schien eine bleischwere Last von seinem Herzen abzufallen. Da griff Malacays Hand nach ihm.

„Höre mich! Noch leben wir beide, und du bist nicht frei von deinem Bann!“

Wieder lächelte der Alchemist sein sterbendes Lächeln.

„Du sollst mir einen letzten Schwur leisten! Einen, der mein Werk und die Blutlinie, welche ich geschaffen habe, für immer bewahren soll! Hör genau zu...“

2 Installation & Spielstart

2.1 Systemvoraussetzungen

Minimum

Intel Pentium® 4 mit 1,5 GHz
512 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 128 MB RAM (GeForce 4 Ti oder besser)
Windows® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB freier Festplattenspeicher
DVD-Laufwerk
DirectX®9.0c

Empfohlen

Intel Pentium® 4 mit 2,5 GHz
1 GB RAM
3D-Grafikkarte mit 256 MB RAM (GeForce 6600 GT oder besser)
Windows® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB freier Festplattenspeicher
DVD-Laufwerk
DirectX®9.0c

2.2 Installation

Öffnen Sie die Lade Ihres DVD-Laufwerks, und legen Sie die „SpellForce 2 - Shadow Wars“-DVD ein. Schließen Sie die Lade. Ist auf Ihrem Rechner „Autoplay“ aktiviert, startet der Setup-Assistent automatisch. Wenn Sie kein „Autoplay“ aktiviert haben, öffnen Sie den Inhalt der DVD, indem Sie „Arbeitsplatz“ oder „Windows Explorer“ aufrufen und auf die DVD doppelklicken. Nun doppelklicken Sie auf die Datei „SpellForce2SW-Setup.exe“ und starten damit den Setup-Assistenten.

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *SpellForce 2 - Shadow Wars* zu installieren.

2.3 Spielstart

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

- Doppelklicken Sie auf die „SpellForce 2“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop.

- Klicken Sie auf den „Start“-Button, gehen Sie in den Ordner „Programme“, dort in „SpellForce“ und „SpellForce 2“. Klicken Sie nun auf das „SpellForce 2“-Icon.
- Öffnen Sie „Windows Explorer“ oder „Arbeitsplatz“, und wechseln Sie in den Ordner mit „SpellForce2“. Doppelklicken Sie dort auf „SpellForce2.exe“.

Nach einigen Sekunden ist das Spiel geladen. Sie werden nun aufgefordert, Ihren Zugangscode einzugeben. Sie finden diesen entweder auf der Rückseite dieses Handbuches oder in Ihrer DVD-Verpackung. Nach Eingabe des Codes befinden Sie sich im Hauptmenü.

3 Einstieg ins Spiel

Willkommen in der Welt von *SpellForce 2 - Shadow Wars*! Sie werden Menschen, Zwergen, Elfen, Orks, Trollen, Barbaren, Dunkelelfen, Gargoylen, Schatten und anderen Wesen begegnen. Sie werden Siedlungen bauen und vernichten. Sie werden Truppen in den Kampf gegen das Böse führen. Sie werden magische Kräfte erlernen und handhaben. Sie werden neue Freunde finden – und neue Feinde.

Dieses Handbuch erklärt Ihnen, wie Sie sich in *SpellForce 2 - Shadow Wars* zurechtfinden, welche Aktionsmöglichkeiten Sie haben und wie Sie diese im Spiel anwenden.

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

Sollten Sie im Laufe des Spiels nicht sicher sein, welche Aktion ein Button auslöst, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger darüber, und es erscheint ein Text, der die Funktion des Buttons erläutert.

4 Erste Schritte

Die schnellste Art, alles über *SpellForce 2 - Shadow Wars* zu erfahren, ist es zu spielen. *SpellForce 2 - Shadow Wars* verfügt über ein Tutorial, welches alle wichtigen Informationen liefert.

Um das Tutorial zu spielen, starten Sie *SpellForce 2 - Shadow Wars* wie in Abschnitt 2.3 beschrieben.

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, befinden Sie sich im Hauptmenü. Klicken Sie auf Einzelspieler und dann auf Kampagne.

Sie können sich nun aussuchen, mit welchem Avatar (Ihrer Verkörperung im Spiel) Sie spielen möchten.



Klicken Sie auf „Männlich“ bzw. „Weiblich“, um das Geschlecht Ihres Avatars festzulegen.

Mit Hilfe der kleinen Pfeile links und rechts des Wortes „Kopf“ können Sie sich einen Kopf für Ihren Avatar aussuchen.

Geben Sie nun noch im Feld „Name“ einen Namen für Ihren Avatar an, und drücken Sie anschließend auf den „Start“-Button.

Folgen Sie von nun an einfach den Anweisungen des Spiels, und Sie werden alles Wissenswerte über die Bedienung von *SpellForce 2 - Shadow Wars* erfahren.

5 Spielmodi

SpellForce 2 - Shadow Wars bietet Ihnen drei unterschiedliche Spielmodi an: eine Einzelspielerkampagne, das Freie Spiel und den Gefechtsmodus. Letzteren können Sie auch mit anderen Spielern über LAN oder Internet spielen. Diese Spielmodi werden im Folgenden näher erläutert.

5.1 Die Einzelspielerkampagne

Hier können Sie in einer epischen Kampagne die Geschichte von *SpellForce 2 - Shadow Wars* erleben. Sie erschaffen einen Avatar (Ihre Verkörperung im Spiel), mit dem Sie viele abwechslungsreiche Abenteuer bestehen werden.

5.1.1 Eine neue Kampagne starten

Um die Einzelspielerkampagne zu starten, wählen Sie im Hauptmenü den Button „Einzelspieler“ und dann den Button „Kampagne“.

Sollten Sie die Kampagne bereits einmal gestartet haben, so klicken Sie bitte auf den „Neu“-Button.

Sie können sich nun aussuchen, mit welchem Avatar (Ihrer Verkörperung im Spiel) Sie spielen möchten. Klicken Sie auf „Männlich“ bzw. „Weiblich“, um das Geschlecht Ihres Avatars festzulegen.

Mit Hilfe der kleinen Pfeile links und rechts des Wortes „Kopf“ können Sie sich einen Kopf für Ihren Avatar aussuchen und im Feld „Name“ einen Namen für Ihren Avatar angeben.

Auf der rechten Seite des Bildschirms können Sie den Schwierigkeitsgrad für die Kampagne und die Einstellungen zum Tutorial festlegen.

Wenn Sie keine Erläuterungen zur Bedienung von *SpellForce 2 - Shadow Wars* benötigen, schalten Sie den Schalter „Tutorial“ auf „Aus“. Es wird empfohlen, beim ersten Spielen von *SpellForce 2 - Shadow Wars* das Tutorial eingeschaltet zu lassen, auch wenn Sie bereits *SpellForce - The Order of Dawn* gespielt haben sollten. Das Tutorial enthält auch wichtige Informationen zu den zahlreichen Neuerungen, die *SpellForce 2 - Shadow Wars* ausmachen.

Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie „Spiel starten“.

5.1.2 Eine bestehende Kampagne fortsetzen

Sollten Sie bereits eine Kampagne gestartet haben, so können Sie diese auf zwei Arten fortsetzen:

Sie können entweder direkt im Hauptmenü auf „Kampagne fortsetzen“ klicken. Es wird dann automatisch der letzte gespeicherte Spielstand aus der Kampagne geladen. Oder Sie können einen anderen Spielstand laden bzw. zu einem anderen Avatar wechseln.

Dann klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler“, dann auf „Kampagne“. Sollten bereits zu mehreren Avataren Spielstände vorliegen, so können Sie mit Hilfe der kleinen Pfeile unter dem Avatarporträt den gewünschten Avatar auswählen. Rechts auf dem Bildschirm können Sie dann den gewünschten Spielstand des jeweiligen Avatars auswählen.



Drücken Sie auf „Spiel starten“, um den ausgewählten Spielstand zu laden.

5.2 Das Freie Spiel

In diesem Modus können Sie alleine oder zusammen mit bis zu zwei weiteren Mitspielern Ihren Avatar zahlreiche Abenteuer erleben lassen. Dabei geht es in erster Linie darum, Ihren Avatar so mächtig wie möglich zu entwickeln. Das Erlernen neuer Fertigkeiten und das Sammeln von Ausrüstungsgegenständen steht im Vordergrund. Allerdings bietet auch dieser Modus eine Kampagnenhandlung an, die Sie über verschiedene Karten entdecken können.

5.2.1 Ein Freies Spiel starten

Wenn Sie diesen Modus alleine ausprobieren möchten, so klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler“, dann auf „Freies Spiel“. Legen Sie nun Geschlecht und Aussehen Ihres Avatars für das Freie Spiel fest, und wählen Sie die Karte aus, die Sie spielen möchten. Im Feld „Fraktion“ können Sie noch die Fraktion festlegen, mit der Sie auf der ausgewählten Karte spielen möchten.

Im Freien Spiel können die Karten in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Allerdings steht hinter jeder Karte der Level-Bereich, für den diese Karte vorgesehen ist. Sollte Ihr Avatar nicht einen entsprechenden Level besitzen, so wird diese Karte für Sie zu einfach oder zu schwer zu spielen sein. Der aktuelle Level Ihres Avatars wird unter dem Avatarporträt angezeigt. **Es empfiehlt sich, als erstes die Karte „Westwehr“ zu spielen.** Hier erhalten Sie viele Informationen und Aufträge (so genannte Questen), die sich auf den anderen Karten als nützlich erweisen werden. Zudem kommen Sie auf diese Weise in den Genuss der Kampagne für den Modus „Freies Spiel“.

Klicken Sie auf „Spiel starten“, um die gewählte Karte zu laden.

5.2.2 Ein Freies Spiel fortsetzen

Im Gegensatz zur Einzelspielerkampagne kann man im Freien Spiel nicht abspeichern. Der Avatar wird allerdings automatisch beim Verlassen einer Karte gespeichert. Wie Sie die Karte verlassen, ist egal: ob durch Sieg, Niederlage, oder indem Sie das Spiel beenden.

Auch wenn Sie auf einer Karte besiegt wurden, entsteht Ihnen dadurch kein Nachteil, da Ihr Avatar nach Ende einer Karte immer lebendig ist und alle inzwischen gesammelten Gegenstände und Erfahrungspunkte behält.

Um mit einem bereits bestehenden Avatar weiterzuspielen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler“ und dann auf „Freies Spiel“. Wählen Sie nun mit den Pfeiltasten den gewünschten Avatar aus, selektieren Sie die Karte, die Sie erkunden möchten, und klicken Sie auf „Spiel starten“.

5.2.3 Freies Spiel mit mehreren Mitspielern

Wie man ein Spiel im Internet bzw. im LAN startet bzw. einem solchen Spiel beitrifft, erfahren Sie im Abschnitt 8, „Spielen im Internet“ bzw. Abschnitt 9, „Spielen im LAN“.

Beim Freien Spiel mit mehreren Mitspielern gibt es folgende Besonderheiten zu beachten:

- Wenn ein Spieler einen Gegenstand aufsammelt, so erhalten alle Mitspieler diesen Gegenstand.
- Wenn eine Quest gelöst wird, so erhalten **nur** die Mitspieler die damit verbundenen Belohnungen, die vorher auch diese Quest angenommen hatten.
- Je mehr Mitspieler auf einer Karte sind, desto zahlreicher und stärker werden auch die Gegner.

5.3 Gefechtsmodus

In diesem Modus können Sie entweder gegen den Computer oder gegen Freunde im Internet oder in einem lokalen Netzwerk spielen. Das Ziel dabei ist es, den Gegner von der Karte zu vertreiben. Als Avatar können Sie entweder vorgefertigte Avatare verwenden oder Avatare, die Sie im Freien Spiel geschaffen haben. Die Voraussetzung ist allerdings, dass diese eigenen Avatare bereits den höchsten Level (Level 30) erreicht haben.

5.3.1 Besondere Regeln bei Gefechten

Gefechte unterscheiden sich stark vom Spiel in der Einzelspielerkampagne und dem Freien Spiel:

- Ein Spieler hat verloren, wenn er keine Gebäude, keinen Avatar, keine Helden und keinen Titanen mehr hat.
- Der Avatar und die Helden sind nicht von Anfang an auf der Karte. Um sie zu rufen, muss erst ein „Altar des Lebens“ gebaut werden. An diesem Gebäude können nur die Helden und der Avatar für Ressourcen herbeigerufen werden.
- Wenn ein Avatar oder Held stirbt, so kann er wie auch in den anderen Spielmodi durch andere Helden/Avatare kostenlos wiederbelebt werden, vorausgesetzt es ist kein Gegner in der Nähe. Wenn der Avatar/Held nicht innerhalb der vorgegebenen Frist wiederbelebt wird, so ist das Spiel nicht verloren. Um den Held/Avatar erneut herbeizurufen, müssen allerdings bei einem „Altar des Lebens“ Ressourcen investiert werden.

5.3.2 Ein Gefecht gegen den Computer starten

Um ein Gefecht zu starten, wählen Sie im Hauptmenü den Button „Einzelspieler“ und dann den Button „Gefecht“.

Um einen vorgefertigten Avatar auszuwählen, klicken Sie auf „Templates“ und wählen Sie dann mit den Pfeil-Buttons unter dem Avatarporträt das gewünschte Template aus.

Um einen eigenen Avatar auszuwählen, klicken Sie auf „Avatare“, und nutzen Sie dann die Pfeil-Buttons.

Wählen Sie die Karte aus, auf der Sie spielen möchten, und drücken Sie „OK“. Beachten Sie, dass die Gefechtskarten eine unterschiedliche maximale Anzahl von Gegenspielern erlauben.



Sie gelangen nun auf den Gefechtsvorbereitungsbildschirm. Sie haben hier noch die Möglichkeit, sich eine Fraktion auszusuchen und den Computergegnern gezielt Fraktionen zuzuweisen. Ansonsten werden die Fraktionen zufällig ausgewählt.

Um die Anzahl der Computergegner zu reduzieren, können Sie in der Spalte „Spieler“ den Eintrag für einzelne Computergegner auf „geschlossen“ setzen.

Klicken Sie auf „Spiel starten“, um das Gefecht zu beginnen.

5.3.3 Gefechte mit mehreren Mitspielern

Wie man ein Spiel im Internet bzw. im LAN startet bzw. einem solchen Spiel beitrifft, erfahren Sie im Abschnitt 8, „Spielen im Internet“ bzw. im Abschnitt 9, „Spielen im LAN“.

6 Spielsteuerung

In diesem Abschnitt erhalten Sie Informationen zu den fortgeschrittenen Funktionen von *SpellForce 2 - Shadow Wars*. Um die grundlegenden Informationen zur Bedienung zu erhalten, spielen Sie bitte zunächst das Tutorial (siehe auch Abschnitt 4, „Erste Schritte“).

6.1 Hauptbedienelemente

Ausrüstungsfenster
Hier können Avatar und Helden mit unterschiedlichen Gegenständen ausgerüstet, aktive Zaubersprüche ausgewählt und Fertigkeiten gelernt werden

Click & Fight-Aktionen
Bei der Selektion einer Figur oder eines Gebäudes werden hier die möglichen Aktionen angezeigt, die der Avatar oder die Helden auf dieses Objekt anwenden können (Zaubersprüche, Spezialfähigkeiten)

Verhalten der Einheiten

- Position halten
- Folgen
- Patrouillieren
- Aufklären (nicht in Kämpfe verwickeln lassen)
- Stürmen (jeden Gegner auf dem Weg angreifen)

Detailansicht
Zeigt selektierte Einheiten oder Objekte, erlaubt Unterselektion, liefert Detailinformationen

Untätige Arbeiter selektieren

Questbuch
Enthält detaillierte Informationen über offene und gelöste Haupt- und Nebenquests

Teleporter
Hier kann man den Avatar von jedem beliebigen Ort aus zu aktivierten Reisesteinen auch auf anderen Karten schicken

Ressourcen
Stein, Silber, Lenya

Gruppen
Hier werden vom Spieler definierte Gruppen angezeigt. Auch hier funktioniert Click & Fight

Aktuelle Anzahl militärischer Einheiten und aktuelles Einheitenlimit

Aktuelle Arbeiteranzahl

Tageszeit

Menü
Speichern, Laden, Optionen...

Level-Aufstieg
Wenn der Avatar oder die Helden aufgestiegen sind, wird angezeigt, dass neue Fertigkeiten gelernt werden können

Log
Zeigt alle bisherigen Meldungen und Dialoge

Produktionsgebäude durchschalten
Selektiert die unterschiedlichen Gebäude, in denen Einheiten produziert werden

Übersichtskarte
Zeigt freundliche und feindliche Einheiten sowie Gebäude, questrelevante Punkte, Händler, Reise Steine und Alarmhinweise für unterschiedliche Ereignisse

Kamera auf den Ort des letzten Alarms positionieren

Gebäude aufwerten

Eigene Einheit oder eigenes Gebäude zerstören

Militärische Einheit produzieren

Arbeiter produzieren

Titan produzieren

Arbeiter für bestimmte Ressource produzieren
Diese Arbeiter suchen nach Erscheinen selbstständig die entsprechende Ressource und beginnen mit dem Abbau



6.2 Das Inventar

Avatarporträt

Zeigt die Verkörperung des Spielers, die mächtigste Spielfigur

Auszurüstendes Partymitglied wählen

Ausrüstungsfächer

Inventar öffnen

Zauberbuch öffnen

Fertigkeitenbäume öffnen

Lebenspunkte, Mana und Rüstungsklasse

Wirksamkeit der Einheit im Nahkampf

Wirksamkeit der Einheit im Fernkampf (ohne Zaubersprüche)

Lebenspunkte und Mana der selektierten Einheit

Falls der Avatar selektiert ist: Gesamtelte Erfahrung relativ zum Aufstieg in die nächste Stufe

Helden

Etwas schwächer als der Avatar. Können vom Spieler auch ausgerüstet und in ihrer Entwicklung beeinflusst werden

Begleiter

Können herbeigerufen und wiederbelebt, aber nicht ausgerüstet oder in ihrer Entwicklung beeinflusst werden



Aktive Zaubersprüche der ausgewählten Figur

Alle verfügbaren Zaubersprüche der ausgewählten Figur

Zaubersprüche des selektierten Helden oder Avatars

Inventar sortieren

Sortiert das Inventar und stapelt identische Gegenstände in Stapeln mit je 5 Gegenständen

Gegenstand wegwerfen

Gegenstand mit Linksklick an die Maus nehmen und dann auf diesen Button klicken. ACHTUNG: Einmal weggeworfene Gegenstände können Sie nicht mehr wiedererlangen

6.3 Das „Click & Fight“-System

Sie können in *SpellForce 2 - Shadow Wars* auf klassische Weise in den Kampf ziehen: Wählen Sie zunächst die eigenen Einheiten aus, dann die Angriffsart, und rechtsklicken Sie dann den Gegner.

Sie können jedoch auch die Vorzüge des „Click & Fight“-Systems für sich nutzen. Klicken Sie einfach auf einen Gegner, und unterhalb der Porträtbuttons von Avatar, Helden und gebildeten Gruppen erscheinen Aktions-symbole, die Sie nur anklicken müssen, um dem jeweiligen Porträt die Angriffsart zuzuordnen. Ein Schwert bezeichnet den Kampf mit der jeweils ausgerüsteten Waffe, sonstige Symbole bezeichnen Zaubersprüche oder Spezialfähigkeiten. So können Sie mit wenigen Klicks im Laufe eines Kampfes Ihre Taktik ändern, ohne dafür zuvor die freundlichen Einheiten auswählen zu müssen.

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

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

6.4 Händler

In der Welt von *SpellForce 2 - Shadow Wars* werden Ihnen Händler begegnen, die oft interessante Ausrüstungsgegenstände anzubieten haben. Hier können Sie auch Gegenstände verkaufen, die Sie nicht mehr benötigen. Händler sind durch ein Schild-und-Waffen-Symbol über ihrem Kopf markiert. Um einen Händler anzusprechen, selektieren Sie Ihren Avatar, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Händler. Es öffnet sich nun Ihr Inventar sowie das Inventar des Händlers.

Um einen Gegenstand zu kaufen, klicken Sie einfach auf den gewünschten Gegenstand im Inventar des Händlers rechts auf dem Bildschirm, und legen ihn dann in Ihr eigenes Inventar.

Um einen Gegenstand zu verkaufen, klicken Sie einfach auf den gewünschten Gegenstand in Ihrem Inventar und klicken dann in das Inventar des Händlers.



Bitte beachten Sie, dass die Händler Ihnen für einen bestimmten Gegenstand weniger Geld bieten, als die Händler selber für den gleichen Gegenstand verlangen würden. Allerdings können Sie, solange Sie das Händlerfenster nicht geschlossen haben, verkaufte Gegenstände zum selben Preis zurückkaufen. Klicken Sie hierfür auf den „Rückkauf“-Button rechts oben im Händlerfenster.

Bitte beachten Sie, dass es Gegenstände gibt, die für den Verlauf der Kampagne wichtig sind. Solche Gegenstände können nicht verkauft und entsprechend auch nicht in das Inventar des Händlers gelegt werden.

6.5 Tastaturbelegung

Verfolgerperspektive

Cursor oben bzw. „W“	Vorwärts laufen
Cursor unten bzw. „S“	Rückwärts laufen
Cursor links bzw. „A“	Links drehen/bei gedrückter rechter Maustaste: nach links laufen
Cursor rechts bzw. „D“	Rechts drehen/bei gedrückter rechter Maustaste: nach rechts laufen
Rechte Maustaste gedrückt halten	Blickrichtung ändern
„Bild runter“	Kamera-Abstand vergrößern
Leertaste	Der Avatar greift den selektierten Feind an (falls kein Feind selektiert, ist wird automatisch ein Gegner ausgewählt und angegriffen)

Isometrische Perspektive

Cursor-Tasten oder die Tasten „W“, „A“, „S“, „D“ oder rechte Maustaste gedrückt lassen	Bildausschnitt verschieben
„Entf“	Bild linksherum drehen
„Ende“	Bild rechtsherum drehen
„Bild runter“	Kameraabstand vergrößern
„Bild hoch“	Kameraabstand verkleinern

Allgemeine Kamerasteuerung

Mausrad klicken oder „Einf“	Perspektive wechseln
Mausrad runter oder „Bild runter“	Kameraabstand vergrößern
Mausrad hoch oder „Bild hoch“	Kameraabstand verkleinern
„T“ oder „Pos1“	In die Standardansicht wechseln

Menüs

„I“	Inventar öffnen
„Q“	Questbuch öffnen
„M“	Reisesteinübersicht öffnen
„L“	Logbuch öffnen

Selektion und Fokus

Linksklick	Selektieren
UMSCHALT- Linksklick	Zur Selektion hinzunehmen oder aus der Selektion entfernen
Strg-Linksklick oder Doppelklick	Alle Einheiten eines Typs selektieren
Rücktaste (Backspace)	Zum Ort des letzten Alarms springen
TAB	Nächsten Gegner selektieren
Strg-„0“ bis Strg-„9“	Gruppe definieren
„0“ bis „9“	Gruppe selektieren: beim 2. Tastendruck: Gruppe fokussieren

F1-F8

„R“	Avatar/Held/Begleiter selektieren
„^“	Freien Arbeiter selektieren, danach weitere freie Arbeiter hinzufügen
„ß“	Selektiert alle definierten Gruppen
„“	Selektiert alle eigenen Kampfeinheiten auf dem Bildschirm
„^“	Selektiert alle eigenen Kampfeinheiten

Kommandos

Rechtsklick	Selektierte Einheiten zum Ziel schicken/ Standard-Aktion auf das Ziel ausführen
Doppelrechtsklick oder „C“ und dann Linksklick auf einen Gegner	Angriff erzwingen Auch selektierte Heiler und Magier ohne Mana greifen das Ziel im Nahkampf an
Strg-Rechtsklick	Selektierte Einheiten zum Ziel schicken, unterwegs Gegner angreifen
UMSCHALT-Rechtsklick	Wegpunkte setzen
ALT-Rechtsklick	Patrouillenpunkte setzen
„H“	Position halten
„F“ und dann Linksklick auf eine Einheit	Folgen

Sonstiges

„P“	Spiel Pausieren
F9	Quicksave
F12	Quickload
ENTER	Chat in Mehrspielerspielen
UMSCHALT-ENTER	Team-Chat in Mehrspielerspielen

7 Optionen

Sie können den Optionsbildschirm vom Hauptmenü oder aus dem laufenden Spiel heraus über den „Menü“-Button erreichen. Bitte beachten Sie, dass einige der Einstellungen Einfluss auf die Geschwindigkeit der Darstellung haben. Mehr dazu erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

7.1 Spiel

Border Scroll

Verschieben des Bildschirmausschnitts durch Positionierung der Maus am Bildschirmrand.

Verdeckte Einheiten

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Einheiten, die von Objekten verdeckt werden, durch einfarbige Flächen angezeigt.

Schadenszahlen

Wenn diese Option aktiviert ist, so wird jeder Schaden, den eine Einheit auf dem Bildschirm nimmt, durch eine aufsteigende Zahl exakt angezeigt.

7.2 Grafik

Schattenqualität

Die Qualität der Schatten hat von allen Parametern den stärksten Einfluss auf die Darstellungsgeschwindigkeit.

- **Aus:** Es werden nur Schatten, die von der Landschaft auf die Landschaft geworfen werden, dargestellt
- **Niedrig:** Zusätzlich werfen Objekte, Figuren und Pflanzen Schatten auf die Landschaft und auf Gras
- **Mittel:** Zusätzlich fällt Schatten auch auf Figuren und Objekte
- **Hoch:** Zusätzlich fällt Schatten auch auf Bäume
- **Sehr hoch:** Zusätzlich wird der Schatten an den Kanten geglättet und wirkt weicher

Texturqualität

Generell bedeutet eine höhere Texturqualität, dass die Oberflächen aller Objekte im Spiel schärfer erscheinen und mehr Details aufweisen. Eine niedrigere Qualität bedeutet kürzere Ladezeiten und eine höhere Darstellungsgeschwindigkeit bei schnellen Blickrichtungsänderungen. Für Grafikkarten mit 128 MB Speicher sollten Sie hier maximal die Einstellung „Hoch“ wählen. Die Einstellung „Sehr hoch“ ist nur für Grafikkarten mit mindestens 256 MB Speicher geeignet.

Sichtweite

Die Sichtweite gibt an, bis zu welcher Entfernung von der Kamera in der Verfolgerperspektive Objekte angezeigt werden. Das Spiel ist auf eine Sichtweite von 100m optimiert, dies entspricht der Einstellung „Normal“. Eine höhere Sichtweite verringert die Darstellungsgeschwindigkeit, insbesondere bei schnellen Blickrichtungsänderungen und bei hoher Texturqualität.

Shader-Modell

Bei einigen älteren Grafikkarten kann die Beschränkung des Pixelshader-Modells auf die Version 1.1 eine deutliche Beschleunigung der Darstellung bewirken. Allerdings sind mit Pixelshader 1.1 nur die niedrigsten Qualitätsstufen bei der Darstellung von Schatten und Wasser möglich.

Himmel

Aktiviert oder deaktiviert die Darstellung von Wolken.

Helligkeitsabgleich

Ist der automatische Helligkeitsabgleich aktiviert, simuliert das Spiel ein Öffnen und Schließen der Linse je nach Menge des einfallenden Lichts. So erhält das Bild immer die optimale Helligkeit, unabhängig davon, ob Sie gerade in die Sonne schauen oder in den Schatten eines Berges. Auf diese Art kommen gerade Überstrahlungseffekte besonders gut zur Geltung. Auf einigen Systemen führt diese Funktion allerdings zu einer Verringerung der Darstellungsgeschwindigkeit, selbst wenn eine leistungsstarke Grafikkarte eingebaut ist.

Gras

Darstellung von Gras hat auf Mittelklasse-Grafikkarten einen starken Einfluss auf die Darstellungsgeschwindigkeit, insbesondere in der Verfolgerperspektive und bei sehr hoher Schattenqualität.

Anisotropischer Filter

Aktivieren Sie diese Funktion, um die Darstellungsqualität der Texturen zu verbessern. Sie kann aber auf älteren Grafikkarten zu einer Reduzierung der Geschwindigkeit führen.

Auflösung

Die Bildschirmauflösung hat starken Einfluss auf die Geschwindigkeit der Darstellung. Sollten Sie einen Flachbildschirm verwenden, so empfiehlt es sich, für die höchste Darstellungsqualität die native Auflösung Ihres Bildschirms einzustellen. Anderenfalls bietet die Auflösung 1024x768 den optimalen Kompromiss aus Darstellungsqualität und Geschwindigkeit.

Wasserqualität

Die Darstellung von Wasser kann, je nach Qualitätseinstellung, Einfluss auf die Geschwindigkeit haben.

- **Normal:** Das Wasser zeigt feine Oberflächenstrukturen und Lichtreflexionen
- **Hoch:** Das Wasser spiegelt. Da die Berechnung der Spiegelungen sehr aufwändig ist, kann diese zu Geschwindigkeitseinbußen führen. Bitte beachten Sie auch, dass nicht alles im Spiel vorkommende Wasser klar genug ist, um zu spiegeln. Sie werden also auch nach Aktivierung dieser Funktion nicht in jedem Wasser im Spiel Spiegelungen erkennen können.

Überstrahlen

Wenn diese Funktion aktiviert ist, dann strahlen extrem helle Bildschirmbereiche auch auf umliegende Bereiche aus. So erscheinen z.B. starke Lichtreflexe noch stärker, oder ein Glühen wird noch realistischer. Das gesamte Bild erscheint durch Aktivierung dieser Funktion weicher. Diese Funktion kann im Allgemeinen bereits bei Mittelklasse-Grafikkarten ohne starken Geschwindigkeitsverlust aktiviert werden.

7.3 Sound

Musik

Regelt die Musiklautstärke.

Effekte

Regelt die Lautstärke von Zaubersprüchen, Schritt- und Kampfgeräuschen sowie von Umgebungsgeräuschen.

Sprache

Regelt die Lautstärke der Sprachausgabe.

Signale

Regelt die Lautstärke von Signalen wie z.B. Alarmen, Warnungen sowie allen Klickgeräuschen, die beim Drücken von Buttons ausgelöst werden.

8 Spielen im Internet

8.1 Voraussetzungen für das Spiel im Internet

Um *SpellForce 2 - Shadow Wars* im Internet spielen zu können, benötigen

Sie eine Internetverbindung und mindestens ein 56kbit/s-Modem. Durch die Internetverbindung können zusätzliche Verbindungsgebühren entstehen.

Ihr Betriebssystem bzw. Ihre Firewall muss *SpellForce 2 - Shadow Wars* erlauben, das Internet zu nutzen. Je nach Konfiguration Ihres Rechners geschieht dies entweder automatisch oder manuell. Weitere Informationen hierzu finden Sie auch in Abschnitt 8.6, „Vorgehen bei Verbindungsproblemen“.

8.2 Anlegen eines Accounts

Um *SpellForce 2 - Shadow Wars* im Internet spielen zu können, müssen Sie einen Account anlegen. Klicken Sie hierfür im Hauptmenü auf „Internet“.



Geben Sie nun den Namen ein, unter dem Sie bei Internetspielen auftreten wollen. Anschließend müssen Sie noch ein Passwort und Ihre EMail-Adresse angeben. Sie können mit einer Adresse auch mehrere Accounts einrichten.

8.3 Die Internet-Lobby

Nach dem Einloggen in Ihren Account gelangen Sie in die Internet-Lobby. Hier können Sie an Partien teilnehmen, eigene Partien anlegen und mit anderen Spielern chatten.

Links oben werden zu den aktuellen Partien folgende Informationen angezeigt:

- **Laufende Spiele:** Hier erscheint der Name der Partie.
- **Karte:** Der Name der zu spielenden Karte.



- **Spiel-Typ:** Zeigt an, ob es sich um ein Freies Spiel oder um ein Gefecht handelt.
- **Spieler:** Zeigt an, wie viele Spieler an dieser Partie teilnehmen können, und wie viele Spieler sich bereits gefunden haben. Sollte bereits die maximale Anzahl an Spielern dem Spiel beigetreten sein, so können Sie diesem Spiel nicht mehr beitreten.
- **Status:** Zeigt an, ob Sie diesem Spiel noch beitreten können.

Im Fenster links unten können Sie per Linksklick einen Chat-Channel auswählen. Rechts unten sehen Sie alle Spieler, die sich derzeit in diesem Channel aufhalten.

Das Fenster unten in der Mitte zeigt die Nachrichten in diesem Chat-Channel an. Hier können Sie auch eigene Nachrichten verschicken.

8.4 Einem Internetspiel beitreten

Um einem Spiel beizutreten, klicken Sie einfach in der Internet-Lobby auf eines der Spiele, die mit dem Status „offen“ gekennzeichnet sind.

Wählen Sie nun einen Avatar, der Sie in dieser Partie verkörpern soll. Dies geschieht rechts oben auf dem Lobby-Bildschirm.

Sollten Sie ein Freies Spiel gewählt haben, so können Sie hier zwischen Ihren bereits angelegten Avataren aus dem Freien Spiel wählen oder einen neuen Avatar anlegen.

Sollten Sie ein Gefecht gewählt haben, so stehen Ihnen diverse vorgefertigte Avatare (sog. „Templates“) zur Verfügung. Alternativ können Sie auch eigene Avatare aus dem Freien Spiel verwenden, vorausgesetzt diese haben bereits Level 30 erreicht.

Wenn Sie ein Spiel und einen Avatar ausgewählt haben, klicken Sie auf „Spiel beitreten“.

Sie kommen nun zum Spielvorbereitungsbildschirm.

Im Freien Spiel müssen Sie noch die Fraktion auswählen, die Sie spielen möchten.

Sollten Sie sich für ein Gefecht entschieden haben, können Sie außer der Fraktion auch noch ein Team auswählen, in dem Sie spielen wollen. Das Team entscheidet, mit welchem der anderen Mitspieler Sie zusammenspielen.

Sobald Sie alle Einstellungen getätigt haben, müssen Sie nur noch Ihren Status in der letzten Spalte auf „Bereit“ umstellen. Das Spiel beginnt, sobald der Host (der Spieler, der das Spiel eröffnet hat) das Spiel startet.

8.5 Ein Internetspiel anlegen

Um ein Spiel anzulegen, klicken Sie rechts unten in der Internet-Lobby auf „Spiel hosten“.

Sie gelangen nun zum Setup-Bildschirm.



Wählen Sie nun zunächst den Spieltyp und dann die gewünschte Karte aus. Entscheiden Sie sich als nächstes für einen Avatar, der Sie in dieser Partie verkörpern soll. Dies geschieht rechts oben im Setup-Bildschirm. Sollten Sie ein Freies Spiel gewählt haben, so können Sie hier zwischen Ihren bereits angelegten Avataren aus dem Freien Spiel wählen oder einen neuen Avatar anlegen. Sollten Sie ein Gefecht gewählt haben, so stehen Ihnen diverse vorgefertigte Avatare (sog. „Templates“) zur Verfügung. Alternativ können Sie auch eigene Avatare aus dem Freien Spiel verwenden, vorausgesetzt diese haben bereits Level 30 erreicht.

Klicken Sie auf „OK“, um ihre Auswahl zu bestätigen und das Spiel in der Lobby anzubieten.

Sie gelangen nun auf den Spielvorbereitungsbildschirm. Wählen Sie nun die Fraktion aus, die Sie spielen möchten. Sollten Sie sich für ein Gefecht entschieden haben, können Sie außer der Fraktion auch noch ein Team auswählen, in dem Sie spielen wollen. Das Team entscheidet, mit welchem der anderen Mitspieler Sie zusammenspielen.

Um das Spiel starten zu können, müssen in der Spalte „Spieler“ alle Plätze belegt sein. Sollten sich nicht genug Mitspieler finden, können Sie diese Plätze auch auf „geschlossen“ setzen oder den Computer diesen Platz übernehmen lassen.

Wenn alle Mitspieler ihren Status auf „Bereit“ gesetzt haben, können Sie das Spiel durch Klicken auf „Spiel starten“ beginnen.

8.6 Vorgehen bei Verbindungsproblemen

Sollten Sie Probleme haben, Spielen beizutreten, oder feststellen, dass andere Spieler von Ihnen eröffneten Spielen nicht beitreten können, so überprüfen Sie bitte, ob die folgenden Ports freigeschaltet sind, und schalten Sie sie gegebenenfalls manuell frei.

SpellForce 2 - Shadow Wars baut Verbindungen zu folgenden Ports auf: 30140, 2802, 2803. Sollten Sie Spiele anlegen wollen, so muss der Port 2802 von außen erreichbar sein.

Das Freischalten von Ports ist allerdings mit einem Sicherheitsrisiko verbunden. Details dazu entnehmen Sie bitte der Anleitung zu Ihrem Router bzw. Ihrer Firewall.

Bitte beachten Sie, dass jeder Mitspieler eine eigene Originalversion von *SpellForce 2 - Shadow Wars* installiert haben muss.

9 Spielen im lokalen Netzwerk

Um im lokalen Netzwerk zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf „LAN“, und geben Sie den Namen ein, den Sie im lokalen Netzwerk verwenden möchten.

Das Anlegen von Spielen und das Beitreten zu Spielen geschieht analog zum Vorgehen beim Spielen im Internet, wie beschrieben in Abschnitt 8, „Spielen im Internet“.

10 Die Fraktionen

In *SpellForce 2 - Shadow Wars* stehen Ihnen die Einheiten und Gebäude dreier Fraktionen zur Verfügung. Jede dieser Fraktionen hat ihre individuellen Stärken und Schwächen.

Die Daten der Einheiten und Gebäude können Sie auch im Spiel abfragen. Wählen Sie dazu einfach das gewünschte Objekt aus, und bewegen Sie die Maus über das Infofenster links unten auf dem Bildschirm. Es erscheint ein Tooltip mit allen wichtigen Informationen.

Die im Folgenden angegebenen Werte gelten für Einheiten des Levels 1. Eine Einheit z.B. 5mal höheren Levels hat entsprechend um den gleichen Faktor mehr Lebenspunkte, Mana, Rüstung und Schadenswirkung.

Der Schaden, den eine Einheit tatsächlich verursacht, errechnet sich aus dem Schaden, den Sie bei einer ungeschützten Einheit anrichten würde, minus dem Rüstungswert der Zieleinheit. Bei Einheiten, die direkten Schaden anrichten, wird der Rüstungswert der Zieleinheit ignoriert.

10.1 Der Bund

Nach dem Ende der Runenkriege, die zur endgültigen Auslöschung des Zirkels geführt hatten, begann sich zum ersten Mal wieder eine Ordnung in den alten Reichen zu entwickeln.

Während in Nortander noch die fünf Fürstenhäuser um Einfluss ringen, hat das südlich gelegene Menschenreich der Hohenmark wieder einen neuen König. Trotz der harten Bedingungen nach der Konvokation erblüht das neue Reich, muss aber gleichzeitig seinen Reichtum gegen die Eisensturm-Clans und die Dunkelelfen aus Lar verteidigen. Doch selbst mit ihren stolzen Burgen und gut gerüsteten Rittern muss sich die Hohenmark auf den alten Bund der Lichtvölker besinnen, will sie gegen diese Feinde bestehen.







Die Elfen des weißen Baumes von Finonmir haben seit der Konvokation alle Verbindung zu anderen Völkern abgebrochen. Aber ihre verbannten Schwestern, die kämpfenden Morhir, welche auf den Trümmern der versunkenen Elfenfeste Dun Mora leben, erkennen noch den alten Bund an. Gestärkt durch den immerwährenden Kampf gegen den Sumpf und seine Dämonen, streiten die Morhir wild und entschlossen für das Licht.

Die Zwerge der Mittelberge, weit weg von ihren Brüdern in Windholme und ständig bedroht von Bergorks und Dämonen aus der Tiefe, steuern mehr als nur ihre Handwerkskunst zum Bündnis bei. Aus den Minen von Underhall und der Vulkanschmiede kommen nicht nur die schwer gepanzerten Axtkämpfer und berühmten Schmiede, sondern auch die Belagerungsmaschinen des Bundes.










Einheiten des Bundes

Symbol	Name	Lebenspunkte	Mana	Rüstung	Schaden	Kampfgeschwindigkeit	Reichweite	Preis: Silber	Preis: Lenya	Besonderheiten
	Handwerker	100	100	5	5-15	1,3s	-	20	0	
	Soldat	120	120	8	5-25	1,5s	-	40	0	
	Armbrustschütze	150	150	5	12-24	2,5s	14m	60	0	
	Berittener Armbrustschütze	250	250	7	5-15 direkt	2,0s	17m	80	0	Sehr schnelle Einheit
	Paladin	300	300	12	20-30	2s	-	60	60	Sehr schnelle Einheit 75% Resistenz gegen schwarze Magie Kann Einheiten wiederbeleben
	Magier	300	300	10	10-30	2,2s	20m	40	120	Fliegende Einheit Schockzauber
	Bogenschützin	150	250	6	8-28	1,5s	20m	60	30	+100% Schaden gegen Flugeinheiten

Symbol	Name	Lebenspunkte	Mana	Rüstung	Schaden	Kampfgeschwindigkeit	Reichweite	Preis: Silber	Preis: Lenya	Besonderheiten
	Druidin	150	250	5	10-20	2s	-	30	90	Heilzauber
	Baumwächter	500	200	10	15-30	2s	-	50	150	Anfällig für Feuer, Immun gegen Eis, Rundumschlag, Deckt Schatteneinheiten auf, Langsame Einheit
	Beschützer	200	120	15	10-20	1,5s	-	80	0	Zieht Gegner auf sich
	Elitkrieger	240	150	9	15-35	1,5s	-	80	40	Einzelne Schläge verursachen besonders viel Schaden 75% Resistenz gegen Feuer
	Zwergenkatapult	240	0	10	5*50+30 Flächenschaden	3,5s	10-32m	200	0	Langsame Einheit Flächenschaden
	Titan	2000	1000	9	15-40	2,5s	-	800	1200	Rundumschlag, Göttlicher Blitz, Streuzauber, Dreifachtreffer auf primären Nahkampfsziel

Gebäude des Bundes

Symbol	Name	Preis	Funktion	Erweiterungen
	Steinmetz	70 Stein	Ablieferungspunkt für Stein Steinproduktion + 20%	
	Schmelze	70 Stein	Ablieferungspunkt für Silber Silberproduktion + 20%	
	Alchemist	70 Stein	Ablieferungspunkt für Lenya Lenyaproduktion + 20%	
	Schmiede	100 Stein	Schaltet Soldat frei	Werkstatt (150 Stein): Schaltet Armbrustschützen frei
	Bauernhof	100 Stein	Erweitert das Einheitenlimit um 5	Rinderfarm (70 Stein): Erweitert das Einheitenlimit um 10
	Turm	170 Stein 60 Silber	Verteidigungsturm Rüstung 6	Menschen (60 Stein): Erhöhte Reichweite, mehr Schaden Elfen (60 Lenya): Heilzauber Zwerge (60 Stein): Rüstung +6
	Burg	250 Stein	Erzeugt alle Menscheneinheiten Schaltet Ordenshaus frei	

Symbol	Name	Preis	Funktion	Erweiterungen
	Ordenshaus	300 Stein	Schaltet Paladin frei	Zitadelle der Weisheit (400 Stein): Schaltet Magier frei
	Elfenfestung	250 Stein	Erzeugt alle Elfenheiten Schaltet Elenschrein frei	
	Elenschrein	250 Stein	Schaltet Druidin frei	Hain der Alten (400 Stein): Schaltet Baumwächter frei
	Kriegerhalle	250 Stein	Erzeugt alle Zwergeneinheiten Schaltet Zwergenschmiede frei	
	Zwergenschmiede	300 Stein	Schaltet Elitekrieger frei	Meisterwerkstatt (400 Stein): Schaltet Zwergenkatapult frei
	Altar des Lebens	500 Stein	Ruft gefallene Helden herbei	
	Haupthaus	500 Stein	Ablieferungspunkt für alle Ressourcen, Erzeugt Handwerker, Soldaten, Armbrustschützen	Menschen (300 Stein): Schaltet Burg frei Elfen (300 Stein): Schaltet Elfenfestung frei Zwerge (300 Stein): Schaltet Kriegerhalle frei

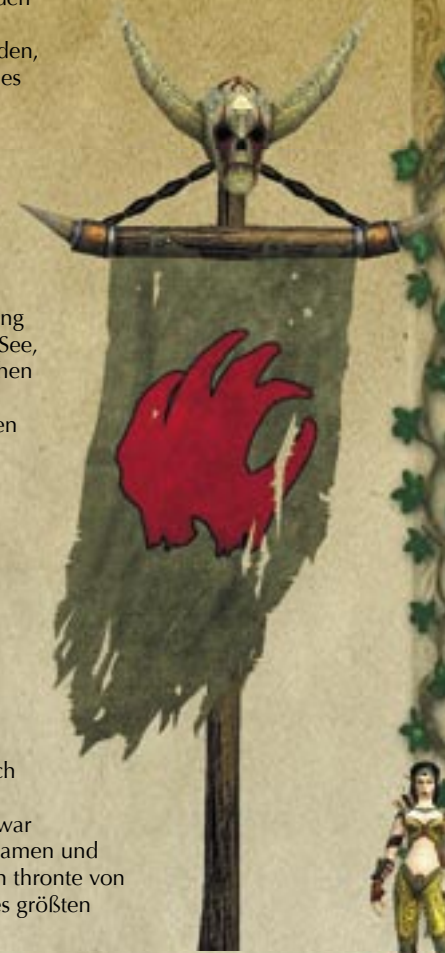
10.2 Die Clans

Nachdem die Dunklen im Krieg der sechs Völker besiegt worden waren, zerstreuten sich ihre Heere, und die Überlebenden bildeten Enklaven überall in Fiar. Während die Dunkel elfen mit Lar ein neues Reich gründeten und die Sharok-Orks im Norden den großen Gletscher besetzten, hatten die Orks und Trolle im Osten und Süden Fiaras weniger Glück. Sie fristeten ihr Dasein als kleine, marodierende Banden, stets auf der Flucht vor den Armeen des Lichts.

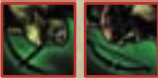






Bis der Eisenfürst kam, ein Ork, dem es als Erstem gelang, die wilden Clans des Südens unter seinem Befehl und wenn nötig unter den Schlägen seiner Axt zu einen. Er führte sie in einem langen Marsch an der schwarzen Küste entlang und durch die Graslande der grünen See, bis hin zum Tor der Schwerter. Zwischen den Ruinen einstiger Bollwerke der Hochelfen fand er mit seinen Getreuen Unterschlupf.







Dort trafen sie auf andere Wanderer, Barbarenstämme, die aus ihrer alten Heimat, den Mittelbergen, geflohen waren und nun führerlos und ziellos zwischen den Elfenruinen umherirrten. Der Eisenfürst brachte ihnen den Glauben an Zarach, den Bluttrinker, und gab ihnen unter seinem Banner eine neue Aufgabe.

So schuf der Eisenfürst ein neues Reich für alle Stämme vom Blute Zarachs, welche eine neue Heimat suchten. Zwar behielten die Stämme ihre eigenen Namen und Anführer, aber über ihren Feldzeichen thronte von da an das Banner des Eisensturms, des größten Clans des Südens.










Einheiten des Clans

Symbol	Name	Lebenspunkte	Mana	Rüstung	Schaden	Kampfgeschwindigkeit	Reichweite	Preis: Silber	Preis: Lemya	Besonderheiten
	Arbeiter	110	70	0	5-15	1,3s	-	30	0	
	Schütze	100	60	5	5-20	2,5s	1,4m	30	0	
	Söldner	120	80	8	4-20	2,5s	-	50	0	Erhaltene Nahkampftreffer verursachen Schaden beim Angreifer
	Schamane	300	150	5	5-20	1s	-	60	60	Sehr schnelle Einheit Feuerballzauber
	Veteran	240	120	10	5-65	2,5s	-	120	0	+50% Schaden gegen Reiter
	Totem	250	150	9	10-90	1,5s	-	80	40	Fliegende Einheit Deckt Schatten auf 50% Eisresistenz
	Schleuderer	300	100	8	10-25	3s	-	80	40	Felsgeschoss Erhält 40 Lebenspunkte von toten Feinden

	Schlächter	400	150	3	20-35	3s	-	150	0	+200% Schaden gegen Gebäude Rundumschlag
	Feuerkatalpult	240	0	10	60 +90 Fläche	3s	10m-32m	150	50	Langsame Einheit Feuerflächenschaden
	Axtwerfer	220	180	8	5-15 direkt (nah) 5-35 direkt (fern)	1,8s im Nahkampf 2,5s im Fernkampf	4-16m	80	0	75% Resistenz gegen Eis
	Spiritist	200	160	8	10-25	2,2s	-	50	100	Fliegende Einheit Eiskometzauber
	Berserker	220	180	10	20-40	2,5s	-	80	40	Hypnotisiert getroffene Gegner kurzzeitig Wirft Magieschaden zu 75% auf den Angreifer zurück
	Titan	2200	800	7	10-25 + 10-20 Feuer	3s	-	800	1200	Rundumschlag, Feuerball, Streuzauber, Dreifachtreffer auf primärem Nahkampziel

Gebäude des Clans

Symbol	Name	Preis	Funktion	Erweiterungen
	Steinmetz	50 Stein	Ablieferungspunkt für Stein Steinproduktion + 20%	
	Schmelze	50 Stein	Ablieferungspunkt für Silber Silberproduktion + 20%	
	Alchemist	50 Stein	Ablieferungspunkt für Lenya Lenyaproduktion + 20%	
	Bogenmacher	100 Stein	Schaltet Schützen frei	Waffenkammer (200 Stein): Schaltet Söldner frei
	Bauernhof	80 Stein	Erweitert das Einheitenlimit um 5	Schweinezucht (60 Stein): Erweitert das Einheitenlimit um 10
	Turm	150 Stein 60 Silber	Verteidigungsturm Rüstung 4 Feuerballzauber	Orks (80 Lenya): Stärkere Feuerbälle Trolle (80 Stein): Nahestehende Feinde haben geringere Rüstung Barbaren (80 Stein): Nahkampfangreifer erleiden Schaden
	Feldlager	200 Stein	Erzeugt alle Orkeinheiten Schaltet Arena frei	

	Arena	400 Stein	Schaltet Veteran frei	Zarachtempel (500 Stein): Schaltet Totem frei
	Trollbau	200 Stein	Erzeugt alle Trollheiten Schaltet Keulenschnitzer frei	
	Keulenschnitzer	400 Stein	Schaltet Schlächter frei	Hain der Alten (500 Stein): Schaltet Feuerkatapult frei
	Kampigrube	200 Stein	Erzeugt alle Barbareneinheiten Schaltet Heiligtum des Zorns frei	
	Heiligtum des Zorns	400 Stein	Schaltet Spiritist frei	Heiligtum des Blutes (500 Stein): Schaltet Berserker frei
	Altar des Lebens	500 Stein	Ruft gefallene Helden herbei	
	Haupthaus	400 Stein	Ablieferungspunkt für alle Ressourcen, Erzeugt Arbeiter, Schützen, Söldner	Orks (400 Stein): Schaltet Feldlager frei Trolle (400 Stein): Schaltet Trollbau frei Barbaren (400 Stein): Schaltet Kampigrube frei

10.3 Der Pakt

Das Herz des Paktes bilden die Dunkelelfen, das Volk des Nachtgottes Nor, welche sich selbst die Norcaine nennen. Die Kultur der Norcaine war stets bestimmt vom Streit zwischen den beiden größten Kasten, den Kriegern der Dracon und den Hexern der Archonen. Während die Krieger ein ehrenvolles Leben im Kampf gegen das Licht anstreben, gieren die Archonen rücksichtslos nach Macht. In diesem Bestreben hat der jetzige oberste Archon, Toth Lar, mithilfe seiner Mutter Sorvina, den Bund mit den Schatten geschlossen. Er gab den Schatten einen Teil der Lebenskraft seines Volkes und erhielt dafür ihre unsichtbaren Assassinen, welche seine Gegenspieler aus der Kriegerkaste in kurzer Zeit niedermachten. Mit diesen Kriegern starb die Ehre der Norcaine. Allerdings wurden die Dunkelelfen damit auch aus der Starre gerissen, in der sie dieser innere Konflikt gehalten hatte, und sie sind nun bereit für neue Feldzüge.

Die neuen Verbündeten der Norcaine, die Schatten, sind in ihrer normalen Form unsichtbar und geben sich nur zu erkennen, wenn sie es wünschen, oder kurz bevor ihr tödlicher Stoß sein Ziel trifft. Man weiß, dass sie von einer fremden Welt nach Eo kamen, aber ihre eigentlichen Ziele und Pläne kennt niemand.







Die Gargoylen sind keine wirklichen Mitglieder des Paktes. Es sind mordlustige Geister, Dämonen aus dem Innern der Welt, welchen man mit Magie Form verliehen hat. Aus Dankbarkeit für ihre neuen Körper stürzen sie sich für ihre Meister in den Kampf, glücklich, ihre Mordlust endlich ausleben zu können. Sorvinas Wissen als Alchemistin der Silberhand hat sie befähigt, diese Kreaturen fest in die Armee des Paktes einzufügen.










Einheiten des Paktes








Symbol	Name	Lebenspunkte	Mana	Rüstung	Schaden	Kampfgeschwindigkeit	Reichweite	Preis: Silber	Preis: Lenya	Besonderheiten
	Sklave	80	120	0	5-20	2s	-	30	0	
	Schattenklinge	180	220	7	6-24	1,5s	-	50	0	
	Hexerin	180	220	5	4-16	2s	-	60	0	Schmerzzauber
	Todesritter	250	300	10	14-28	2s	-	100	20	Sehr schnelle Einheit Erhaltener Nahkampftreffer entzieht dem Angreifer Leben
	Nekromantin	180	220	6	5-25	2s	-	50	100	Lebensraubzauber Totenbeschwörung
	Arachnis	300	360	8	15-30	2s	-	100	100	Ruft Spinnen zur Hilfe
	Eisgargoyle	220	220	10	10-30	2,2s	-	50	50	Flugeinheit, 75% Resistenz gegen Eis, +100% Schaden durch Feuer, Einfrierenzauber



Symbol	Name	Lebenspunkte	Mana	Rüstung	Schaden	Kampfgeschwindigkeit	Reichweite	Preis Silber	Preis Lenya	Besonderheiten
	Feuergargoyle	220	220	10	10-30	2,2s	-	40	80	Flugeinheit, 75% Resistenz gegen Feuer, +100% Schaden durch Eis, Feuerballzauber
	Steingargoyle	400	200	14	20-40 direkt	2,3s	-	180	0	75% Resistenz gegen Projektile
	Assassine	150	250	7	5-25	1,5s	-	60	40	Schattenwesen, Starker Angriff gegen Bodeneinheiten beim Verlassen der Schattenwelt
	Nachtmahr	170	280	6	5-30	2,2s	-	60	60	Flugeinheit, Schattenwesen Starker Angriff gegen Flugeinheiten beim Verlassen der Schattenwelt
	Zerstörer	200	300	8	10-30	2,3s	-	100	60	Schattenwesen, Starker Angriff gegen Gebäude beim Verlassen der Schattenwelt
	Titan	2500	1200	5	20-55	3s	-	800	1200	Rundumschlag, Schmerzzauber, Streuzauber, Dreifachtreffer auf primärem Nahkampfsziel

Gebäude des Pakts


Symbol	Name	Preis	Funktion	Erweiterungen
	Steinmetz	90 Stein	Ablieferungspunkt für Stein Steinproduktion + 20%	
	Schmelze	90 Stein	Ablieferungspunkt für Silber Silberproduktion + 20%	
	Alchemist	90 Stein	Ablieferungspunkt für Lenya Lenyaproduktion + 20%	
	Kampfschule	100 Stein	Schaltet Schattenklinge frei	Waffenkammer (100 Stein); Schaltet Hexerin frei
	Bauernhof	120 Stein	Erweitert das Einheitenlimit um 5	Käferzucht (80 Stein); Erweitert das Einheitenlimit um 10
	Turm	200 Stein 60 Silber	Verteidigungsturm Rüstung 8 Schmerzzauber	Dunkelelfen (40 Lenya); Stärkerer Schmerzzauber mit höherer Reichweite, Gargoylen (40 Stein); Nahkampfangereifter werden kurzzeitig paralysiert, Schatten (40 Lenya); Reißt gegnerische Schattenwesen aus der Schattenwelt
	Schwarze Festung	300 Stein	Erzeugt alle Dunkelelfeneinheiten Schaltet Onyxtempel frei	

Symbol	Name	Preis	Funktion	Erweiterungen
	Onyxtemplel	200 Stein	Schaltet Nekromantin frei	Zarachtempel (300 Stein): Schaltet Arachnis frei
	Freskenturm	300 Stein	Erzeugt alle Gargolyeeinheiten Schaltet Blutfeuer frei	
	Blutfeuer	200 Stein	Schaltet Feuergargoyle frei	Magmaschmiede (300 Stein): Schaltet Steingargoyle frei
	Schattenkristall	300 Stein	Erzeugt alle Schatteneinheiten Schaltet Turm der Negation frei	
	Turm der Negation	200 Stein	Schaltet Nachtmahr frei	Heiligtum des Blutes (300 Stein): Schaltet Zerstörer frei
	Altar des Lebens	500 Stein	Ruft geteilene Helden herbei	
	Haupthaus	600 Stein	Ablieferungspunkt für alle Ressourcen, Erzeugt Sklaven, Schattenklingen, Hexerinnen	Dunkelkelfen (200 Stein): Schaltet Schwarze Festung frei Gargoylen (200 Stein): Schaltet Freskenturm frei Schatten (200 Stein): Schaltet Schattenkristall frei


Zusätzliche Funktionen und Optionen im Spiel


Es gibt eine Reihe Buttons, welche zum besseren Spiel-Komfort kurz vor Drucklegung noch integriert wurden.


Neue Ingame-Buttons:


Avatar folgen: Wenn Sie den -Button (neben Reiseteste-Button) aktivieren oder die Taste „G“ drücken, können Sie bequem Ihre Helden und Begleiter dazu veranlassen, Ihnen dauerhaft automatisch zu folgen. Diese Funktion ist besonders praktisch für die Verfolgerperspektive.

Bedenken Sie, dass Ihre Helden und Begleiter weiterhin allen Befehlen gehorchen, aber nach Ausführung auch über weite Strecken zu Ihnen zurückkommen. Im Gegensatz dazu werden normale Folgekommandos mit dem [Folgen]-Button abgebrochen, sobald ein anderer „Gehe zu“-Befehl erteilt wird.

Nächster Gegner: Mit einem Linksklick auf den -Button (über Untätige-Arbeiter-Button) oder der TAB-Taste können Sie automatisch ein feindliches Ziel wählen. Dabei wird in der isometrischen Ansicht der stärkste sichtbare Feind gewählt und in der Verfolgerperspektive abhängig von der Blickrichtung der nächste Feind. Mehrfaches Klicken wechselt zum nächsten Feind. Diese Funktion ist besonders hilfreich, um schnell feindliche Ziele für Click & Fight-Aktionen wählen zu können.

Angriff: Mit einem Rechtsklick auf den -Button oder der Leertaste greift der Avatar sofort den aktuell selektierten Feind an. Ist gerade kein Feind selektiert, so wird für den Angriff automatisch ein Feind ausgewählt, falls sichtbar. Diese Funktion ist besonders nützlich in der Verfolgerperspektive.

Militärische Einheiten: Mit einem Linksklick auf den -Button (unter Untätige-Arbeiter-Button) selektieren Sie alle eigenen militärischen Einheiten auf dem Bildschirm. Ein Rechtsklick auf den gleichen Button selektiert alle eigenen militärischen Einheiten auf der gesamten Karte.

Offensiv/Defensiv: Im Inventar können Sie mit dem -Button (unter der 3D-Darstellung der Avatare und Helden) das Kampfverhalten Ihres Avatars und der Helden festlegen. Da *SpellForce 2 - Shadow Wars* eine freie Cha-

rakterentwicklung erlaubt, sind die Grenzen zwischen einem Magier oder Kämpfer fließend. Die Optionen hängen von der aktuellen Bewaffnung des Avatars/Helden ab:

a) Nahkampfwaffe(n) ausgerüstet

Hier ist offensives Verhalten voreingestellt. Falls Sie auf defensives Verhalten wechseln, geht der Avatar/Held bei Angriffscommandos nur noch in die Nähe des Feindes und nicht direkt in den Nahkampf. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn sie den Avatar/Held primär zum Zaubern einsetzen wollen und die ausgerüstete Nahkampfwaffe in erster Linie der Verteidigung dient.

b) Zauberstab ausgerüstet


Hier ist defensives Verhalten voreingestellt. Falls Sie auf offensives Verhalten wechseln und der Zauberstab keine direkte negative Aktion gegen den Feind zulässt (z.B. ein Heilzauberstab), dann geht der Avatar/Held in den Nahkampf.

c) Fernkampfwaffe

Ein Fernkämpfer versucht zunächst immer den Feind auf Reichweite mit der Fernkampfwaffe anzugreifen, hier ist keine Option verfügbar.

Übrigens: Mit dem Befehl „Erzwungener Angriff“ (Doppelrechtsklick auf das Ziel) kann auch einer defensiv eingestellten Einheit der sofortige direkte Angriff befohlen werden.

Weltkarte:

Mit dem -Button oder der Taste „M“ gelangen Sie zur Weltkarte. Alle Gebiete, in denen Sie wenigstens einen Reisestein kennen, werden namentlich angezeigt und können ausgewählt werden. Doppelklicken Sie auf der rechten Seite auf den gewünschten Reisestein, um zu diesem Ort zu reisen. Wenn die Namen der Reisesteine rot erscheinen, dann können Sie aufgrund Ihres aktuellen Auftrags derzeit nicht zu dieser Insel reisen.

Automatische Fertigkeitspunktverteilung:

Sie können mit dieser Funktion die automatische Verteilung von Fertigkeitspunkten Ihrer Helden aktivieren oder deaktivieren. Bei aktivierter Fertigkeitspunktverteilung erlernen die Helden automatisch eine neue Fähigkeit, sobald sie einen Fertigkeitspunkt erhalten, und wählen diese selbst aus.

Helden mit Berufung

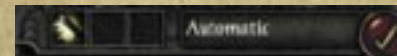
Viele Helden folgen einer Berufung und können daher auch bei deaktivierter Fertigkeitspunktverteilung nur teilweise frei entwickelt werden:

- In der Kampagne folgen die Helden Bor, Lya, Shae und Mordecay einer Berufung und wählen 12 Fertigkeiten automatisch, sobald diese verfügbar sind.
- Im freien Spielmodus haben alle Helden der ausgewogenen Helden-gruppe eine Berufung.

Helden ohne Berufung

- In der Kampagne kann Jared frei entwickelt werden.
- Im freien Spielmodus muss die Gruppe der Abenteurer vom Spieler entwickelt werden, hier steht die Option für automatische Fertigkeitspunktverteilung nicht zur Verfügung.

Automatisch Fähigkeiten und Zauber wählen:



Wenn diese Funktion aktiviert ist, wählt der Held nach jedem Stufenaufstieg automatisch bis zu

drei Fähigkeiten und Zauber für sein Zaubergedächtnis aus. Falls Sie dies lieber selbst machen möchten, sollten Sie die Funktion deaktivieren.

Inventar:

Vergleichen von Gegenständen:

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand im Inventar halten, dann sehen Sie im Tooltip auch direkt einen Vergleich mit dem Gegenstand, welchen der aktuell links dargestellte Held/Avatar momentan trägt. Der Vergleichsgegenstand wird mit einem goldenen Rahmen hervorgehoben. Mit dem Mousrad können Sie nun komfortabel die Helden durchschalten, um bei Bedarf den ausgewählten Gegenstand auch mit deren getragenen Gegenständen zu vergleichen.

Schnelles Ausrüsten:

Wenn Sie im Inventar auf einen ausrüstbaren Gegenstand mit der rechten Maustaste klicken, dann wird der aktuell links dargestellte Held/Avatar sofort mit diesem Gegenstand ausgerüstet.

Automatisches Ausrüsten:

Wenn Sie einen Gegenstand auf das große Bild des Helden/Avatars im Inventar per Drag&Drop fallen lassen oder mit einem Gegenstand an der

Maus das Bild anklicken, wird der Held/Avatar mit diesem Gegenstand ausgerüstet, falls möglich.

Wenn Sie einen Gegenstand an der Maus haben und eines der kleinen Porträts im Inventar mit einem Rechtsklick anklicken, dann wird der Held/Avatar mit diesem Gegenstand ausgerüstet, falls möglich.

Zusätzliche Optionen:

Verfolgeransicht Autoangriff:

Mit dieser Option können Sie das automatische Verhalten des Avatars in der Verfolgerperspektive einstellen.

- a) **Nicht bewegen:** Der Avatar agiert nur aus der aktuellen Position, führt aber niemals ohne Spielereingriff Bewegungskommandos aus.
- b) **Kurze Entfernung:** Der Avatar wählt, falls er mit Nahkampfwaffe ausgerüstet ist, Nahkampfziele in bis zu 5 Meter Umkreis automatisch aus und bewegt sich, um diese anzugreifen.
- c) **Weite Entfernung:** Der Avatar bewegt sich auch über 20 Meter lange Strecken automatisch. Dies entspricht dem Verhalten in isometrischer Perspektive.

Schadenszahlen:

Mit eingeschalteten Schadenszahlen sehen Sie, wie viel Schaden Ihr Avatar, die Helden und Begleiter erhalten und austeilen. Rote Zahlen sind erhaltener Schaden. Grüne Zahlen sind verursachter Schaden.

Perspektivenwechsel:

Hier können Sie zwischen der neuen Steuerung für SpellForce 2 (Perspektivenwechsel durch Mausradklick oder Taste „Einfg“) und der klassischen Steuerung von SpellForce 1 (Perspektivenwechsel durch Zooming) wählen.

11 Mitwirkende

Phenomic Game Development

Managing Director
Boris Kunkel

Creative Director
Volker Wertich

Technical Director
Dirk Ringe

Project Manager
Martin Löhlein

Assistant Game Designer
Kian Piruzram

Programming

Game Programming
Matthias Best
Gero Gerber
Heiko Kalista
Dragica Kahlina
Andreas Mank
Christian Schüler
Tobias Sprenger

Engine Programming
Peter Ohlmann
Christian Schüler

Junior Programmers
Aick in der Au
Marius Keuck
Daniel Schneiderei

Additional Programming
Heiko Kalista (Spielkind)
Marc Kamrath (Spielkind)

Matthias Schindler (Zeal)
Markus Schlapbach (Spielkind)

Jirka R. Dell'Oro-Friedl
EnterTrain Software GmbH, Mainz
www.enterttrain.com

Content

Content Manager
Volker Bierbaum

Script Engineer
Steffen Itterheim

Story Writer
Arne Oehme

Designers
Michael Baur
Holger Becker
Sidonie Langer
Andreas Liebeskind
Jochen Peketz

Junior Designers
Ulrich Wurzer
Nils Schülert

Ingame Cutscenes
Marcus Lubczyk

Data Management
Felix Waack

Art
Art Direction
Sven Liebich

Artists
Yvonne Bergmann
Andi Drude
Martin Fiedler
Hoa Tu Ngoc
Christoph Krumnow
Manuel Krinher
Ingo Sauer
Christian Siecora
Alexander Scholz
Christoph Zollinger

Junior Artists
Nadin Koch
Roman Pfrengle
Ercan Sarigül
Benjamin Schulz
Helge Zieglaue

Internal QA

QA Manager
Thorsten Roepke

Senior Lead Tester
Thomas Vogt

Lead Tester
Jonas Cefariello

Tester
Daniel Brauer
Matthias Bröhl
Joshua Cushman
Karsten Cyliax
Boris Ehlers
Stefan Falke
Mario Frank
Tobias Gerlach
Marcus Goede
Ronny Kahlert
Andreas Kessissoglou
Thomas Kisiel

Marc Kremer
Achim Meineke
Thomas Pallier
Tim Rachor
Andreas Reißner
Steve Ringk
Christian Schneider
Marko Spreyer
Jonas Stahl
Kai Stammnitz

Musik & Sound FX

Original Score written

by:

Tilman Sillescu
Pierre Langer

Produced by:

Dynamedion

Featured Vocalist:

Talia

Score & Part Layouts by:

Marco Jovic
Philharmonic Orchestra
of the Theatre
Altenburg-Gera
Orchestra Conducted

by:

Bernd Ruf
Choir:
Artful Voices Frankfurt

Music recorded, edited

and mixed by:

GENUIN
Musikproduktion,
Leipzig, Germany
Engineer / Producer:
Holger Busse

Original Sound Design

by:

Pierre Langer

Conny Kollet

Audio Direction by:

Pierre Langer

JoWood Productions Software AG

Producing

Sascha Pieroth
Jan Wagner
Michael Paeck

Brand Management

Amelie Clement

Marketing

Gerald Kossaer
Mario Baumann
Nicole Mühlbacher

Public Relations

Tamara Berger
Udett Schaffrath

Localisation

Gennaro Giani

Art Direction

Sabine Schmid
Bernhard Döllner

Internal Quality Assurance

Stefan Seicarescu
Roland Gaal

Copy Protection & Mastering

Florian Kernler

Hermeticode

Jürgen Schöpker

Markus Stoller

Public Beta

Coordination

Stefan Seicarescu
Florian Kernler
Reinhard „Kubi“ Pollice

Business Development

Oliver Schindler

Web

Ernst Satzinger
Martin Langbrugger
Amelie Clement

Community

Jan Wagner „primetide“
Johann Ertl

Special Thanks to the Moderators

Community Leader

Reinhard „Kubi“ Pollice

German Forum

Johannes „Gimli“ Ecker
Mathias „Terranigma“
Willuweit
Christian „Lord Odin“
Marciniak
Thomas „Bladedancer“
Kottke

Translation

Siegi Fleder, Peter Quinn, Pierre
Gehenne, Dave Rocher, Binari
Sonori, DL Multimedia

English Forum

Brad „Free Flinker“ Marshall
Reinhard „Kubi“ Pollice
Peter J. „Spider
Jerusalem“ Poole

French Forum

Sandrine „Big Buche“ Buchet
Clément „Badpalad“ Massot
Francis „Match“ Vanhemmens

Cinematics

metricminds
www.metricminds.de

Voice Overs

German Voice Overs

Ton In Ton Studios
www.toninton-wz.de
Wolfgang Zarges
VioletMedia
www.violetmedia.com
Klaus Brunner

US Voiceovers

AudioGodz
www.audiogodz.com
Lani Minella

French Voiceovers

Around The Word
Anne-Sophie Mailliez

Spanish Voiceovers

DL Multimedia
www.dl-multimedia.com
Paqui Horcajo

Post-Production

304000 medienkreationen
www.304000.com
S. Classico

External QA

Keywords International LTD.
www.keywordsintl.com
Paul Vigneron
Giammarco Schisani
**Multiplayer
Connectivity**
Quazal

Deep Silver

Product Management

Sebastian Lindig
Markus Ziegler

Public Relations

Martin Metzler

Marketing

Georg Larch
Mario Gerhold
Marion Lindmayr



JoWooD Productions Software AG

Pyhrnstraße 40,
8940 Liezen, Austria



DEEP SILVER

Homepage JoWooD: www.jowood.com

Homepage Deep Silver: www.deepsilver.com

Homepage „SpellForce 2 – Dragon Storm“: www.spellforce.com

© 2007 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. © 2007 Deep Silver ©2007 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG.



This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2007, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved.



Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.



Uses Miles Sound Sytem Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2005 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.



Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWooD Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Informationen/Hotline

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)
Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)
Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Kontaktformular im Internet: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)
Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)
Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (Start --> Ausführen --> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

Inhalt

<i>Epilepsie-Warnung</i>	59
<i>Technische Informationen/Hotline</i>	60
1 Einführung	62
2 Installation & Spielstart	63
2.1 Systemvoraussetzungen	63
2.2 Installation	63
2.3 Spielstart	64
3 Neues in SpellForce 2 – Dragon Storm	64
4 Die Dragon Storm Kampagne	65
5 Die Shaikan-Fertigkeiten	65
6 Ausrüstungssets	66
7 Erweiterungen im Freien Spielmodus	66
7.1 Avatarimport im Freien Spiel	67
7.2 Die Arena	68
8 Dragon Storm Features in Mehrspielermodi	68
9 Die Shaikan Fraktion	69
Einheiten der Shaikan	70
Gebäude der Shaikan	74
10 Mitwirkende	77

1 Einführung

Die Former werden auch die Kinder der Götter genannt. Sie waren das erste Volk, welches das Antlitz Eos beschritt, welches die Wege der Magie erlernte und die ersten Städte aus den Knochen unserer Welt formte. Dies ist es, was ihnen ihren Namen gab, die gewaltigen Bauwerke und Artefakte, welche sie mit ihren Fähigkeiten schufen. Stein, Metall und Glas, ja selbst die unsichtbaren Kräfte der Gedanken und Träume formten sie nach ihren Wünschen. Noch heute künden gefallene Statuen gewaltig wie Berge, ganze Ebenen durchzogen von seltsamen Maschinen und Landstriche gehüllt in magisches Glas von der Schaffenskraft jenes ersten Volkes, das einst alle Kontinente Eos besiedelt hatte.

Aber so viel wundersame Kräfte sie auch besessen haben mögen, eines Tages kam die Prüfung, an der sie zerbrachen. Und mit ihr der Feind, der sie jagen und vernichten sollte.

Als die Former ganz Eo besiedelt hatten und es in der Welt für sie nichts mehr zu entdecken gab, wandte sich ihr Wissensdurst den Dingen jenseits der Welt zu. So entdeckten sie das Allfeuer, die größte uns bekannte Kraft, die Essenz der Magie unserer Welt. Zu groß ist ihre Wirkung, als dass selbst die Former sie ganz begreifen oder beherrschen konnten. Ihre Kultur zerbrach an den Verführungen des Allfeuers und verfiel in Zwist und Wahnsinn. Da erhoben sich die gewaltigen Drachen von ihren Horten und gleich dem Zorn der Schöpfung fetten sie die Städte der Former hinweg und vertrieben die Verruchten. Nur wenige Former konnten sich dem Zorn der Drachen entziehen. Manche flohen in die großen Wälder von Finon Mir, manche in dunkle Höhlen unter den Grimwargbergen und manche in das ewige Eis des Windwallgebirges, wo keines Drachen Flug jemals hinführen würde. Dort fielen sie in die Barbarei zurück und über die Jahrhunderte passten sie sich immer mehr ihrem neuen Lebensraum an. So entstanden die Elfen, welche ihre Geisteskraft erbten, die Zwerge, gesegnet mit ihrer Handwerkskunst, und wir Menschen, die wir ihre Gier nach Wissen, aber auch ihre Gier nach Macht geerbt haben.

Darius

Das Erwachen der Zeit

2 Installation & Spielstart

2.1 Systemvoraussetzungen

Minimum

Intel Pentium® IV 1.5 GHz
512 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 128 MB RAM (kompatibel zu GeForce 4 Ti oder besser)
Windows® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB freier Festplattenspeicher
DVD Laufwerk
DirectX®9.0c

Empfohlen

Intel Pentium® IV 2.5 GHz
1 GB RAM
3D-Grafikkarte mit 256 MB RAM (kompatibel zu GeForce 6600 GT oder besser)
Windows® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB freier Festplattenspeicher
DVD Laufwerk
DirectX®9.0c

2.2 Installation

Um **SpellForce 2 – Dragon Storm** installieren zu können, müssen Sie **SpellForce 2 – Shadow Wars** bereits auf Ihrem Rechner installiert haben.

Öffnen Sie die Lade Ihres CD- oder DVD-Laufwerks und legen Sie die **SpellForce 2 – Dragon Storm**-DVD ein. Schließen Sie die Lade. Ist auf Ihrem Rechner „Autoplay“ aktiviert, startet der Setup-Assistent automatisch. Wenn Sie kein „Autoplay“ aktiviert haben, öffnen Sie den Inhalt der DVD, indem Sie „Arbeitsplatz“ oder „Windows Explorer“ aufrufen und auf die DVD doppelklicken. Nun doppelklicken Sie auf die Datei „SpellForce2DS-Setup.exe“ und starten damit den Setup-Assistenten.

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um **SpellForce 2 – Dragon Storm** zu installieren.

Achtung!

Das Installationsprogramm sucht automatisch nach der Installation von **SpellForce 2 – Shadow Wars**. Dabei kann es bei manchen Systemen zu

Problemen kommen, d.h. das Verzeichnis wird möglicherweise nicht automatisch gefunden. In diesem Fall fordert Sie das Installationsprogramm auf, das Verzeichnis von **SpellForce 2 – Shadow Wars** manuell einzugeben. (Beispiel: C:\Programme\SpellForce\Spellforce 2 – Shadow Wars).

2.3 Spielstart

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

- Doppelklicken Sie auf die „SpellForce 2“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop.
- Klicken Sie auf den „Start“-Button, gehen Sie in den Ordner „Programme“, dort in „JoWood“ und „SpellForce 2“. Klicken Sie nun auf den „SpellForce 2“-Icon.
- Öffnen Sie „Windows Explorer“ oder „Arbeitsplatz“ und gehen Sie in den Ordner mit „SpellForce 2“. Doppelklicken Sie dort auf „SpellForce2.exe“.

Nach einigen Sekunden ist das Spiel geladen. Sie gelangen nun ins Hauptmenü.

3 Neues in SpellForce 2 – Dragon Storm

SpellForce 2 – Dragon Storm bietet Ihnen neben zahlreichen kleinen Verbesserungen folgende neue Features:

- Eine neue Einzelspielerkampagne (Kapitel 4).
- Einen neuen Ast im Fertigkeitenbaum mit 21 neuen Fertigkeiten (Kapitel 5).
- Ausrüstungssets, die, wenn man sie komplett besitzt, besondere Boni geben (Kapitel 6).
- Vier neue Karten, inklusive einer Arena im Freien Spiel, sowie neuen Inhalt für alte Karten des Freien Spieles (Kapitel 7).
- Drei neue Karten für den Gefechtsmodus, inklusive einer Karte, auf der nur die Avatare und Helden um die Kontrolle über eine Belagerungswaffe kämpfen (Kapitel 8).
- Neue Avatartemplates für den Gefechtsmodus (Kapitel 8).
- Eine komplett neue Fraktion aus drei Rassen, welche von den Shaikan angeführt wird (Kapitel 9).

4 Die Dragon Storm Kampagne

Um die neue Einzelspielerkampagne zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler“ und dann auf „Dragon Storm Kampagne“. Sie können nun einen neuen Avatar auswählen. Im Gegensatz zum Avatar der Hauptkampagne beginnt dieser allerdings nicht auf Level 1, sondern gleich auf Level 10. Sie können also, sobald Sie die erste Karte betreten, neun Fertigungspunkte vergeben.

5 Die Shaikan-Fertigkeiten

Ihr Fertigkeitenbaum enthält in der Dragon Storm Kampagne und im Dragon Storm Freien Spiel jetzt neben „Kampf“ und „Magie“ zusätzlich noch den Ast „Shaikan“.



Um die erste Shaikan-Fertigkeit erlernen zu können, müssen Sie bereits drei Fertigungspunkte vergeben haben.

6 Ausrüstungssets

Im Verlauf der Dragon Storm Kampagne bzw. beim Spielen der neuen Karten im Freien Spielmodus werden Sie Ausrüstungsgegenstände finden, die Teile von Ausrüstungssets sind. Diese werden durch einen blauen Rahmen optisch markiert und im Tooltip gekennzeichnet.



Sobald Sie Ihren Avatar oder einen Ihrer Helden mit einer Mindestanzahl an Gegenständen eines Sets ausgerüstet haben, erhält diese Figur zusätzliche Boni. Für jeden weiteren Ausrüstungsgegenstand dieses Sets kommen weitere Boni dazu. Welche Boni Sie bei welcher Anzahl Gegenstände erhalten, können Sie dem Tooltip zu jedem der Gegenstände entnehmen.

7 Erweiterungen im Freien Spielmodus

Um die neuen Karten im Freien Spiel betreten zu können, müssen Sie zunächst einen Avatar für „Dragon Storm Freies Spiel“ anlegen. Dieser kann sowohl die neue Fraktion benutzen als auch Gegenstände, welche nur im AddOn vorkommen. Ein solcher Avatar kann allerdings im Mehrspielermodus nur dann eingesetzt werden, wenn alle Mitspieler ebenfalls „Dragon Storm“ installiert haben.

Um einen „Dragon Storm Freies Spiel“ Avatar anzulegen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler“ und dann auf „Dragon Storm Freies Spiel“.

Sie haben jetzt die Wahl:

Sie legen wie gewohnt einen neuen Avatar an. Dieser wird allerdings nicht wie in „Shadow Wars“ mit Level 1 beginnen, sondern gleich mit Level 15, so dass Sie gleich 14 Fertigungspunkte vergeben können.

Alternativ können Sie einen Freies Spiel-Avatar aus „Shadow Wars“ importieren.

7.1 Avatarimport im Freien Spiel

Klicken Sie hierzu im Avatar-Auswahlfenster auf „Import“, wählen Sie den gewünschten Avatar aus und klicken Sie auf „Importieren“.



Sollten Sie sich entschließen, einen Avatar zu importieren, so werden Sie gefragt, ob Sie die Helden Ihres Avatars ebenfalls importieren möchten. Sollten Sie darauf verzichten, so beginnen Sie das Freie Spiel ohne Helden. Die Ausrüstung, die Ihre Helden beim Importieren getragen haben, ist dann verloren. Dafür können Sie dann allerdings neue Helden rekrutieren und deren Fertigkeiten neu bestimmen und sie so zum Beispiel auch die neuen Shaikan-Fertigkeiten erlernen lassen.

7.2 Die Arena

Eine besondere Herausforderung im Freien Spiel von „Dragon Storm“ bietet Ihnen die Karte „Arena“. Hier finden Sie viele Gegner, die Sie nur mit einer sehr starken Heldengruppe und viel Geschick besiegen können. Dafür erwarten Sie hier auch besondere Belohnungen.

Ihr Avatar sollte Level 30 bereits erreicht haben, um hier erfolgreich bestehen zu können.

Sollten Sie keinen Level 30-Avatar aus dem Freien Spiel von „Shadow Wars“ mehr verfügbar haben, so können Sie einen neuen Avatar anlegen, welcher hier direkt auf Level 15 beginnt. Auf den drei anderen neuen Karten von „Dragon Storm“ können Sie besonders viel Erfahrung sammeln und insofern relativ schnell Level 30 erreichen. Allerdings ist in diesem Fall Ihre Ausrüstung nicht ganz so gut wie jene von Spielern, die das Freie Spiel von „Shadow Wars“ durchgespielt haben.

8 Dragon Storm Features in Mehrspielermodi

Um die Dragon Storm Features in den Mehrspielermodi zu aktivieren, müssen Sie auf dem Setup-Bildschirm die Schaltfläche „Dragon Storm Features“ aktivieren.



Nur wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, können Sie die neuen Karten, die neue Fraktion, den neuen Fertigkeitenbaum, die neuen Templates und Level 30-Avatare aus dem „Dragon Storm“-Freien Spiel verwenden.

Allerdings können Sie dann auch nur mit Spielern spielen, die ebenfalls „Dragon Storm“ installiert haben.

9 Die Shaikan Fraktion

Die Shaikan

Einst durch das Machtstreben eines verrückten Alchimisten entstanden, sind die Shaikan mittlerweile ein eigenes Volk geworden, klein in der Zahl, aber wehrhaft und stolz. Sie sind Menschen, in deren Adern das Blut der Drachen fließt, welches den Keim des Lebens enthält und ihnen außergewöhnliche Kräfte verleiht. Unter dem Drachenbanner streiten sie für ihre Zukunft, und auch wenn sie nur wenige sind, ist jeder von ihnen ein Meister der Kampfkunst.




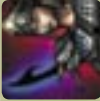

Die Eisernen





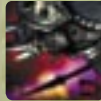
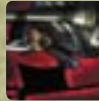
Sie sind kein Volk, sie haben keine Seelen, keine Träume, keine Erinnerung. Die Eisernen sind Wesen aus Metall, geschmiedet in gewaltigen Essen, belebt durch die Kraft magischer Seelensteine. Aber es ist kein wirkliches Leben, welches die Eisernen führen, es ist eine Existenz, die einzig und allein dem Kampf dient. So sind die Eisernen die perfekten Kriegsknechte, stumm, treu und absolut tödlich.

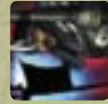
Die Drachlinge

Auch genannt das zweite Volk, sind diese Echsen die ständigen Begleiter und Beschützer der großen, alten Drachen. Sie besitzen zwar nicht die Geisteskraft und Weisheit ihrer großen Brüder, aber in ihren Adern fließt wahrhaftiges Drachenblut, welches ihnen Stärke und Willenskraft verleiht, die weit über jene gewöhnlicher Tiere hinausgehen. Als treue Wächter werden sie ihre Blutgeschwister jederzeit schützen, mit ihren tödlichen Fängen und Klauen und den Flammen ihres Atems!

Einheiten der Shaikan

Symbol	Name	Lebenspunkte, Mana, Rüstung	Schaden, Kampfschwwindigkeit, Reichweite	Preis (Silber, Lenya)	Besonderheiten
	Handwerker	100, 100, 0	5-15, 1.3	20, 0	
	Klingenmeisterin	260, 220, 8	7-44, 2.0	80, 0	
	Klingenmeisterin (Schild)	260, 220, 14	5-26, 1.6	80, 0	
	Klingenmeisterin (Doppelklinge)	260, 220, 7	9-48, 2.0	80, 0	
	Scharfschütze	300, 300, 5	10-50, 2.4	120, 0	

	Scharfschütze (Feuerpfeile)	240, 300, 5	10-35, 2.4, 18	120, 0	Zusätzlich 10-25 Feuerschaden. 2.4
	Scharfschütze (Salvenschuss)	200, 300, 7	10-35, 2.4, 18	120, 0	Schießt 3 Projektile gleichzeitig.
	Sturmreiter	550, 400, 10	34-54, 2.5	120, 100	Sehr schnelle Einheit.
	Sturmreiter (Wurfspeer)	550, 400, 10	34-54, 2.5, 15-45, 2.5, 15	120, 100	Sehr schnelle Einheit
	Sturmreiter (Verlangsamten)	550, 400, 10	34-54, 2.5	120, 100	Sehr schnelle Einheit. Verlangsamt das Ziel.
	Bannerträger	300, 500, 5	8-40, 2.0	60, 180	Sehr schnelle Einheit. Schattensicht. Schlachtgesang.



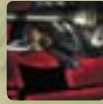
Bannerträger
(Manafrost)

300, 500, 5

8-40, 2.0

60, 180

Sehr schnelle Einheit.
Schattensicht.
Manafrost.



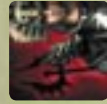
Bannerträger
(Schlachtgesang)

300, 500, 5

8-40, 2.0

60, 180

Sehr schnelle Einheit.
Schlachtgesang (Meister).



Blutmagier

200, 600, 4

8-25, 1.4

50, 200

Heilung.



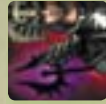
Blutmagier
(Wiederbelebung)

200, 600, 4

8-25, 1.4

50, 200

Wiedererweckung.
Heilung.



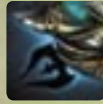
Blutmagier
(Seelentausch)

200, 600, 4

8-25, 1.4

50, 200

Seelentausch.
Heilung.



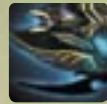
Eiserner Knecht

600, 100, 7

20-55, 2.0

140, 80

Projektilresistenz (25%).



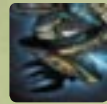
Eiserner
Bannbrecher

500, 300, 6

15-40, 1.5

100, 150

Manaraub.
Gewitter.
Projektilresistenz (25%).



Eiserner Vernichter

800, 0, 14

20-55, 3.0

500, 100

Langsame Einheit. Dunkle Resistenz (50%), Feuerresistenz (50%).
Eisresistenz (50%). Mentalresistenz (50%), Projektilresistenz (50%), Blutresistenz (50%). +400% Gebäudeschaden.



Wyrm

460, 300, 13

20-60, 2.0

300, 0

Feueratem.
Feuerresistenz (25%).



Feuerdrache

900, 600, 12

30-65, 2.0

400, 150

Schnelle Einheit. Feueratem.
Feuerresistenz (75%).



Kristalldrache

600, 600, 8

15-40, 2.0

200, 200

Schnelle Einheit. Gedankenschrei.
Eisresistenz (50%), Mentalresistenz (50%), Dunkle Resistenz (50%).



Titan

2200, 1500, 8


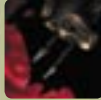


20-50, 3.0





1000, 1200

Rundumschlag.
Zerschmettern.
Feueratem.

Gebäude der Shaikan

Symbol	Name	Preis	Funktion	Erweiterungen
	Steinmetz	60 Stein	Ablieferungspunkt für Stein. Steinproduktion + 20%.	
	Schmelze	60 Stein	Ablieferungspunkt für Silber. Silberproduktion + 20%.	
	Alchemist	60 Stein	Ablieferungspunkt für Lenya. Lenyaproduktion + 20%.	
	Übungsplatz	100 Stein	Schaltet Klingenmeisterin frei. Bietet Aufwertungen für Klingenmeisterin und Scharischütze an.	Waffenmeister (150 Stein): Schaltet Scharischützen frei.
	Nahrungslager	40 Stein	Erweitert das Einheitenlimit um 5.	Depot (70 Stein): Erweitert das Einheitenlimit um 15.

	Turm	190 Stein	Verteidigungsturm. Rüstung 6.	Shaikan (100 Lenya): Belebt Avatar und Helden wieder. Eiserne (30 Stein, 30 Lenya): Explodiert bei Vernichtung. Drachen (60 Silber): Beschwört beschützenden Drachling.
	Baracken	350 Stein	Erzeugt Klingenmeisterin, Scharischütze, Sturmreiter. Schaltet Haus der Lehren frei.	Garrison (250 Stein): Erzeugt Bannerträger, Drachenfeste (250 Stein): Erzeugt Blutmagier.
	Haus der Lehren	300 Stein, 100 Silber, 100 Lenya	Bietet Aufwertungen für Sturmreiter, Bannerträger und Blutmagier an.	
	Nexus	300 Stein	Erzeugt alle Einheiten der Eisernen. Schaltet Seelenschmelze frei.	

	Seelenschmelze	250 Stein	Schaltet Eiserne Bannbrecher frei.	Schwarze Schmiede (350 Stein): Schaltet Eiserne Vernichter frei.
	Hort	350 Stein	Erzeugt alle Dracheneinheiten.	Feuerberg (250 Stein): Schaltet Feuerdrachen frei. Fels der Ewigkeit (250 Stein): Schaltet Kristalldrachen frei.
	Altar des Lebens	1000 Stein	Ruft gefallene Helden herbei.	
	Haupthaus	550 Stein	Ablieferungspunkt für alle Ressourcen. Erzeugt Handwerker, Klingenmeisterinnen, Scharfschützen.	Menschen (300 Stein): Schaltet Burg frei. Elfen (300 Stein): Schaltet Elfenfestung frei. Zwerge (300 Stein): Schaltet Kriegerhalle frei.

10 Mitwirkende

Phenomic Game Development

Managing Director
Boris Kunkel

Creative Director
Volker Wertich

Technical Director
Dirk Ringe

Project Manager
Martin Löhlein

Design
Game Designer
Kian Piruzram

Assistant Game Designer
Felix Waack

Content Manager
Holger Becker

Story Writer
Arne Oehme

Map Designers
Michael Baur
Jochen Peketz

Programming
Game Programming
Matthias Best
Gero Gerber
Dragica Kahlina
Christian Schüler

Engine Programming
Christian Schüler
Karsten Schwenk

Script Engineer
Steffen Itterheim

Art
Art Director
Sven Liebich

Concept Art
Andi Drude
Martin Fiedler
Christoph Krumnov
Manuel Reinher
Ingo Sauer
Ercan Sarigül
Benjamin Schulz

*3D Character Modeling and
Animation*
Yvonne Bergmann
Martin Fiedler
Christian Siecora

Texture Artists
Andi Drude
Christoph Krumnow
Manuel Reinher
Ingo Sauer

UI Design
Manuel Reinher
Benjamin Schulz

FX Design
Alexander Scholz

Environment Artists
Hoa Tu Ngoc
Daniel Noll
Sebastian Vesper

Map Artists
Michael Baur
Sidonie Langer
Nils Schülert
Marcus Lubczyk

Ingame Cutscenes
Marcus Lubczyk

Internal QA
QA Manager
Thomas Vogt

Lead Tester
Andreas Kessissoglou
Marc Kremer

Tester
Matthias Hünefeld
Sven Moelter
Lukas Ames

Music & Sound FX

Original Score written by:
Tilman Sillescu
Pierre Langer
Original Sound Design by:
Pierre Langer
Produced by:
Dynamedion
www.dynamedion.com

Score Layout by:
Marco Jovic
Orchestra:
Thüringen Philharmonie Gotha
- Suhl
Conductor:
Bernd Ruf
*Orchestra recorded, edited and
mixed by:*
GENUIN Musikproduktion
Leipzig, Germany
Recording Engineer / Producer:
Alfredo Lasheras

JoWood Productions Software AG

Producing
Jan Wagner
Michael Kairat

Brand Management
Amelie Clement

Marketing
Johannes Natterer
Petra Gangl

Public Relations
Tamara Berger

Localization Management
Gennaro Giani

Art Direction
Sabine Schmid

Quality Assurance
Quantic Lab

Copy Protection & Mastering
Michael Kairat
Christoph Klausner
Rudolf Doringner

Web
Ernst Satzinger
Martin Langbrugger

Community Management
Johann "IvanErtlov" Ertl

Business & Brand Development
Amelie Clement

Investor Relations
Philipp Brock

Legal
Kourosh Onghaie

Special thanks to the moderators
Community Leader:
Reinhard "Kubi" Pollice

German Forum:
Reinhard "Kubi" Pollice
Johannes "Gimli" Ecker
Mathias "Terranigma" Willuweit
Christian "Lord Odin" Marciniak
Thomas "Bladedancer" Kottke
Rainer "Ditti" Dittmann

English Forum:
Brad "Free Flinker" Marshall
Reinhard "Kubi" Pollice
Peter J. "Spider Jerusalem" Poole

French Forum:
Sandrine "Big Buche" Buchet
Francis "Match" Vanhemmens
Spanish Forum:
Toni Pérez "TYR" Salvador
Carlos Augusto "Ancient Fire"
Heerkes

Voiceovers

German Voiceovers
Ton In Ton Studios
www.toninton-wz.de
Wolfgang Zarges
VioletMedia

US Voiceovers
AudioGodz
www.audiogodz.com
Lani Minella

French Voiceovers
Around The Word
www.aroundtheword.com

Spanish Voiceovers
DL Multimedia
www.dl-multimedia.com
Paqui Horcajo

Post-Production
304000 Medienkreationen
www.304000.com
S. Classico + Sardsch Le Lardsche

Translators
David Rocher
Pierre Gehenne
Binary Sonori
DL Multimedia
Studio Mühl
Sieggie Fleder

Multiplayer Connectivity
Quazal

Deep Silver

Product Management
Markus Ziegler

Public Relations
Martin Metzler

Marketing
Georg Larch
Mario Gerhold
Marion Lindmayr

Production
Christian Moriz

ENDBENUTZER-LIZENZ- VERTRAG

End – user license agree- ment (EULA)

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

1. Softwareproduktlizenz

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

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

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

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

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

1.2 Level Editor und Software Development Kit

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

Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, JoWood Productions Software AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren.

JoWood bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopie

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

2.2 Beschränkte Garantie

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

2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

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

2.4 Haftungsbeschränkung

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

2.5 Marken

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

3. Vertragsende / Kündigung

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

4. Salvatorische Klausel

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

5. Rechtswahl

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

CD Key

www.spellforce2.com
www.jowood.com
www.deepsilver.com



QUAZAL

PHENOMIC



© 2007 by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria.

© 2007 Deep Silver ©2007 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.

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

This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc.

Copyright 1998-2007, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved.

Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

Uses Miles Sound Sytem Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.