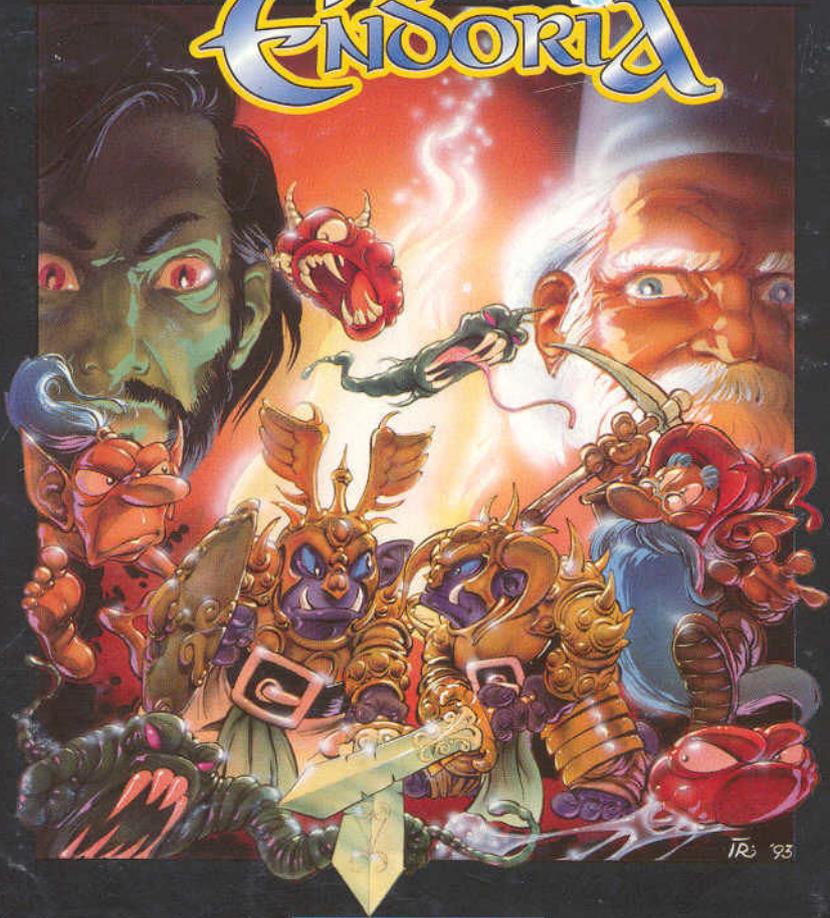


MAGIC OF ENDORIA



SUNFLOWERS

SANDBUCKS

Entwicklung: GERMAN DESIGN GROUP
Design: The Dark One
Programmierung Commodore 64 Version: The Dark One, Dirk Holtkamp
Support: Andreas Arens

Computergrafiken Commodore 64 Version: The Dark One

Testphase: Markus Zock
Regelhandbuch: Rüdiger Rinscheidt, The Dark One
Gesamtleitung: Ralf Gelfand, Rüdiger Rinscheidt

Projektleitung bei SUNFLOWERS: Ralph Becker, Arne Peters
Spieletests: Hardi Dietz

Published and produced by SUNFLOWERS GmbH.
Distributed by BOMICO GmbH.

© 1994 Sunflowers GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Sunflowers GmbH.

MAGIC OF ENDORIA

Ein Fantasy-Strategiespiel

Handbuch für Commodore 64

Inhalt

1. Prolog	8
2. Die ersten Schritte - was Sie beachten sollten!	9
2.1. Der Schreibschutz	9
2.2. Sicherheitskopien	9
2.3. Defekte Programme	10
2.4. Der Spielstart	10
3. Ein Überblick	10
3.1. Ziel des Spiels	10
3.2. Der Ablauf	12
3.3. Einige weitere Details	14
4. Die Steuerung	15
5. Voreinstellungen bei Spielbeginn	16
5.1. Der Schnellader	16
5.2. Die Spielbedingungen	16
6. Das Spielfeld	18
7. Die Befehlsphase	19
7.1. Spezialmenü	20
7.1.1. Ende des Zuges	20
7.1.2. Diskettenmenü	20
Spielabbruch, Save-D Anlegen, Spiel Laden, Spiel Sichern, Disk-Inhalt, Spezialmenü	
7.1.3. Informationen	22
Legende, Schmieden-Infos, Minen-Infos, Energiebrunnen, Forschungsinfos, Monster-Infos, Zurück	
7.1.4. Statik	24
7.1.5. Übersicht	25
7.1.6. Frei Bewegen	25
7.1.7. Hauptmenü	25
7.2. Zwerge	26
7.2.1. Entlassen	27
7.2.2. Anwerben	27
7.2.3. Auftrag	28
Minenarbeit, Treppe hoch, Treppe runter, Bodenplatte, Wand errichten, Raum ausheben, Wand entfernen, Tür entfernen	

7.2.4. Gehe Nach	32
7.2.5. Nächster Zwerg	33
7.2.6. Hauptmenü	33
7.3. Handwerker	33
7.3.1. Entlassen	34
7.3.2. Anwerben	34
7.3.3. Auftrag	35
Minenarbeit, Schmiedearbeit, Errichte Falle, Setze eine Tür, Erstelle Raum, Zurück	
7.3.4. Gehe Nach	39
7.3.5. Nächster Handwerker	39
7.3.6. Hauptmenü	39
7.4. Transporter	40
7.4.1. Entlassen	41
7.4.2. Anwerben	41
7.4.3. Auftrag	41
7.4.4. Gehe Nach	42
7.4.5. Nächster Transp	42
7.4.6. Hauptmenü	42
7.5. Forscher	42
7.5.1. Entlassen	43
7.5.2. Anwerben	43
7.5.3. Forschen	44
7.5.4. Gehe Nach	45
7.5.5. Nächster Forscher	46
7.5.6. Hauptmenü	46
7.6. Urcs	46
7.6.1. Entlassen	48
7.6.2. Anwerben	48
7.6.3. Kampfauftrag	49
Raum verwüsten, Wachpatrouille, Patrouille, Feindangriff, Wache/Verfolgen, Wachposten	
7.6.4. Gehe Nach	51
7.6.5. Nächster Urc	51

7.6.6. Hauptmenü	51
7.7. Kampfmonster	51
7.7.1. Auflösen	56
7.7.2. Erschaffen	56
7.7.3. Kampfauftrag	58
7.7.4. Gehe Nach	59
7.7.5. Nächstes Monster	59
7.7.6. Hauptmenü	59
8. Die Ausführungsphase	59
9. Der Kampf	61
9.1. Auswahl des Gegners	61
9.2. Zaubersprüche	62
9.3. Der Angriff	62
9.4. Die Verteidigung	63
9.5. Die Schadenswirkung	63
10. Die Spielfiguren	64
11. Die Räume	65
11.1. Allgemeines	65
11.2. Der Wissensraum	66
11.3. Die Mine	67
11.4. Die Schmiede	68
11.5. Der Forschungsraum	69
11.6. Der Energiebrunnen	69
11.7. Der Kristallraum	69
11.8. Die Gruft	70
12. Die Forschung	70
12.1. Forschungsgebiet Werkzeuge	70
12.2. Forschungsgebiet Fallen	71
12.3. Forschungsgebiet Baukunst	71
12.4. Forschungsgebiet Waffen	72
12.5. Forschungsgebiet Zaubersprüche	73
12.6. Forschungsgebiet Monsterrassen	73

12.7. Forschungsgebiet Monsterstufen	74
13. Spielende	74
14. Anhang	75
14.1. Sicherheitskopien	75
14.2. Speichern von Spielständen	75
14.3. Der Schnellader	76
14.4. Sonstige Hardware-Erweiterungen	76

1. Prolog

Vor langer Zeit wurde das riesige Reich der Endorianer von der berühmten Hauptstadt Amran aus regiert. Amran befand sich auf der großen Vulkaninsel Endoria, die diesem Volk ihren Namen gab. Die Stadt Amran wurde aus den Hängen des Vulkanberges herausgemeißelt. Auf mehreren riesigen Stufen wanden sich die jeweiligen Stadtteile harmonisch um den Vulkan herum. Durch mehrere Serpentin und Höhlengänge waren die Stadtteile miteinander verbunden. Jeder davon wurde von unterschiedlichen Bevölkerungsschichten bewohnt. Auf der obersten und kleinsten Ebene lebte die Priesterschaft, die den Gott des Vulkans anbetete, damit es zu keinem tödlichen Vulkanausbruch kam. Diese Aufgabe konnten die Priester seit Jahrhunderten erfolgreich meistern, was die Bevölkerung auch stets dankbar zur Kenntnis nahm und entsprechend honorierte. Die zweite Ebene wurde vom Adel bewohnt, gefolgt von den reichen Kaufleuten, den Handwerkern und einfachen Arbeitern, welche die letzte und größte Ebene bewohnten.

Während die Stadt Amran im Laufe der Geschichte glorreiche Epochen und dunkle Zeitalter durchlebte, ging es auch im Leben der Götter nicht immer friedlich zu. Wie unter den Menschen, gab es auch hier Haß und Zwietracht. Die Macht eines Gottes beruhte auf dem Glauben und der Stärke seiner Anhänger. Je mehr Menschen zu einem Gott beteten und ihm huldigten, desto größer war auch seine göttliche Macht.

Nach einer langen Zeit der Kriege und Hungersnöte war der Gott der Endorianer stark geschwächt. Zwei andere Götter sahen nun ihre Chance und forderten den Gott der Endorianer zu einem alles entscheidenden Kampf heraus. Nach Jahrzehnten des Kampfes war der Streit entschieden. Der Gott der Endorianer unterlag und wurde seiner Macht beraubt. Die Seele des Gottes formte sich nach dessen Tod zu einem riesigen Kristall, welcher von den Siegern jedoch mit einem Schlag in mehrere Stücke zersprengt wurde. Die einzelnen Kristallsplitter verteilten sich über die ganze Insel. Den Körper des Gottes betteten die siegreichen Götter in einem magischen Sarkophag und legten ihn innerhalb von dessen Gemächer im Vulkan zur Ruhe.

Die Priesterschaft war auf diesem Moment gut vorbereitet. Aufgrund von Prophezeihungen und göttlichen Eingebungen hatten die Priester überall mehrere Tempel errichtet. Innerhalb der Tempel befand sich jeweils ein magisch verschlossener Kristallraum, in dem die gefundenen Kristallsplitter aufbewahrt wurden. Die Priester fanden jedoch mehr Kristallsplitter als Kristallräume zur Verfügung standen. In aller Eile wurden am Fuße des Vulkanberges neue Kristallräume errichtet. Man erhoffte sich davon, daß der Vulkan wie die Jahrtausende zuvor ruhig blieb. Jedoch waren sämtliche Bemühungen

Die ersten Schritte – was Sie beachten sollten!

der Priesterschaft zum Scheitern verurteilt. In einer riesigen Eruption barst der Vulkan, seines Gottes beraubt, auseinander und überflutete die ganze Insel mit seinen glühendheißen Lavamassen. Von der Stadt Amran blieb nur eine flache, kahle Steinlandschaft über.

Die Jahrhunderte gingen ins Land. Der Krieg der Götter ging weiter und fand immer mehr Opfer. Die Vulkaninsel Endoria war schon längst vergessen, als es nur noch einen einzigen überlebenden Gott auf dem Erdball gab. Die Bevölkerung glaubte schon lange nicht mehr an die alten Götterlegenden und so starb auch der letzte der ehemals mächtigen Götter. Zurück blieben unzählige Kristallsplitter, die einzigen Dokumente einer uralten Zeit. Im Laufe der Jahre traten an die Stelle der degenerierten Priesterschaften die Magiergilden. Jeder Magier benötigte die Kristallsplitter der toten Götter, um seine Kunst ausüben zu können. Im Gegensatz zum einfachen Volk glaubten die Magier im geheimen sehr wohl an die alten Legenden, die die Priester verkündet hatten.

Das Ziel eines jeden Zauberers war es aber, alle Kristallsplitter eines einzigen Gottes zu finden und wieder zu einem Ganzen zu vereinen und damit selbst zu einem Gott zu werden. Diese Aufgabe war allerdings unmöglich zu bewältigen. Während der Jahrhunderte hatten sich die Kristallsplitter über den ganzen Erdball verteilt und niemand konnte sich mehr an ein Gottesgrab erinnern, das nicht schon vollständig geplündert worden wäre. Eines Tages wurde jedoch bei Ausgrabungen ein uraltes Buch der Priesterschaft der Endorianer gefunden. Viel konnte man nicht mehr entziffern, aber es war bruchstückhaft von Kristallräumen auf einer Vulkaninsel die Rede. Dem Buch wurde allerdings nicht viel Aufmerksamkeit zuteil, und es verschwand für mehrere Jahre in den Kellerräumen eines Museums.

Als das Museum jedoch schließen mußte, übernahm der örtliche Magier Teile der vorhandenen Gegenstände. Bei der Inventur fiel ihm das endorianische Priesterbuch wegen seines hohen Alters auf, und er stellte deswegen Nachforschungen an. Es dauerte mehrere Jahre, bis er die zerstörte Stadt Amran lokalisieren konnte. Die Chance war gering, aber die Möglichkeit bestand! Noch niemals wurden irgendwo Kristallräume erwähnt und somit wären in Amran noch alle Kristallsplitter eines einzelnen Gottes unversehrt vorhanden. Und hier beginnt unser Abenteuer...

2. Die ersten Schritte - was Sie beachten sollten!

Im Anhang finden Sie die genaue Vorgehensweise, um von Ihrem Spiel eine Sicherheitskopie anzufertigen. Außerdem werden weitere Hilfestellungen gegeben. Sie benötigen ferner eine leere Diskette zum Abspeichern von Spielständen sowie für die Steuerung einen Joystick, den Sie in Controlport Nr. 2 anschließen.

Die ersten Schritte – was Sie beachten sollten!



Bitte lesen Sie den entsprechenden Abschnitt im Anhang durch, nachdem Sie dieses Kapitel abgeschlossen haben und mit dem nächsten fortfahren möchten.

2.1. Der Schreibschutz

Ihre Originaldiskette können Sie nur vor ungewolltem Löschen schützen, indem Sie an Ihrer Diskette einen Schreibschutz anbringen. Dazu verschließen Sie die Kerbe an der linken Seite der Diskette mit einem kleinen Aufkleber. Die Diskette kann fortan nicht mehr beschrieben werden.



Der Schreibschutz sollte vor dem Einlegen der Disketten in eines Ihrer Diskettenlaufwerke angebracht werden! Entfernen Sie den Schreibschutz *niemals*, auch dann nicht, wenn der Computer es von Ihnen verlangen sollte!

2.2. Sicherheitskopien

Grundsätzliches: Disketten stellen ein Speichermedium für Ihr Computersystem dar. Allerdings sind die Daten auf Ihren Disketten nicht vor Abnutzungserscheinungen sicher. Irgendwann gehen die auf einer Diskette gespeicherten Informationen durch häufiges Laden und Speichern verloren. Dieser Datenverlust ist unwiderruflich. Um aber mit Ihren Programmen auf längere Sicht arbeiten zu können, ist es unbedingt erforderlich, daß Sie sich von allen Disketten Sicherheitskopien (sogenannte Backups) anlegen. Gerade dieses Spiel lädt häufig größere Datenmengen von Diskette nach.



Benutzen Sie zum Spielen stets nur Sicherheitskopien!

Sie können die Spieldisketten ohne Probleme für Ihren privaten Gebrauch vervielfältigen. Befolgen Sie bitte das entsprechende Kapitel im Anhang.



Bringen Sie stets den Schreibschutz Ihrer Originaldisketten an, bevor Sie sich Sicherheitskopien anlegen und entfernen Sie diesen niemals! Falls Ihr Computer Sie auffordern sollte, den Schreibschutz Ihrer Originaldisketten zu entfernen, so haben Sie einen Fehler gemacht! Brechen Sie sofort alles ab und beginnen Sie von vorn. *Diese Anweisung gilt für alle Fälle ohne Ausnahme.* Bitte beachten Sie diesen Hinweis sorgfältig, denn nur so können Sie Ihre Originaldisketten vor Zerstörung bewahren!

2.3. Defekte Programme

Falls irgend etwas nicht funktionieren sollte, beachten Sie bitte die entsprechenden Hinweise im Technischen Ergänzungsheft. In der Regel werden Fehler nicht durch die Software sondern durch unsachgemäße Handhabung der Disketten, falsche Systemeinstellungen innerhalb der Hardware oder Nichtbeachtung des Handbuches verursacht. Im Technischen Ergänzungsheft finden Sie einige Problemlösungen zu den häufigsten Fehlerquellen.

2.4. Der Spielstart

Schalten Sie Ihren Commodore und das Floppy-Laufwerk aus. Nach ein paar Sekunden können Sie beides wieder aktivieren. Legen Sie bitte nun die *Spieldiskette* mit der Vorderseite nach oben in das Diskettenlaufwerk und geben Sie folgenden Befehl über die Tastatur ein: LOAD „MAG*“ ,8,1 und drücken Sie danach die RETURN-Taste. Das Spiel startet nun automatisch. Als Eingabegerät kann nur ein Joystick in Controlport Nr. 2 verwendet werden. Nur die Eingabe von Namen erfolgt über die Tastatur.

Lassen Sie bitte während des gesamten Spieles ihre Spieldiskette im Laufwerk, und lassen Sie dieses eingeschaltet. Das Spiel muß ständig Daten nachladen und könnte bei Entfernen oder sonstigen unsachgemäßen Eingriffen an Diskette oder Laufwerk abstürzen oder gar zerstört werden.



3. Ein Überblick

3.1. Ziel des Spiels

Sie als Spieler versuchen, die ehemalige Macht eines Gottes an sich zu reißen, indem Sie die Kristallsplitter seiner toten Seele unter Ihre Kontrolle bringen und anschließend den toten Körper des Gottes übernehmen. Dazu müssen Sie alle Kristallräume besetzen, die unterirdisch im Vulkangestein vergraben sind. Hierfür rekrutieren Sie Zwerge, die Stollen und Räume in das Vulkangestein hinein bauen, um die Kristallräume zu finden. Für weitere Aufgaben können Kampfmonster, Handwerker, Forscher und Transporter angeworben werden.

Die ersten Schritte – was Sie beachten sollten!

Um die unter Kontrolle gebrachten Kristallräume vor dem Computergegner zu schützen, können Sie Energiewesen nach bestimmten Vorbildern erschaffen. Die Erschaffung dieser Wesen verbraucht Energie, die aus bestimmten Mineralien gewonnen wird. Außerdem beansprucht sie die spirituelle Energie des Zauberers, so daß Sie nur eine beschränkte Anzahl von Kreaturen gleichzeitig verwalten können.

Die Beherrschung der Kristallräume allein reicht jedoch nicht aus, um die Macht des Gottes zu erlangen. Weiterhin müssen Sie einen bestimmten Grad von Würde erreichen, wozu Sie eine hohe eigene Entwicklungsstufe benötigen.

Die Stadt Amram wird unter dem Gestein in zwei Ebenen unterteilt. Sie müssen sich durch jede der beiden Ebenen durcharbeiten. In der Mitte der unteren Ebene befindet sich der Schrein des zerstörten Gottes. Wenn man diesen Bereich betreten darf, wird man selbst zum Gott.

3.2. Der Ablauf

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



Zwerge bauen Gänge, Treppen und Gewölbe für Räume. Weiterhin können sie in Minen nach Gold, Metall oder Umium schürfen.

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



Forscher entwickeln die benötigten Technologien.

Die ersten Schritte – was Sie beachten sollten!

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

UrCs können angeworben werden und kosten Unterhalt. Energiewesen werden im Energiebrunnen erschaffen.



Zum Ausgraben von Räumen benötigen Sie Zwerge. Mit einem leeren Gewölbe kann aber niemand etwas anfangen. Sie müssen Handwerker anwerben, welche das entsprechende Inventar einrichten. Erst wenn der Handwerker beispielsweise einen Forschungsraum vollständig eingerichtet hat, kann ein Forscher darin seine Tätigkeit aufnehmen. Weiterhin können Handwerker tödliche Fallen erbauen, Waffen für die kämpferischen UrCs schmieden oder eine Bergbaumaschine innerhalb einer Mine bedienen.

Der Handwerker stellt das Inventar für neue Räume her und errichtet Fallen. Er fertigt Waffen für die angeworbenen UrCs an und bedient eine Abbaumaschine in einer Mine, um die Schürfproduktion zu erhöhen.



Zwerge schürfen nach drei verschiedenen Materialien. Der Handwerker als Schmied benötigt Metall, Gold und Umium, um Waffen für die UrCs herzustellen. Der Energiebrunnen kann mit Umium und Gold wieder aufgefüllt werden. Für den Transport aus der Mine zu den Schmieden und Energiebrunnen müssen Sie Transporter anwerben. Weiterhin kann der Transporter die Wissenskugel aufnehmen und diese zur Gruft oder in einen anderen Wissensraum transportieren.

Zum Transport von bestimmten Gegenständen können Transporter eingesetzt werden.



Sie als Spieler treten im Spiel nicht selbst auf. Vielmehr kontrollieren Sie die angeworbenen Spielfiguren. Das Spiel läuft in Phasen ab. Es gibt eine Befehlsphase, in der Sie Ihre Figuren anwählen, ihnen Befehle erteilen und sich Übersichten zeigen lassen können. Wenn Sie diese Phase beenden, folgt die Ausführungsphase, in der Ihre Figuren die ihnen zugewiesenen Aufträge tatsächlich abarbeiten. Danach ist der andere Spieler mit seinen beiden Phasen an der Reihe. Die Ausführung der meisten Aufträge dauert länger als eine Runde, und die Figuren werden sie ausführen, solange die Aufträge dauern und wenn sie dazu in der Lage sind. Sie greifen nur kontrollierend in den Spielablauf ein, indem Sie neue Befehle an ihre Figuren weitergeben, die gerade nichts zu tun haben oder Aufträge abbrechen oder ändern. Die Befehlsausführung übernimmt komplett der Computer. Während das Spiel immer weiter fortschreitet, müssen Sie weitere Aufgaben übernehmen und deren Ausführung kontrollieren.

Die ersten Schritte – was Sie beachten sollten!

3.3. Einige weitere Details

Die Vulkaninsel besteht aus drei verschiedenen natürlichen Gesteinsarten: Sandstein (weich), Basalt und Granit (hart). Durch weiches Gestein kann ein Zwerg sich schneller durcharbeiten als durch hartes Gestein. Ferner können noch künstliche Wände, nämlich Steinmauern (entspricht der Härte von Granit), Stahlwände (noch härter) und magische Wände (am härtesten) erbaut werden. Außerdem gibt es noch die unzerstörbaren Gruftwände. Alle Gesteinsarten werden auf dem Bildschirm durch unterschiedliche Symbole dargestellt. In der Übersicht des Spiels finden Sie auf dem Bildschirm auch eine Zeichenerklärung. Während der Schachtarbeiten im Vulkangestein müssen Sie beachten, daß die Statik der Vulkaninsel nicht endlos belastbar ist. Weiches Gestein besitzt nicht dieselben stabilisierenden Eigenschaften wie beispielsweise hartes Gestein. Die Zwerge nehmen Ihnen allerdings die Statikberechnung ab. Durch Forschungsergebnisse können die künstlichen Mauerarten verwendet werden, um Stützwände zu bauen.

Jedes Spiel besteht aus zwei Ebenen. Sie können also von der obersten Ebene in die untere Ebene gelangen, indem Sie entsprechende Gänge und Treppen errichten lassen. Die einzelnen Kristallräume, von denen es in jedem Spiel sieben Stück gibt, sind auf beiden Ebenen um die Spielfeldmitte herum zufällig verteilt. Sie können je nach Voreinstellung sichtbar oder versteckt liegen. Ein weiteres Detail sollten Sie ebenfalls nicht außer acht lassen: Sämtliche Minen können nur in der unteren Ebene errichtet werden, von wo aus sie in die Tiefen des Berges vorstoßen.

Die einzelnen Ebenen sind in quadratische Felder unterteilt. Die Gesteinsformationen der einzelnen Ebenen sind ebenfalls unterschiedlich. Die Verteilung der Gesteinsarten zu Spielbeginn ist Ihnen ebenso bekannt, wie die Position der Gruft, die immer in der Mitte der unteren Ebene liegt. Die Position des gegnerischen Wissensraumes ist unbekannt sowie alle gegnerischen Gänge und Räume, bis diese von eigenen Spielfiguren erkundet worden sind.

Das Spiel läuft nach Runden ab. Innerhalb einer Runde werden verschiedene Aktionen ausgeführt. Eine Spielfigur benötigt beispielsweise eine gewisse Anzahl von Runden, um einen bestimmten Auftrag durchzuführen. Zu Beginn einer Partie läuft das Spiel schneller ab, indem die Auftragsrestzeiten in jeder Runde verringert werden, um die Anfangsphase zu verkürzen. Nach einiger Zeit wird der Zeitablauf nach und nach wieder normalisiert. Sie erhalten zu Beginn jeder Runde eine entsprechende Nachricht über den Kürzungsfaktor.

4. Die Steuerung

Fast alle Eingaben auf dem C64 werden über den Joystick in Port 2 durchgeführt. Jeder Befehl wird durch ein Icon (Bildsymbol) dargestellt. Alle Icons sind in einer Iconleiste unten rechts auf dem Bildschirm zusammengefaßt. Diese Leiste erscheint blau, das aktuell angewählte Icon wird weiß hervorgehoben. Unter dieser Iconleiste steht jeweils die Bezeichnung des aktuellen Befehls. Durch Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks können Sie den gewünschten Befehl auszuwählen. Durch Knopfdruck (Feuer) wird der Befehl ausgeführt und das angewählte Icon färbt sich zur Bestätigung türkis. Alle Icons sind in der Regel selbsterklärend, werden aber in den nächsten Kapiteln dieser Anleitung genau beschrieben.

Die Eingabe der Spielernamen zu Beginn des Spieles erfolgt über die Tastatur. Die Eingabe kann mit der DEL-Taste korrigiert und mit der RETURN-Taste bestätigt werden.

Weiterhin benötigen Sie häufiger die SHIFT-Taste (es ist egal, ob dann die rechte oder linke Taste gedrückt wird). Hiermit werden besondere Meldungen sowie die Berichte Ihrer Figuren in der Ausführungsphase bestätigt.

Falls Ihnen das ständige Drücken der SHIFT-Taste während der Ausführungsphase zu lästig ist und Sie die Informationen schnell ablaufen lassen möchten, drücken Sie einfach die Taste SHIFT-LOCK. Das Programm übergeht nun alle SHIFT-Tasten-Abfragen. Durch erneutes Drücken dieser Taste können Sie den Effekt rückgängig machen.



Wenn Sie aufgefordert werden, ein bestimmtes Feld im Landkartenausschnitt anzuwählen, erscheint ein blinkendes Rechteck (Cursor). Diesen können Sie per Joystick frei in alle acht Richtungen bewegen und das Feld per Knopfdruck auswählen. Durch Drücken der Leertaste wechseln Sie zwischen den einzelnen Ebenen. Wenn Sie nur eine Richtung für einen Auftrag (außer beim Laufen) auswählen sollen, so können Sie den Cursor auch nur ein Feld weit von der Figur in vier Richtungen entfernen und die Ebene nicht wechseln. Wenn Sie sich auf der großen Übersichtskarte befinden, können Sie den Landkartenausschnitt durch Hoch-Runter-Bewegungen des Joysticks bewegen. Eine Links- oder Rechtsbewegung wechselt die Ebenenansicht. Durch Knopfdruck verlassen Sie diesen Modus.

5. Voreinstellungen bei Spielbeginn

5.1. Der Schnellader

Bei Spielbeginn können Sie eine Reihe von Optionen eingeben. Nach dem Laden werden Sie auf der Titelseite gefragt, ob Sie den integrierten Schnellader benutzen möchten. Dieser lädt das Spiel dann ca. sechsmal schneller als normal. Falls Sie dies wünschen, so drücken Sie die Taste „J“ für Ja. Sollten Sie bereits einen Hardware-Speeder besitzen oder bei unserem Schnellader mit dem Diskettenlaufwerk Probleme bekommen, so sollten Sie hier ein „N“ für Nein eingeben.

5.2. Die Spielbedingungen

Nun folgen die Voreinstellungen zum Spiel. Den blinkenden Punkt können Sie mit dem Joystick auf- und abbewegen. Durch einen kurzen Druck auf den Feuerknopf aktivieren Sie die jeweiligen Optionen, die im folgenden beschrieben werden. Die Werte/Texte in den Klammern stellen die bereits voreingestellten Optionen dar. Solange die Option aktiv ist, bleibt der Punkt weiß und blinkt nicht. Ein erneuter Druck auf den Feuerknopf (bei Texteingaben ein Druck auf die RETURN-Taste) bringt Sie in die Auswahl zurück.

Spieler Nr. 1: (Mensch)

Umschalten zwischen menschlichem Spieler und Computergegner für Spieler 1, der am unteren Spielfeldrand beginnt. Sie haben die Möglichkeit, als Spieler 1 oder 2 allein gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander zu spielen oder dem Computer bei einem Spiel gegen sich selbst zuzusehen. Eine Änderung hier beeinflusst auch die Namenseingabe und die Lage des Wissensraumes. Ein für den Menschen eingegebener Name und die Wissensraumposition wird beim Aktivieren des Computers weggeschaltet und erscheint beim Anwählen von *Mensch* wieder, geht also hier nicht verloren.

Name Spieler 1: („“)

Hier kann der menschliche Spieler 1 seinen Namen eingeben. Dies erfolgt über die Tastatur. Die Eingabe darf maximal acht Zeichen lang sein und kann mit der DEL-Taste korrigiert werden. Zur Bestätigung drücken Sie die RETURN-Taste. Falls als Spieler 1 der Computer aktiviert wurde, steht hier das Wort *Computer*.

Voreinstellungen bei Spielbeginn

- Spieler Nr. 2: (Computer)*
Umschalten zwischen menschlichem Spieler und Computergegner für Spieler 2, der am oberen Spielfeldrand beginnt. Sonst wie oben.
- Name Spieler 2: (Computer)*
Wie bei Spieler 1.
- Spielfeld: („1 (20*30*2=1200 F),13 FP“)*
Dies ist die Einstellung für die Spielfeldgröße und damit ein Index für die Dauer und Schwierigkeit des Spieles. Die Größe kann von 1 bis 6 verändert werden. Die Zahlenwerte dahinter verdeutlichen die Größe des Spielfeldes als Breite * Höhe * 2 Ebenen = Anzahl der Felder. Der Wert FP bedeutet Forschungspunkte. Hiermit ist die Anzahl beliebiger Wissensgebiete gemeint, die Sie mindestens erforscht haben müssen, um das Spiel zu gewinnen. Die Feldgröße schwankt je nach Stufe zwischen 1.200 und 4.000 Feldern, die Forschungspunkte zwischen 13 und 73 Gebieten. Diese Option beeinflusst ferner die schematische Darstellung der Lage der Wissensräume im unteren Optionsbereich durch Veränderung der roten Spielfeldbegrenzung. Anfänger sollten auf Stufe 1 spielen, da ein Stufe 6-Spiel sehr lange dauern kann.
- Startkapital: (3000 Goldstücke)*
Hier verändern Sie das Startkapital, das den Spielern zu Beginn zur Verfügung steht. Es schwankt zwischen 500 und 3.000 Goldstücken. Je mehr Kapital Sie am Anfang besitzen, desto leichter wird das Spiel für Sie - aber auch für Ihren Gegner!
- Die Kristallräume sind: (sichtbar)*
Hier können Sie entscheiden, ob die sieben zufällig verteilten Kristallräume sichtbar oder versteckt sein sollen. Bei *sichtbar* können Sie ihre Lage von Anfang an sehen, bei *versteckt* müssen Sie sie erst entdecken, was natürlich entsprechend schwieriger ist.
- Lage Wissensraum Spieler 1: („19“)*
Der Wissensraum von Spieler 1 liegt immer am unteren Rand des Spielfeldes. Lediglich seine X-Position kann jeder Spieler selbst festlegen. Hierbei wird er evtl. durch die Spielfeldgröße eingeschränkt. Mit einer Links-Rechts-

Das Spielfeld

Bewegung des Joysticks kann man die Position verändern. Die Zahl gibt die X-Koordinate der Wissenskugel wieder. Wenn der Spieler vom Computer übernommen wird, verdeckt er seine Position, die er dann auch selbst aussucht.

- Lage Wissensraum Spieler 2: („?“)*
Dasselbe wie oben für Spieler 2, der am oberen Spielfeldrand beginnt.

- Spielbeginn*
Mit dieser Option wird das Spiel begonnen. Die bisher getätigten Voreinstellungen müssen jetzt stimmen, denn sie lassen sich nicht mehr nachträglich ändern. Der Computer entwirft zufällig ein neues Spielfeld und beginnt nach kurzem Nachladen das Spiel mit der Befehlsphase für Spieler 1.

Wer hier eine Option *Alten Spielstand laden* vermißt, kann ohne Veränderung der voreingestellten Optionen ein Spiel beginnen und den Spielstand aus seiner Befehlsphase heraus abrufen. Näheres hierzu später im Kapitel *Diskettenmenü*.

6. Das Spielfeld

Der Bildschirm ist in der Regel in drei Teilbereiche aufgeteilt. Links sehen Sie den *Kartenausschnitt*, der Ihnen das Spielfeld anzeigt. Sie sehen hierbei immer nur einen 11 * 11 Felder großen Teilausschnitt. Eine bestimmte Spielfigur oder ein bestimmtes Feld sind meist von einem pulsierenden Quadrat (dem Cursor) umrahmt.

Der obere rechte Teilbereich wird als *Text- oder Nachrichtenfenster* bezeichnet. Hier erscheinen fast alle wichtigen Informationen und Texte.

Den unteren rechten Teilbereich bezeichnen wir als *Befehls- oder Iconfenster*. Hier erscheinen je nach Menü bis zu sieben Icons (Bildsymbole), über die Sie den Spielfiguren bzw. dem Programm Befehle erteilen können. In der Ausführungsphase können hier jedoch auch Meldungen erscheinen.

Kartenausschnitt	Textfenster
	Befehlsfenster

Natürlich gibt es bei bestimmten Übersichten auch ganze Bildschirmseiten als Informationsträger. Hierzu werden Ihnen an der entsprechenden Stelle weitere Hinweise gegeben.

7. Die Befehlsphase

Zum Beginn des Spieles sehen Sie auf dem Kartenausschnitt die weiß dargestellte Gruft. Sie befinden sich nun im Hauptmenü, also auf der obersten Menü-Ebene. Im Textfenster erscheinen einige Informationen.

Es werden alle sechs Wesenarten angezeigt. Die Zahlen daneben haben folgende Bedeutung: die linke Ziffer gibt die Anzahl der Wesen an, die Sie angeworben haben und für Sie arbeiten, die rechte Ziffer gibt an, wieviele Sie anwerben oder erschaffen können, also wieviele sich zur Zeit im Pool befinden.

Der Ausdruck in den Klammern bezieht sich auf die jeweilige Position (Koordinate) des Kartenausschnitts auf dem Bildschirm. (*X-Position / Y-Position / Ebene*)

Darunter finden Sie Ihr derzeitiges Spielkapital in Gold. Daneben bezeichnet ein Symbol die Tendenz. Ein „+“ bedeutet, daß Ihr Kapital seit der letzten Runde zugenommen, ein „-“, daß es abgenommen hat. Bei einem „=“ hat sich Ihr Vermögen nicht geändert.

Eine Zeile tiefer wird die aktuelle Runde ausgegeben und darunter der Name des Spielers, der gerade am Zug ist. Bei zwei Spielern ist zu empfehlen, daß der eine Spieler die Züge und Ausführung des anderen nicht sehen kann. Dies erhöht den Spielspaß.

Im Befehlsfenster erscheint die Menüleiste des Hauptmenüs. Hier finden Sie die folgenden Icons:

- Kampfmonster*: hier springen Sie in das Befehlsmenü für die Kampfmonster
- Urcs*: das Befehlsmenü für die Urcs
- Forscher*: das Befehlsmenü für die Forscher

Die Befehlsphase/Spezialmenü

- Transporter*: das Befehlsmenü für die Transporter
- Handwerker*: das Befehlsmenü für die Handwerker
- Zwerge*: das Befehlsmenü für die Zwerge
- Spezialmenü*: verschiedene Programm- und Übersichtsoptionen im Spezialmenü

7.1. Spezialmenü

Hier stehen Ihnen wiederum verschiedene Optionen zur Spielsteuerung und Information zur Verfügung. Sie finden im Befehlsfenster die folgenden Icons:

- Ende des Zuges*: hiermit beenden Sie Ihre Befehlseingaben für diese Runde
- Diskettenmenü*: hier können Sie Spielstände laden und speichern sowie eine Save-Diskette anlegen
- Informationen*: dieser Befehl lädt eine Informationsübersicht nach, die Ihnen verschiedene Daten zu Ihren Spielfiguren und Einrichtungen darstellt
- Statik*: unter dieser Option erhalten Sie Anzeigen zur baustatischen Situation Ihrer Gewölbe
- Übersicht*: hier können Sie die große Übersichtskarte aktivieren
- Frei Bewegen*: damit können Sie mit dem Kartenausschnitt frei umherlaufen
- Hauptmenü*: dieses Icon bringt Sie zum Hauptmenü zurück

7.1.1. Ende des Zuges

Hiermit beenden Sie Ihre Befehlseingaben für diesen Spielzug. Wenn Sie dieses Icon anklicken, erscheint eine Ja/Nein-Abfrage, ob Sie den Zug wirklich beenden möchten. Bei „Ja“ wird die Ausführungsphase nachgeladen, in der Ihre Aufträge abgearbeitet werden. Danach ist der Gegner an der Reihe.

7.1.2. Diskettenmenü

Hier stehen Ihnen sechs Optionen zur Auswahl:

- Spielabbruch*: das aktuelle Spiel beenden und ein ganz neues Spiel beginnen
- Save-D Anlegen*: hier können Sie eine Save-Diskette zum Speichern von Spielständen anlegen
- Spiel Laden*: hier können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden
- Spiel Sichern*: hier können Sie den aktuellen Spielstand auf Diskette speichern
- Disk-Inhalt*: zeigt Ihnen den Inhalt einer eingelegten Diskette an
- Spezialmenü*: hier gelangen Sie in das Spezialmenü zurück

Spielabbruch

Hier können Sie das aktuelle Spiel beenden und ein ganz neues Spiel beginnen. Sie gelangen dann wieder zu den Voreinstellungen zurück. Vorsicht: der aktuelle Spielstand geht verloren, wenn Sie ihn nicht vorher gespeichert haben!

Save-D Anlegen

Hier können Sie eine Speicherdiskette, die sogenannte Save-Disk, anlegen. Verwenden Sie hierzu eine leere Diskette. Achtung: Alle Daten auf dieser Diskette werden gelöscht! Versuchen Sie daher nie, aus der Spieldiskette eine Save-Diskette zu erstellen. Das Spiel würde unwiederbringlich zerstört werden, sofern Sie keinen Schreibschutz angebracht haben.

Das Anlegen einer Save-Diskette ist zum Abspeichern von Spielständen zwingend erforderlich. Nur auf der speziell durch dieses Spiel angelegten Diskette können Spielstände abgespeichert werden.

Das Programm fordert Sie zunächst auf, die künftige Save-Diskette einzulegen und den Feuerknopf zu drücken. Befolgen Sie einfach alle Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Diskette wird sodann speziell formatiert. Dies kann etwas dauern. Danach werden Sie aufgefordert, wieder die Spiel-Diskette einzulegen, was Sie bitte befolgen. Ab sofort können Sie auf Ihrer Save-Diskette bis zu zehn verschiedene Spielstände speichern.

Spiel Laden

Hier können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden und eine frühere Spielpartie fortsetzen. Legen Sie Ihre Save-Diskette ein und bestätigen Sie dies durch einen Druck auf den Feuerknopf. Wählen Sie die Nummer des gespeicherten Spielstandes durch eine Seitwärtsbewegung des Joysticks. Das Spiel wird geladen, sofern sich der Spielstand auf der Diskette befindet und unbeschädigt ist. Danach werden Sie aufgefordert, wieder die Spiel-Diskette einzulegen, was Sie bitte befolgen.

Spiel Sichern

Hier können Sie den aktuellen Spielstand speichern und die Spielpartie später fortsetzen. Dazu müssen Sie vorher jedoch unbedingt eine Save-Diskette angefertigt haben. Legen Sie Ihre Save-Diskette ein und bestätigen Sie dies durch einen Druck auf den Feuerknopf. Wählen Sie die Nummer, unter der Sie Ihr Spiel sichern möchten, durch eine Seitwärtsbewegung

Die Befehlsphase/Spezialmenü

des Joysticks. Sie können bis zu zehn verschiedene Spielstände auf Ihrer Save-Diskette abspeichern. Das Spiel wird gespeichert, ein evtl. unter der gleichen Nummer vorhandener Spielstand wird dabei überschrieben! Merken Sie sich die Nummer des Spielstandes, es erspart Ihnen ein späteres Suchen. Danach werden Sie aufgefordert, wieder die Spieldiskette einzulegen, was Sie bitte befolgen.

Disk-Inhalt

Hier können Sie sich den Inhalt (Directory) einer beliebigen Diskette ansehen. Befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Ein Tastendruck bringt Sie wieder ins Hauptmenü zurück. Vergessen Sie bitte nicht, wieder die Spieldiskette einzulegen.

Spezialmenü

Dieses Icon bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

7.1.3. Informationen

Hier wird ein weiterer Programmteil nachgeladen, der Ihnen eine Übersicht über die Spielfiguren und Ihre Einrichtungen auf dem Spielfeld gewährt. Es stehen sieben Icons zur Auswahl:

- Legende*: eine Zeichenerklärung
- Schmieden-Infos*: Informationen über Ihre Schmieden
- Minen-Infos*: Informationen zu Ihren Erzminen
- Energiebrunnen*: eine Übersicht über Ihre Energiebrunnen
- Forschungsinfos*: weitere Informationen zu Ihrem Wissensfortschritt
- Monster-Infos*: weitere Informationen zu den Spielfiguren
- Zurück*: zum Spezialmenü

Legende

Hier erhalten Sie eine Zeichenerklärung der Symbole aus dem Kartenfenster. Dies ist gerade für Einsteiger besonders nützlich, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Sehen Sie sich alles in Ruhe an.

Schmieden-Infos

Hier sehen Sie eine Übersicht Ihrer Schmieden, falls Sie welche besitzen. Wenn ein Handwerker dargestellt ist, heißt dies, daß ein Schmied in dieser Schmiede arbeitet. Sonst ist sie leer und unproduktiv. Ferner werden Materialvorräte, produzierte Waffen und der Standort angezeigt.

Minen-Infos

Hier sehen Sie eine Übersicht über Ihre Minen. Die Zahl hinter der Bezeichnung gibt den geförderten Inhalt der Mine an. Bei Goldminen wird jedoch in jeder Mine das Kapital angegeben, da von jeder Goldmine aus auf das Gesamtkapital zugegriffen werden kann. Diese Summe ist, auch wenn sie mehrmals erscheint, natürlich nur einmal verfügbar. Dargestellte Zwerge oder Handwerker zeigen an, daß diese in der Mine arbeiten. Lassen Sie die Minen nicht leerstehen.

Energiebrunnen

Hier können Sie sich die Inhalte und Standorte Ihrer Energiebrunnen ansehen.

Forschungsinfos

Hier gibt es folgendes Menü:

- Forschungsräume*: eine Übersicht der vorhandenen Forschungsräume. Gleichzeitig wird dargestellt, ob ein Forscher anwesend ist und wenn ja, auf welchem Gebiet er forscht.
- Wissensumfang*: hier sehen Sie, was Ihre Forscher bisher entdeckt haben. Es werden nur vollständig erforschte Wissensstufen dargestellt, die auch für die Siegbedingungen wichtig sind.
- Zurück* in das Übersichtsmenü

Monster-Infos

Auch hier erwartet Sie noch ein weiteres Untermenü, das hier knapp beschrieben wird:

- Lohnkosten*: eine Aufstellung darüber, wieviele Hilfswesen Sie angeworben haben, und was Sie Ihren angeworbenen Hilfswesen zur Zeit an Unterhalt zahlen müssen. Dies schließt noch nicht die Kosten für die Aufträge ein. Sorgen Sie

Die Befehlsphase/Spezialmenü

stets dafür, daß Ihre Goldminen entsprechend mehr produzieren als Sie ausgeben. Alle Hilfswesen werden nach ihrer Stufe bezahlt (ein Urc Level 4 bekommt auch 4 Goldstücke). Forscher, die keinen Level besitzen, bekommen konstant 3 Goldstücke, ob sie nun arbeiten oder nur herumstehen. Lediglich Zwerge und Handwerker, die in einer Mine arbeiten, erhalten keine Entlohnung, sie nehmen sich diese in Form von Edelsteinen selbst aus dem Bergwerk.

- Gegner-Figuren:* hier werden der Reihe nach alle gegnerischen Figuren angezeigt, sofern sich diese auf einem Gelände befinden, das Ihnen bereits bekannt ist oder das Sie erkundet haben.
- Bekannte Monst.:* eine Übersicht, welche Rassen und Unterstufen an Energiemonstern Ihre Forscher bereits entdeckt haben und die nun zur Erschaffung bereitstehen.
- Arbeitslose:* diese Funktion zeigt Ihnen der Reihe nach alle Ihre Figuren an, die zur Zeit beschäftigungslos herumstehen und nichts zu tun haben. Damit wissen Sie sofort, wem Sie nach Ihrer Rückkehr aus der Übersicht noch den einen oder anderen Auftrag aufbrummen können, damit Sie diese Figur nicht umsonst bezahlen.
- Übersicht:* hier werden alle 70 möglichen Figuren, die Ihnen für das Spiel zur Verfügung stehen, nach Rassen geordnet dargestellt. Gleichzeitig erfahren Sie den Zustand der Figur, wo sie sich befindet und womit sie sich gerade beschäftigt.
- Zurück* in das Übersichts-menü

Zurück

Hier gelangen Sie in das Auftrags-Vergabe-Programm zurück, und zwar in das für die jeweilige Figuren-Gruppe, aus der Sie kamen.

7.1.4. Statik

Unter dieser Option erhalten Sie Anzeigen zur baustatischen Situation Ihrer Gewölbe und können Bauplanungen vornehmen, indem Sie diese mit der Statik abgleichen. Hier stehen Ihnen folgende Varianten zur Verfügung:

- Feld Berechnen:* hier wird geprüft, welche Wände Sie auf dem aktuellen Kartenausschnitt momentan wegnehmen dürften und welche nicht. Diese Berechnung dauert eine Weile. Wände, bei deren Wegnahme eine kritische Belastung erreicht wäre, werden dunkelrot eingefärbt.

- Belastung*: hier wird die Belastung der im Kartenausschnitt gezeigten Situation (auch Pseudosituationen) farbig dargestellt. Je mehr die Farbe ins Rote spielt, desto bedenklicher wird die Belastung, die auf den tragenden Wänden ruht.
- Pseudo-Raum*: diese Option dient zur Raumplanung. Hier wird an der aktuellen Kartenposition planerisch ein Raum (eine leere 3*3 Fläche) eingezeichnet und geprüft, ob die Statik standhalten würde, wenn hier ein Raum entstünde. Hält die Statik, bleibt der imaginäre Raum stehen (ist aber nicht real gebaut!), und Sie können die Menüpunkte *Feld Berechnen* oder *Belastung* diesen geplanten Raum prüfen lassen.
- Pseudo-Wandweg*: ist im Prinzip dasselbe wie Pseudo-Raum, nur daß hier lediglich ein einziges Feld (z.B. für einen Gang) imaginär entfernt wird.
- Spezialmenü* bringt Sie in selbiges zurück.

7.1.5. Übersicht

Hier sehen Sie die Große Übersichtskarte, die genauso breit ist wie das ganze Spielfeld (max. 40 Felder). Aber auch hier sehen Sie nur nicht mehr als Ihnen von Ihren Entdeckungen bisher bekannt ist. Während Sie sich auf der Übersichtskarte befinden, können Sie den Landkartenausschnitt durch Hoch-Runter-Bewegungen des Joysticks bewegen. Eine Links- oder Rechtsbewegung wechselt die Ebenenansicht. Durch Knopfdruck verlassen Sie diesen Modus.

7.1.6. Frei Bewegen

Hier können Sie sich frei auf dem Kartenausschnitt bewegen und sich das Spielfeld in aller Ruhe detailliert ansehen. Mit der Leertaste wechseln Sie die Ebene, ein Druck auf den Feuerknopf bringt Sie in das Spezialmenü zurück. In diesem Modus können Sie keine Spielfiguren anwählen; er dient nur zum Ansehen der Karte und zur Positionierung des Cursors für die Statikfunktionen (siehe Kapitel 7.1.4.).

7.1.7. Hauptmenü

Diese Option bringt Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

7.2. Zwerge

Zwerge werden zum Abbau von Gestein, zum Bauen von Wänden und Treppen und zur Erzförderung in den Minen verwendet. Durch Arbeit verbessern sich die Erfahrungslevel eines Zwergs, wenn er nicht gerade in einer Mine arbeitet. Je nach Level führt ein Zwerg die oben genannten Aufgaben schneller aus. Je nach Forschungslevel wird er dabei automatisch mit dem besten Werkzeug ausgestattet, das die Forscher bis dahin entwickelt haben.

Die Zwerge sind eine gutmütige Rasse von kleinen, Bärte tragenden Wesen. Sie sind niemals feindlich gesonnen. Sie versuchen, jedem Streit auszuweichen. Jeder Zwerg führt eine große Anzahl von Steinnagern mit sich. Diese Steinnager fressen den abgebauten Stein und wandeln diesen in Licht um. Das erklärt, warum die Zwerge keine Fackeln benötigen, um im Berg zu arbeiten. Praktischerweise wird somit auch der Abraum vernichtet. Diese Steinnager sind so klein, daß sie nicht auf der Karte angezeigt werden. Sie bevölkern jedoch den ganzen Berg.

Zwerge werden aus der Umgebung des Berges angeworben. Alle anwerbbaaren Zwerge werden in einem sogenannten Pool verwaltet. Aus diesem Pool können sie angeworben und mit einer Aufgabe betreut werden. Sobald ein Zwerg mit einer Aufgabe betreut wurde, beginnt er mit der Arbeit. Der Zwerg berichtet in jeder Runde über den Fortschritt seiner Arbeit, ob er sie beenden konnte oder ob er sie unter- oder abbrechen mußte und warum. Nach Beendigung seines Auftrages wartet er auf eine neue Aufgabe. In der Zeit des Wartens müssen Sie ihn weiterhin bezahlen.

Seit einem Vorfall in der Geschichte der Zwerge bauen diese vorsichtiger als sonst. Das bedeutet, daß sie Räume und Gänge nur innerhalb eines gewissen Radius von anderen Räumen und Gängen bauen. Der Grund dafür ist, daß vor langer Zeit ein Familienmitglied der Zwergensippe Tollkühn im Stollen verschüttet wurde. Daraufhin bekamen die Zwerge einen Schock, der sie dazu veranlaßte, vorsichtiger zu bauen. Das bedeutet, daß sie von nun an größere Lücken zwischen den einzelnen Räumen belassen. Dies geschieht, um das tragende Gestein nicht übermäßig zu belasten. Sie als Spieler müssen einen Vertrag unterschreiben, der den Zwergen ihre eigenwillige Baulogik beläßt. Sie können keinen Zwerg zu einem Aushub zwingen, wenn dieser sich nicht in Übereinstimmung mit den Gesetzen der Zwerge befindet.

Wenn Sie das Zwergen-Obermenü aufrufen und gerade keinen Zwerg angeworben haben (z.B. bei Spielbeginn) werden Sie gleich zum Menüpunkt 7.2.2. *Anwerben* weitergeschaltet. Ansonsten wird der aktuelle Zwerg dargestellt. Sollte im Cursor auf dem Kartenausschnitt ein anderes Wesen als ein Zwerg erscheinen, so stehen auf diesem Feld mehrere ver-

schiedene Figuren, von denen jeweils nur eine zu sehen ist, die möglicherweise gerade den Zwerg überlagert. Falls nur ein Minensymbol zu sehen ist, so befindet sich der Zwerg in dieser Mine und ist nicht direkt im Kartenausschnitt sichtbar. Der Zwerg erscheint außerdem noch im Textfenster mit einigen Angaben zu seiner Person. Sie erhalten die folgende Iconleiste:

- Entlassen*: einen nicht mehr benötigten Zwerg entlassen
- Anwerben*: einen Zwerg anwerben
- Auftrag*: dem Zwerg einen Arbeitsauftrag zuweisen
- Gehe Nach*: dem Zwerg einen Marschbefehl erteilen
- Nächster Zwerg*: zum nächsten, angeworbenen Zwerg weiterschalten
- Hauptmenü*: Rückkehr zum Hauptmenü

7.2.1. Entlassen

Hier können Sie einen Zwerg, den Sie nicht mehr oder momentan nicht benötigen, entlassen. Dieser wird Sie dann ungläubig fragen, ob Sie das auch wirklich ernst meinen (Ja/Nein-Icons). Wenn Sie mit „Ja“ antworten, verläßt er beleidigt das Höhlensystem und erscheint erst nach zehn Runden Urlaub wieder im Pool, von wo aus Sie ihn dann jederzeit erneut einstellen können. Die Erfahrung, die er bisher gesammelt hat, bleibt dabei erhalten. Dieser Menüpunkt ist bei allen Hilfswesen (außer den Energiemonstern) gleich und hat dieselbe Funktion und Auswirkung. Entlassen Sie ein Wesen niemals leichtfertig, denn es dauert ja einige Zeit, bis es wieder zur Verfügung steht.

7.2.2. Anwerben

Zwerge und andere Hilfswesen (außer den Energiemonstern) können nur angeworben werden, wenn

- ein intakter Wissensraum vorhanden ist,
- sich die Wissenskugel im Kugelständer befindet,
- im Wissensraum noch mindestens ein Feld zum Erscheinen der Figur leer ist und
- sich noch mindestens ein Hilfswesen dieser Art im Pool befindet

Die Befehlsphase/Zwerge

Ist eine dieser Bedingungen nicht erfüllt, kann kein Wesen kommen und Sie erhalten eine entsprechende Meldung. Ansonsten meldet sich ein Hilfswesen, das bereit ist zu erscheinen. Sie erhalten dann Informationen über die Figur und haben Icons zur Verfügung:

- Anwerben:* ein Klick hier und die Figur erscheint in Ihrem Wissensraum. Sie befinden sich dann wieder auf der Zwerg-Oberebene und können dem kleinen Kerl sofort Befehle erteilen. Allerdings müssen Sie ihm ab jetzt auch Unterhalt in Gold zahlen.
- Nächster Zwerg:* hiermit schalten Sie zum nächsten Zwerg im Pool weiter, wenn Ihnen der sich meldende Zwerg nicht so recht gefällt. Ist nur noch ein Zwerg im Pool, erscheint natürlich immer wieder dieser.
- Zurück:* Sie möchten nun doch keinen Zwerg anwerben und gelangen zurück in das Zwergen-Obermenü oder, falls Sie keinen Zwerg haben, in das Hauptmenü.

7.2.3. Auftrag

Hier können Sie dem Zwerg einen Arbeitsauftrag zuweisen. Hat dieser Zwerg bereits einen anderen Auftrag, an dem er noch arbeitet, so werden Sie gefragt, ob Sie den alten Auftrag stornieren (löschen) möchten. „Nein“ bringt Sie in das Zwergen-Obermenü zurück, bei „Ja“ vergißt der Zwerg seinen alten Auftrag unwiderruflich (auch die Kosten dafür sind verloren). Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Minenarbeit:* den Zwerg in eine Mine schicken um Erz zu schürfen
- Treppe hoch:* eine Treppe nach oben errichten, die vom unteren in die obere Ebene führt
- Treppe runter:* von oben eine Treppe nach unten graben, bzw. unten eine Mine vorbereiten
- Bodenplatte:* eine Bodenplatte einer anderen Gesteinsart legen, evtl. einen Raum zerstören
- Wand errichten:* eine Wand bauen, um die Statik zu stützen oder Gänge zu verschließen
- Raum ausheben:* ein 3*3 Gewölbe als Vorbereitung für einen Raum ausgraben
- Wand entfernen:* eine einzelne Wand, Tür oder Falle entfernen und dort einen Gang anlegen

Minenarbeit

Mit diesem Befehl können Sie den Zwerg in eine Mine schicken, um Erz zu schürfen. Der Zwerg muß sich dabei bereits auf einem Mineneingang befinden, und es darf nicht bereits ein anderer Zwerg in dieser Mine arbeiten. Der Zwerg „verschwindet“ sodann vom Bildschirm; er befindet sich jetzt in der Mine und wird in jeder Runde das spezifische Erz dieser Mine abbauen.

Die Fördermenge hängt von der Erfahrungsstufe des Zwerges und der Entwicklung des Forschungsgebietes *Werkzeuge* ab. Da Zwergen das Schürfen von Erzen bereits in die Wiege gelegt wurde, gewinnen sie beim Arbeiten in den Minen *keine* neue Erfahrung. Sollten Sie also außerhalb der Mine einen anderen Zwerg mit einer höheren Stufe besitzen, so empfiehlt es sich, die beiden auszutauschen, um den Minenertrag zu steigern.

Während der Zwerg in der Mine arbeitet, brauchen Sie für ihn *keinen* Unterhalt zu bezahlen. Er versorgt sich selbst, indem er zufällig gefundene Edelsteine für sich behält. Der Zwerg stellt die Arbeit ein, wenn sich eine andere Figur auf dem Mineneingang befindet, um nachzusehen, wer das ist und ob es sich vielleicht um einen eigenen Transporter handelt, dem er das Erz mit einer Winde hinaufhieven muß. Ist der Eingang wieder frei, setzt der Zwerg seine Arbeit fort.

Beachten Sie, daß in jeder Mine (außer der Goldmine) nur Platz für 999 Einheiten des jeweiligen Erzes zur Verfügung stehen. Ist die Mine voll, baut der Zwerg nichts mehr ab, weil er keinen Platz hat. Die Goldmine ist eine Besonderheit. Jede Goldmine steht in direkter unterirdischer Verbindung mit Ihrer Schatzkammer, die im Spiel nicht zu sehen ist. Daher entspricht der Inhalt jeder Goldmine auch genau Ihrem Kapital. Ihre Schatzkammer kann bis zu 60.000,- Goldstücke aufnehmen. Danach ist sie voll, und die Zwerge behalten das, was sie finden, einfach selbst. Nur Ihre Zwerge kennen den geheimen Gang zu Ihrer Schatzkammer. Wird die Mine erobert, kommen die gegnerischen Zwerge nicht an Ihr Gold heran, also keine Angst vor Dieben! Wenn Sie Gold ausgeben, verläßt es Ihre Schatzkammer auch wieder durch die Minen, indem Transporter es abholen. Nur Löhne und Baukosten werden von Ihrem Schatzmeister direkt abgehoben.

Verlassen kann der Zwerg die Mine, indem Sie ihm einen anderen Auftrag zuweisen, ihm einen Marschbefehl geben oder ihn - ganz brutal - einfach entlassen. Befindet sich jedoch eine feindliche Figur auf dem Mineneingang, so kann der Zwerg die Mine nicht verlassen und muß hilflos ausharren. Während dieser Zeit fördert er aus Angst auch keine Erze.

Treppe hoch

Damit Ihre Spielfiguren in eine andere Ebene gelangen können, ist es erforderlich, Treppen zu bauen. Selbstverständlich übernimmt der Zwerg als unser Steinmetz diese Aufgabe. Eine Treppe nach oben kann natürlich nur von der unteren Ebene aus gebaut werden und wird auf dem Standort des Zwerges errichtet. Das Feld, auf dem der Zwerg steht, muß ein leerer Gang sein und darf nicht zu einem Raum gehören. Es darf sich dort keine weitere Figur aufhalten oder dort bereits eine Baustelle eingerichtet haben.

Die Befehlsphase/Zwerg

Das entsprechende Feld auf der oberen Ebene muß ebenfalls ein leerer Gang oder aber eine Wand sein. Handelt es sich um eine Wand, so muß die Statik das Entfernen dieser Wand noch erlauben. Wenn der Zwerg die Treppe aus irgendwelchen Gründen nicht errichten kann, erhalten Sie eine Nachricht darüber. Beachten Sie, daß Sie gegnerische Räume in die Sie evtl. von unten hineinbauen wollen, nur dann sehen können, wenn Sie sie bereits entdeckt haben, sonst sehen Sie dort nur die ursprünglichen Wände.

Treppe runter

Die Option hat zwei Funktionen. Zum einen können Sie hier eine Treppe von der oberen Ebene in die untere graben. Dies entspricht im Prinzip dem Befehl *Treppe hoch*.

Befinden Sie sich jedoch auf der unteren Ebene, so können Sie *eine Mine vorbereiten*. Hierzu muß der Zwerg *in der Mitte* eines leeren 3*3 Gewölbes stehen. Hier kann er eine Treppe nach unten in die Tiefen des Berges anlegen. Ist diese fertig gestellt, wird das Gewölbe als Raum eingestuft, und ein Handwerker kann auf dem entstandenen Loch eine Erzmine bauen. Diese Vorbereitung ist *die einzige Möglichkeit, Minen zu erhalten*.

Bodenplatte

Mit diesem Befehl können Sie den Zwerg veranlassen, eine Bodenplatte zu legen. Dies geht nur auf dem Feld, auf dem der Zwerg gerade steht und auch nur dann, wenn es sich hierbei um einen leeren Gang handelt. Auch den Boden um die Raummitte in Räumen (außer in Kristallräumen und der Gruft) können Sie auf diese Weise verändern.

Sie können mit dieser Funktion aber auch *einen Raum zerstören*. Dies geschieht, wenn sich der Zwerg in der Mitte eines Raumes befindet. Sobald die Bodenplatte gelegt ist, wird das Inventar zerstört und der Raum wieder zu einem leeren Gewölbe, in dem ein neuer Raum entstehen oder eine Wand gebaut werden könnte. Alle vorher in diesem Raum arbeitenden Wesen werden dabei eingemauert und getötet. Bevor der Zwerg diesen Befehl annimmt, müssen Sie ihm Ihre Absicht noch einmal bestätigen.

Zu Beginn des Spiels können Sie noch keine Bodenplatten legen. Dazu müssen Sie zunächst das Forschungsgebiet *Baukunst* weiter entwickeln. Sie erhalten dann ein Auswahlmenü über die bisher bekannten Bodenarten. Trotzdem kann es vorkommen, daß der Zwerg die eine oder andere Bodenplatte ablehnt, wenn seine Erfahrung nicht ausreicht, um ein solches Material zu verarbeiten.

Wand errichten

Eine Wand können Sie nur auf einem Feld direkt neben dem Zwerg errichten. Sie können dieses Feld mit dem Cursor auswählen. Wählen Sie den Zwerg an, gelangen Sie wieder in das Zwerg-Obermenü zurück.

Auf dem Feld muß ein leerer Gang sein, der nicht zu einem Raum gehört und es darf kein anderes Wesen auf diesem Feld stehen oder dort arbeiten (z.B. ein anderer Zwerg, der dort auch schon eine Wand errichtet).

Mit Wänden können Sie die Statik unterstützen oder Gänge verschließen. Am Anfang des Spiels können Sie noch keine Wände bauen. Dazu müssen Sie zunächst das Forschungsgebiet *Baukunst* weiter entwickeln. Sie erhalten dann ein Auswahlnenü über die bisher bekannten Mauerarten. Trotzdem kann es vorkommen, daß der Zwerg die eine oder andere Wandart ablehnt, wenn seine Erfahrung nicht ausreicht, um ein solches Material zu verarbeiten.

Raum ausheben

Der Zwerg wird mit diesem Befehl um seine Position herum ein 3*3 Gewölbe als Vorbereitung für einen Raum freilegen. Er wird zunächst prüfen, ob dort aus statischen und anderen Gründen überhaupt ein Raum entstehen kann. Wenn ja, nimmt sich der Zwerg die ihn noch umgebenden Wände vor und behandelt sie entsprechend dem Befehl *Wand Entfernen* alle auf einmal.

Da dieser Auftrag sehr zeit- und kostenintensiv ist, sollte er nur vergeben werden, wenn die mittelfristige Entwicklung des Spieles absehbar ist, d.h. sich die Zwergumgebung nicht in nächster Zeit anders entwickeln wird und der Zwerg dadurch den Auftrag nicht mehr vollenden kann.

Wand entfernen

Dieser sicherlich am häufigsten verwendete Auftrag bietet die Möglichkeit, eine einzelne Wand, Tür oder Falle zu entfernen und einen Gang anzulegen. Sie müssen zunächst eine Richtung mit dem Cursor bestimmen, in der die zu entfernende Wand liegt. Dabei können nur Felder angewählt werden, die in den vier Himmelsrichtungen unmittelbar neben dem Zwerg liegen. Wählen Sie das Feld, auf dem der Zwerg steht, gelangen Sie in das Zwergen-Obermenü zurück.

Die Befehlsphase/Zwerge

Der Zwerg wird sich weigern, Wände zu entfernen, die direkt am Spielfeldrand liegen, da der Zwerg den Berg nicht verlassen möchte. Dies gilt auch für das Bauen von Räumen. Ferner wird er die Wand nicht anrühren, wenn es zu kritischen Statikwerten kommen würde. In einem solchen Fall müssen Sie überlegen, ob Sie ihr Gangsystem nicht durch Errichten von stabileren Wänden abstützen können.

Auf einem Feld kann immer nur eine Spielfigur arbeiten. Dies gilt für alle Zwerge und Handwerker. Sie können dementsprechend nicht zwei Zwerge ein und denselben Gang graben lassen. Wenn ein Tischler einen Raum einrichtet, kann ihm dabei kein zweiter Tischler zur Hand gehen. Es können auch nicht zwei Zwerge auf demselben Feld stehen aber in verschiedene Richtungen graben. Sowohl das Feld, auf dem die Figur steht als auch das Feld, auf das sich der Auftrag bezieht (falls nicht identisch) müssen zur Ausführung frei von anderen Figuren sein.

Ansonsten wird der Auftrag vergeben und die Materialkosten (wie bei allen anderen Aufträgen auch) von Ihrem Kapital abgezogen. Je nach Erfahrungsstufe und Material der Wand dauert die Ausführung einige Runden. Die folgende Tabelle verdeutlicht die Abbauzeit von Wänden nach Runden:

Stufe/Wand	Sandstein	Basalt	Granit	Steinwand	Stahlwand	Magisch
Stufe 1	5	7	9	9	11	13
Stufe 2	4	6	8	8	10	12
Stufe 3	3	5	7	7	9	11
Stufe 4	2	4	6	6	8	10
Stufe 5	1	3	5	5	7	9

7.2.4. Gehe Nach

Mit dieser Funktion können Sie dem Zwerg einen Marschbefehl erteilen, um ihn auf ein Feld Ihrer Wahl zu bewegen. Sie können den Cursor mit dem Joystick frei bewegen und dabei mit der Leertaste die Ebene wechseln. Mit einem Druck auf den Feuerknopf wählen Sie Ihr Zielfeld aus. Befindet sich der Zwerg bereits auf diesem, so gelangen Sie in das Zwergen-Obermenü zurück.

Ansonsten wird geprüft, ob das Zielfeld überhaupt betretbar, bereits entdeckt und ohne Hindernis zu erreichen ist. Ist dies der Fall, bekommt der Zwerg den Auftrag, das Zielfeld auf dem kürzesten Wege anzusteuern, und Sie erfahren, wieviele Runden er voraussichtlich unterwegs sein wird. In jeder Runde kann sich der Zwerg maximal fünf Felder weiterbewegen.

Sollte sich der Zwerg neben einem feindlichen Wesen befinden, so kann er sich nur noch um ein Feld pro Runde fortbewegen. Steht ihm der Gegner gar im Weg, so bricht er seinen Auftrag ab.

Bewegungsaufträge kosten kein Gold extra, der Zwerg erhält lediglich seinen normalen Unterhalt.

Läuft ein Wesen auf die gegnerische Wissenskugel, so explodiert diese und wird zerstört. Bei dieser Detonation wird auch die auslösende Figur getötet. Die Forscher können nun nicht mehr miteinander kommunizieren und beenden ihre Forschungen, bis eine neue Wissenskugel erscheint.

7.2.5. Nächster Zwerg

Mit diesem Icon schalten Sie zum nächsten, angeworbenen Zwerg weiter. Nach Zwerg Nr. 10 gelangen Sie wieder zu Zwerg Nr. 1 zurück. Dieses Icon stellt die einzige Möglichkeit für Sie dar, zwischen Ihren Zwergen zu wechseln.

7.2.6. Hauptmenü

Dieses Icon ermöglicht Ihnen die Rückkehr zum Hauptmenü.

7.3. Handwerker

Handwerker arbeiten als Schmied, Mechaniker oder Tischler. Ein Handwerker besitzt 8 Erfahrungslevel. Handwerker können in den von den Zwergen ausgehobenen Gewölben bestimmte Räume einrichten, in Gängen Türen und Fallen bauen sowie in den Minen Abbaumaschinen bedienen.

Durch Arbeit verbessern sich die Erfahrungslevel eines Handwerkers, wenn er nicht gerade in einer Mine arbeitet. Je nach Level führt auch der Handwerker die oben genannten Aufgaben schneller aus.

Die Befehlsphase/Handwerker

Die Handwerker sind eine gutmütige Rasse von gnomenhaften Wesen. Sie sind manuell sehr geschickt und wie die Zwerge niemals feindlich gesonnen. Handwerker werden aus der Umgebung des Berges angeworben. Auch sie werden in einem sogenannten Pool verwaltet. Aus diesem Pool können sie angeworben und mit einer Aufgabe betreut werden. Sobald ein Handwerker mit einer Aufgabe betreut wurde, beginnt er mit der Arbeit. Der Handwerker berichtet in jeder Runde über den Fortschritt seiner Arbeit, ob er sie beenden konnte oder ob er sie unter- oder abbrechen mußte und warum. Nach Beendigung seines Auftrages wartet er auf eine neue Aufgabe. In der Zeit des Wartens müssen Sie ihn weiterhin bezahlen.

Wenn Sie das Handwerker-Obermenü aufrufen und gerade keinen Handwerker angeworben haben (z.B. bei Spielbeginn) werden Sie gleich zum Menüpunkt 7.3.2. *Anwerben* weitergeschaltet. Ansonsten wird der aktuelle Handwerker dargestellt. Sollte im Cursor auf dem Kartenausschnitt ein anderes Wesen als ein Handwerker erscheinen, so stehen auf diesem Feld mehrere verschiedene Figuren, von denen jeweils nur eine zu sehen ist, die möglicherweise gerade den Handwerker überlagert. Falls nur ein Minen- oder Schmiedensymbol zu sehen ist, so befindet sich der Handwerker in diesem Raum und ist nicht direkt im Kartenausschnitt sichtbar. Der Handwerker erscheint außerdem noch im Textfenster mit einigen Angaben zu seiner Person. Sie erhalten die folgende Iconleiste:

- Entlassen*: einen nicht mehr benötigten Handwerker entlassen
- Anwerben*: einen Handwerker anwerben
- Auftrag*: dem Handwerker einen Arbeitsauftrag zuweisen
- Gehe Nach*: dem Handwerker einen Marschbefehl erteilen
- Nächster Handw.*: zum nächsten, angeworbenen Handwerker weiterschalten
- Hauptmenü*: Rückkehr zum Hauptmenü

7.3.1. Entlassen

Hier können Sie einen Handwerker, den Sie nicht mehr oder momentan nicht benötigen, entlassen. Dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.1. *Entlassen* (von Zwergen) nach.

7.3.2. Anwerben

Hier können Sie einen Handwerker aus dem Pool anwerben. Auch dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.2. *Anwerben* (von Zwergen) nach.

7.3.3. Auftrag

Hier können Sie dem Handwerker einen Arbeitsauftrag zuweisen. Hat dieser Handwerker bereits einen anderen Auftrag, an dem er noch arbeitet, so werden Sie gefragt, ob Sie den alten Auftrag stornieren (löschen) möchten. *Nein* bringt Sie in das Handwerker-Obermenü zurück, bei *Ja* vergißt der Handwerker seinen alten Auftrag unwiderruflich (auch die Kosten dafür sind verloren). Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Minenarbeit*: den Handwerker in eine Mine schicken, um Erzabbaumaschinen zu bedienen
- Schmiedearbeit*: den Handwerker in eine Schmiede schicken, um Waffen zu produzieren
- Errichte Falle*: der Handwerker stellt eine Falle für den Gegner
- Setze eine Tür*: eine Tür einsetzen, um dem Gegner den Weg zu versperren
- Erstelle Raum*: in einem 3*3 Gewölbe einen Raum einrichten
- Zurück*: zum Handwerker-Obermenü

Minenarbeit

Mit diesem Befehl können Sie den Handwerker in eine Mine schicken, um eine Erzabbaumaschine zu bedienen. Voraussetzung hierfür ist natürlich, daß die entsprechende Maschine von den Forschern im Wissensgebiet *Werkzeuge* bereits entdeckt wurde, da der Handwerker ansonsten ziemlich beschäftigungslos in der Mine herumsteht.

Der Handwerker muß sich dabei bereits auf einem Mineneingang befinden und es darf nicht bereits ein anderer Handwerker in dieser Mine arbeiten. Außerdem darf er die Mine nur betreten, wenn sich bereits ein Zwerg darin befindet, der mit seinen Steinnagern für ausreichend Licht sorgt. Der Handwerker „verschwindet“ sodann vom Bildschirm; er befindet sich jetzt in der Mine und wird in jeder Runde mit seiner Maschine den Zwerg dabei unterstützen, das spezifische Erz dieser Mine abzubauen.

Die zusätzliche Fördermenge hängt von der Erfahrungsstufe des Handwerkers und der Art der Maschine ab. Auch Handwerker gewinnen beim Arbeiten in den Minen keine neue Erfahrung. Sollten Sie also außerhalb der Mine einen anderen Handwerker mit einer höheren Stufe besitzen, so empfiehlt es sich, die beiden auszutauschen, um den Minenertrag zu steigern.

Während der Handwerker in der Mine arbeitet, brauchen Sie für ihn keinen Unterhalt zu bezahlen. Er wird während dieser Zeit vom Zwerg versorgt. Der Handwerker arbeitet nur, wenn auch der Zwerg tätig ist.

Die Befehlsphase/Handwerker

Verlassen kann der Handwerker die Mine, indem Sie ihm einen anderen Auftrag zuweisen, ihm einen Marschbefehl geben oder ihn - ganz gemein - einfach entlassen. Der Handwerker verläßt die Mine außerdem auch dann, wenn der Zwerg hinausgeht, da er dann dort nichts mehr sieht. Befindet sich jedoch eine feindliche Figur auf dem Mineneingang, so kann der Handwerker die Mine nicht verlassen und muß hilflos ausharren.

Schmiedearbeit

Mit diesem Befehl können Sie den Handwerker in eine Schmiede schicken, wenn er sich auf dieser befindet. Zu diesem Zeitpunkt darf kein anderer Handwerker in dieser Schmiede tätig sein. Er wird die Schmiede betreten und vom Kartenausschnitt verschwinden.

Fortan wird er in der Schmiede Waffen anfertigen. Der Handwerker wird immer die höchste Waffe produzieren, die im Wissensgebiet *Waffen* erforscht worden ist. Waffen der Stufe 1 (Dolche) besitzen die Urcs von Haus aus; sie werden nicht geschmiedet. Der Handwerker kann nur Waffen herstellen, die der höchstens seiner eigenen Stufe entsprechen. Daher sollte man dafür Sorge tragen, daß sich immer ein möglichst hochstufiger Handwerker als Schmied betätigt. Außerdem muß zu Produktion einer Waffe genug Ausgangsmaterial (Metall, Gold und Umium) in der Schmiede vorhanden sein, die jeweils 250 Einheiten davon faßt. Ferner passen nur je zehn Waffen einer Sorte in die Ausgaberegale.

Kann der Schmied aus einem der oben genannten Gründe die gewünschte Waffe nicht anfertigen, so produziert er die nächst niedrigere. Kann er keine Waffe herstellen, so übt er nur mit Hammer und Amboß. Durch Schmieden erhält der Handwerker in jeder Runde Erfahrung und wird sich langsam verbessern. Auch Üben trainiert ihn, jedoch nimmt dies dreimal soviel Zeit in Anspruch.

Die Zeit, die ein Schmied zum Herstellen einer Waffe benötigt, hängt von der Art der Waffe und seiner Erfahrung ab. Während sich der Handwerker in der Schmiede befindet, benötigt er keinen Unterhalt, da er die Materialabfälle für sich abzweigt.

Das Verlassen der Schmiede entspricht dem Verlassen der Mine.

Errichte Falle

Der Handwerker kann Fallen einrichten. Dazu muß er sich auf einem leeren Gangfeld befinden, das nicht zu einem Raum gehört. Diese Falle wird nach ihrer Fertigstellung für Sie als farbiger Totenschädel zu sehen sein - der Gegner sieht sie jedoch nicht! Ebenso wenig können Sie die Fallen des Gegners sehen. Sie können Ihre eigenen Figuren bedenkenlos über Ihre eigenen Fallen hinwegbewegen, denn sie kennen ihren Standort und ihre Funktion. Für den Gegner sind sie jedoch gefährlich. Hilfswesen werden von den meisten Fallen sofort getötet, Urcs und Energiemonster verletzt und paralyisiert.

Es gibt neun verschiedene Fallen unterschiedlicher Wirkung. Einige verletzen, andere paralisieren oder vergiften den Gegner oder benutzen Kombinationen hiervon. Der Handwerker kann nur Fallen errichten, die im Wissensgebiet *Fallenkunde* bereits erforscht wurden und die er seiner Stufe nach bauen kann. Die folgende Tabelle verleiht Ihnen einen Überblick:

Bezeichnung:	Wissensstufe:	Stufe des Handw.:	Farbe der Darstellung:	Schadenspunkte:	Paralyse in Runden:	Giftwirkung:
Fallgrube	1	1	weiß	5	3	nein
Messerfalle	2	1	türkis	8	1	nein
Speergrube	3	2	hellrot	12	3	nein
Speerfalle	4	3	hellbraun	15	1	nein
Steinfalle	5	4	mittelgrau	18	1	nein
Giftfalle	6	5	dunkelgrün	1	1	ja
Netzfalle	7	6	violett	-	10	nein
Bombenfalle	8	7	gelb	25	1	nein
Gasfalle	9	8	hellgrün	20	1	ja

Die Befehlsphase/Handwerker

Sie gelangen in einen Auswahlmodus, der ausnahmsweise einmal keine Icons verwendet. Der Computer gibt Ihnen als niederste Falle die Fallgrube vor. Mit Seitwärtsbewegungen des Joysticks können Sie nun zwischen den Fallenarten wechseln, sofern Ihnen der Bau anderer Fallen bereits möglich ist. Ein Druck auf den Feuerknopf beendet die Auswahl. Die Kosten werden abgezogen, und der Handwerker beginnt mit der Arbeit, die je nach seiner Erfahrungsstufe und der Art der Falle unterschiedlich lange dauert.

Setze eine Tür

Dieses Icon ermöglicht es Ihnen, eine Tür zu errichten, die feindlichen Wesen den Durchgang versperrt. Beachten Sie aber, daß für Schleimer der ersten Stufe und für alle Nebler Türen kein Hindernis darstellen. Es gibt Türen aus Holz, Stahl und magischem Material. Diese Türen erforschen Sie im Wissensgebiet *Baukunst*. Zum Spielbeginn steht Ihnen bereits die Holztür zur Verfügung.

Türen können nur auf leeren Gangfeldern errichtet werden, die nicht zu einem Raum gehören. Es erscheint eine weitere Iconleiste, mit der Sie die Art der Tür bestimmen können. Je nach Material und Erfahrung des Handwerkers dauert der Einsatz der Tür unterschiedlich lange. Je nach Türsorte variieren auch die Materialkosten. Alle Ihre Figuren können eigene Türen passieren und durch sie hindurchsehen, jedoch nicht durch feindliche. Die Grufttüren, die natürlich nicht gebaut werden können, können nur von einem würdigen Transporter mit der Wissenskugel passiert werden.

Erstelle Raum

Räume können nur dort eingerichtet werden, wo vorher vom Zwerg ein leeres 3*3 Felder großes Gewölbe ausgehoben wurde. Hierin dürfen sich auch keine Türen oder Fallen befinden und die Gangfelder dürfen noch nicht zu einem anderen Raum gehören. Der Handwerker kann verschiedene Räume einrichten, die unterschiedlichen Zwecken dienen. Es erscheint eine Iconleiste mit der Raumauswahl:

- Wissensraum*: es können maximal zwei Wissensräume gebaut werden, die in beiden Ebenen liegen können und immer am unteren (Spieler 1) oder oberen (Spieler 2) Spielfeldrand liegen müssen. Hier befindet sich der Ständer für die Wissenskugel und hier erscheinen angeworbene Wesen.
- Forschungsraum*: hier wird später ein Forscher die verschiedenen Wissensgebiete entdecken. Zehn Forschungsräume sind möglich, die in beiden Ebenen liegen.

- Blaue Schmiede*: der Handwerker legt eine Schmiede an, in der er Waffen produzieren kann. Sie können höchstens fünf Schmieden besitzen, die in beiden Stockwerken liegen können.
- Energiebrunnen*: es stehen maximal zehn Brunnen zur Verfügung, die in beiden Etagen liegen können. Hier wird später Umium oder Gold in Astralenergie umgewandelt, die zum Heilen und Erschaffen von Kampfmonstern dient.
- Grabe Mine*: Voraussetzung für die Einrichtung einer Mine ist, daß sie in der unteren Ebene liegt und *ein Zwerg hier vorher eine Treppe nach unten gebaut hat*, sodaß ein Raum mit einem Loch in der Mitte entstanden ist. Sie können maximal zehn Minen betreiben und im darauf erscheinenden Auswahlmü bestimmen, ob es eine Gold-, Metall- oder Umiummine werden soll. Diese Wahl können Sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, sie zerstören die Mine und legen eine andere an.
- Zurück*: hiermit gelangen Sie in das Handwerker-Auftragsmü zurück.

Zurück

Dieses Icon bringt Sie in das Handwerker-Obermü zurück.

7.3.4 Gehe Nach

Mit diesem Icon können Sie dem Handwerker einen Marschbefehl erteilen. Dies funktioniert genauso wie beim Zwerg (siehe Kapitel 7.2.4.).

7.3.5 Nächster Handwerker

Mit dieser Funktion schalten Sie zum nächsten, angeworbenen Handwerker weiter. Auch dies wie beim Zwerg (Kapitel 7.2.5.).

7.3.6 Hauptmü

Dieses Icon bringt Sie in das Hauptmü zurück.

7.4. Transporter

Ein Transporter ist ein sackähnliches Wesen, das nur eine Tätigkeit beherrscht: das Transportieren von Materialien. Transporter besitzen 9 Erfahrungslevel. Transporter helfen Ihnen, Materialien (Metalle, Gold, Umium und die Wissens-kugel) zu transportieren. Ohne Transporter können Sie keine Materialien von A nach B schaffen. Durch Transportieren von Materialien verbessern sich die Erfahrungslevel eines Transporters. Ein Transporter besitzt eine Transportkapazität von 30 plus 15 pro weiterem Erfahrungslevel (also maximal 150). Dies wird durch die nachfolgende Tabelle veranschaulicht:

Erfahrungsstufe:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ladungskapazität:	30	45	60	75	90	105	120	135	150

Auch die Transporter sind niemals feindlich gesonnen und können nicht kämpfen. Transporter werden aus der Umgebung des Berges angeworben. Auch sie werden in einem sogenannten Pool verwaltet. Aus diesem Pool können sie angeworben und mit einer Aufgabe betreut werden. Aber auch solange er nichts zu tun hat, müssen Sie ihn weiterhin bezahlen.

Wenn Sie das Transporter-Obermenü aufrufen und gerade keinen Transporter angeworben haben (z.B. bei Spielbeginn) werden Sie gleich zum Menüpunkt 7.4.2. *Anwerben* weitergeschaltet. Ansonsten wird der aktuelle Transporter dargestellt. Sollte im Cursor auf dem Kartenausschnitt ein anderes Wesen als ein Transporter erscheinen, so stehen auf diesem Feld mehrere verschiedene Figuren, von denen jeweils nur eine zu sehen ist, die möglicherweise gerade den Transporter überlagert. Der Transporter erscheint außerdem noch im Textfenster mit einigen Angaben zu seiner Person und seiner Ladung (Art und Menge). Sie erhalten die folgende Iconleiste:

- Entlassen*: einen nicht mehr benötigten Transporter entlassen
- Anwerben*: einen Transporter anwerben
- Auftrag*: dem Transporter einen Arbeitsauftrag zuweisen
- Gehe Nach*: dem Transporter einen Marschbefehl erteilen
- Nächster Transp*: zum nächsten, angeworbenen Transporter weiterschalten
- Hauptmenü*: Rückkehr zum Hauptmenü

7.4.1. Entlassen

Hier können Sie einen Transporter, den Sie nicht mehr oder momentan nicht benötigen, entlassen. Dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.1. *Entlassen* (von Zwergen) nach.

7.4.2. Anwerben

Hier können Sie einen Transporter aus dem Pool anwerben. Auch dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.2. *Anwerben* (von Zwergen) nach.

7.4.3. Auftrag

Hier können Sie dem Transporter einen Arbeitsauftrag zuweisen. Hat dieser bereits einen anderen Auftrag, an dem er noch arbeitet, so werden Sie gefragt, ob Sie den alten Auftrag stornieren (löschen) möchten. *Nein* bringt Sie in das Transporter-Obermenü zurück, bei *Ja* vergißt der Transporter seinen alten Auftrag unwiderruflich. Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Wissenskugel*: ein leerer Transporter kann im Wissensraum die Wissenskugel einladen bzw. die Wissenskugel in einem leeren Wissensraum absetzen. Die Wissenskugel wird als einzige Ladungsart nicht automatisch aufgenommen. Diese Funktion benötigen Sie unbedingt, um die Wissenskugel zur Gruft zu bringen oder um sie in einen anderen Wissensraum zu verlagern.
- Entladen*: Vorsicht, dieser Befehl veranlaßt den Transporter, sich zu entleeren. Dies geht nicht mit der Wissenskugel. Steht der Transporter auf einer Mine, die seiner Ladung entspricht, so wird das Material in die Mine zurückbefördert. Ansonsten würde die Ladung weggeworfen werden und für immer verloren sein. Ein *Ja/Nein*-Icon warnt Sie hier vor Irrtümern.
- Patrouille*: dem Transporter wird wie beim normalen Laufen ein Ziel zugewiesen. Er wird fortan zwischen seinem jetzigen Standort und diesem Patrouillenziel hin- und herwandern und dabei Ladungen transportieren. Diese Funktion wird nur angenommen, wenn Standort und Ziel des Transporters einen Sinn ergeben (z.B. Mine-Schmiede oder Mine-Energiebrunnen).
- Zurück*: zum Transporter-Obermenü

7.4.4. Gehe Nach

Mit diesem Icon können Sie dem Transporter einen Marschbefehl erteilen. Dies funktioniert genauso wie beim Zwerg (siehe Kapitel 7.2.4.). Allerdings gibt es bei der Ausführung dieses Befehls eine Besonderheit. Um dem Spieler Arbeit zu ersparen, be- und entladen sich Transporter an sinnvollen Zielpunkten automatisch.

Dies bedeutet, daß ein leerer Transporter, der auf einer eigenen Mine ankommt (nicht über sie hinwegläuft), automatisch soviel des dortigen Materials auflädt wie er tragen kann, bzw. wie vorhanden ist. Dazu muß jedoch ein Zwerg in der Mine anwesend sein, der die Winde bedient, mit denen die Materialien hinaufgeschafft werden. Der Zwerg wird in dieser Runde mit der Winde beschäftigt sein und nichts abbauen. Sollte der Transporter schon mit einer Ladung gefüllt sein, so kann er nichts mehr aufnehmen, es sei denn vom gleichen Material.

Ein beladener Transporter wird seine Ladung in Schmieden und Energiebrunnen ablegen. In den Brunnen kann er nur Gold und Umium abladen, welches in Energie umgewandelt wird. Bei Umium erfolgt diese Umwandlung im Verhältnis 1:1, es werden jedoch zehn Goldstücke benötigt, um daraus eine Einheit Energie zu erzeugen. Sind die Zielpunkte voll, so lädt der Transporter nur einen Teil seiner Ladung oder eben gar nichts ab.

7.4.5. Nächster Transp

Mit dieser Funktion schalten Sie zum nächsten, angeworbenen Transporter weiter. Auch dies funktioniert wie beim Zwerg (Kapitel 7.2.5.).

7.4.6. Hauptmenü

Dieses Icon bringt Sie in das Hauptmenü zurück

7.5. Forscher

Forscher sind kleine Wesen, die wie ein Gehirn mit großen Augen aussehen, das eine Zipfelmütze trägt. Sie sind ein friedliches Volk von Den kern, die nicht kämpfen können. Forscher werden angeworben, um auf verschiedenen Wissensgebieten zu forschen, wodurch Sie neues Wissen erlangen.

Von den Zwergen müssen zuvor spezielle Forschungsräume gebaut werden. Danach können die Forscher dort angesiedelt werden. Diese werden ebenfalls aus dem Pool angeworben. Nachdem die Forscher ihren Bestimmungsort erreicht haben, muß festgelegt werden, welches Forschungsgebiet erforscht werden soll. Alle Forscher können sofort mit ihrer Arbeit beginnen. Forscher besitzen keine Erfahrungsstufen, in denen sie aufsteigen könnten und kosten einheitlich drei Goldstücke Unterhalt pro Runde, egal ob sie gerade forschen oder nur herumstehen.

Wenn Sie das Forscher-Obermenü aufrufen und gerade keinen Forscher angeworben haben (z.B. bei Spielbeginn) werden Sie gleich zum Menüpunkt 7.5.2. *Anwerben* weitergeschaltet. Ansonsten wird der aktuelle Forscher dargestellt. Sollte im Cursor auf dem Kartenausschnitt ein anderes Wesen als ein Forscher erscheinen, so stehen auf diesem Feld mehrere verschiedene Figuren, von denen jeweils nur eine zu sehen ist, die möglicherweise gerade den Forscher überlagert. Falls nur ein Forschungsraumsymbol zu sehen ist, so befindet sich der Forscher in diesem Raum und ist nicht direkt im Kartenausschnitt sichtbar. Der Forscher erscheint außerdem noch im Textfenster. Sie erhalten die folgende Iconleiste:

- Entlassen*: einen nicht mehr benötigten Forscher entlassen
- Anwerben*: einen Forscher anwerben
- Forschen*: dem Forscher einen Forschungsauftrag zuweisen
- Gehe Nach*: dem Forscher einen Marschbefehl erteilen
- Nächster Forscher*: zum nächsten, angeworbenen Forscher weiterschalten
- Hauptmenü*: Rückkehr zum Hauptmenü

7.5.1. Entlassen

Hier können Sie einen Forscher, den Sie nicht mehr oder momentan nicht benötigen, entlassen. Dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.1. *Entlassen* (von Zwergen) nach.

7.5.2. Anwerben

Hier können Sie einen Forscher aus dem Pool anwerben. Auch dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.2. *Anwerben* (von Zwergen) nach.

7.5.3. Forschen

Hier können Sie dem Forscher einen Forschungsauftrag zuweisen. Hat dieser bereits einen anderen Auftrag, an dem er noch arbeitet, so werden Sie gefragt, ob Sie den alten Auftrag stornieren (löschen) möchten. *Nein* bringt Sie in das Forscher-Obermenü zurück, bei *Ja* vergißt der Forscher seinen alten Auftrag. Bei der Ausführung werden Sie über den Fortschritt in dem jeweiligen Wissensgebiet informiert. Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Monsterstufen*: hier können die Gentechniker die jeweils sechs Stufen der Monsterrassen erforschen, die Sie zunächst unter *Monsterrassen* entdecken müssen. Es stehen hier nur bereits erforschte Rassen zur Auswahl.
- Monsterrassen*: hier entdecken die Biologen die sechs Monsterrassen für die Energiewesen. Dieses Forschungsgebiet ist die Grundvoraussetzung für weitere Forschung im Wissensgebiet *Monsterstufen*.
- Zaubersprüche*: die Mystiker beschäftigen sich mit den fünf Zaubersprüchen, mit denen Sie Ihre Energiewesen ausstatten können.
- Waffen*: die Metallurgen entwickeln hier fünf verschiedene Waffen, die in den Schmieden für die Urchs hergestellt werden können.
- Baukunst*: hier entwerfen die Architekten neue Bautechniken, woraus Türen, Wände und Bodenplatten in fünf neuen Stufen entstehen.
- Fallenkunde*: die Mechaniker denken sich hier raffinierte Fallen aus, die von den Handwerkern errichtet werden können, wobei es acht Steigerungen gibt.
- Werkzeuge*: von den Ingenieuren werden hier Werkzeuge und Maschinen entwickelt, die den Zwergen und Handwerkern beim Erzabbau nützlich sind und in acht Stufen den Ertrag steigern.

Die folgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die einzelnen Forschungsgebiete:

Wissensgebiet:	Stufe zu Beginn:	maximale Stufe:	Forschungspunkte:
Werkzeuge	1	9	8
Fallenkunde	1	9	8
Baukunst	1	6	5
Waffen	1	6	5
Zaubersprüche	0	5	5
Monsterrassen	0	6	6
Monsterstufe (Kriecher)	0	6	6
Monsterstufe (Schleimer)	0	6	6
Monsterstufe (Geher)	0	6	6
Monsterstufe (Hüpfer)	0	6	6
Monsterstufe (Flieger)	0	6	6
Monsterstufe (Nebler)	0	6	6

Während das Erforschen der ersten Stufen eines Wissensgebietes noch recht schnell vonstatten geht, benötigt man für die höheren Stufen etwas mehr Zeit. Während der Forschungsarbeiten werden Sie ständig über den Stand Ihrer Forschungen unterrichtet. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie ein möglichst breites Spektrum langsam erforschen, indem Sie Ihre Forscher mit verschiedenen Wissensgebieten betrauen oder ob Sie sie gemeinsam schnell an wenigen oder nur an einem Gebiet arbeiten lassen.

7.5.4. Gehe Nach

Mit diesem Icon können Sie dem Forscher einen Marschbefehl erteilen. Dies funktioniert genauso wie beim Zwerg (siehe Kapitel 7.2.4.).

7.5.5. Nächster Forscher

Mit dieser Funktion schalten Sie zum nächsten, angeworbenen Forscher weiter. Auch dies wie beim Zwerg (Kapitel 7.2.5.).

7.5.6. Hauptmenü

Dieses Icon bringt Sie in das Hauptmenü zurück

7.6. Urcs

Urcs sind Söldner, die von Ihnen angeworben werden können. Sie sind die einzigen Hilfswesen, die auch kämpfen können. Urcs haben ein relativ häßliches Erscheinungsbild (obwohl niemand es wagen würde, dies gegenüber einem Urc zu äußern). Sie gleichen einem gedrungenen Höhlenmenschen. Muskelbepackt und gehörnt bietet ein axtschwingender Urc mit seiner grünen Haut einen furchterregenden Anblick. Sie sind sehr streitsüchtig und ihres aufbrausenden Temperamentes wegen gefürchtet.

Urcs besitzen sechs Erfahrungsstufen. Sie verfügen weder über Sonderfähigkeiten, noch haben sie sonstige Vorteile. Im Gegensatz zu den Energiemonstern können sie jedoch Waffen benutzen, die ihre Fähigkeiten im Kampf erheblich steigern. Jeder Urc ist zunächst mit einem Dolch (Waffenklasse 1) bewaffnet. Sie können jedoch in der Schmiede mit besseren Waffen ausgestattet werden (Waffenklasse 2 bis 6), indem man die Urcs einfach auf die Schmiede bewegt. Sie werden automatisch ihre alte Waffe abgeben, sich die beste Waffe nehmen und mit dieser kämpfen.

Aber es gibt noch eine weitere Möglichkeit, an eine Waffe zu kommen: Tötet ein Urc einen gegnerischen Urc im Kampf, der eine bessere Waffe besitzt, so wird sich der Urc diese als Kriegsbeute aneignen.

Der Angriffs- und Verteidigungswert steigen pro Waffenklasse, die der Urc besitzt. Ein Urc kann eine Waffe nur effektiv benutzen, wenn er die entsprechende Erfahrungsstufe besitzt. Sollte eine Waffe für einen Urc zu schwierig zu führen sein, besitzt diese nur den Effekt des Waffentyps, den der Urc maximal benutzen darf.

Urcs können als Wächter und auch zum Angriff eingesetzt werden. Sie gewinnen auch durch Wache schieben langsam an Erfahrung. Mehr Erfahrung erhalten sie natürlich durch den Kampf. Bei jedem Zuschlagen bekommen sie ein wenig Erfahrung, bei einem Treffer mehr und wenn sie ein Wesen töten noch mehr Erfahrung gutgeschrieben.

Urcs besitzen wie die Energiemonster drei zusätzliche Eigenschaften, die sie von den anderen Hilfswesen unterscheidet:

- Lebensenergie (L)*: ein Index für die Lebenskraft und Vitalität des Urcs. Sie gibt an, wieviel Schaden der Urc noch hinnehmen kann, bevor er stirbt.
- Angriff (A)*: die Fähigkeit anzugreifen. Sie ist das Maß, wie gut der Urc den Gegner treffen und welchen Schaden er bei ihm verursachen kann. Sie wird im Kampf durch die Waffen noch gesteigert.
- Verteidigung (V)*: das Talent, sich zu verteidigen. Sie gibt an, wievielen Trefferpunkten der Urc maximal entkommen kann. Auch dieser Wert wird von den Waffen erhöht.

Alle diese Eigenschaften hängen von der Erfahrungsstufe des Urcs ab und erhöhen sich mit zunehmender Erfahrung. Wird der Urc verletzt, sinken die Lebensenergie und evtl. auch die Kampfwerte. Der Urc kann sich heilen, wenn er auf einem Energiebrunnen steht, der Energie enthalten muß. Je nach Erfahrung schreitet der Heilungsprozeß dann mehr oder weniger rasch voran. Auch eine heimtückische Vergiftung, die in jeder Runde einen Lebenspunkt kostet, wird auf dem Brunnen geheilt.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die maximalen Eigenschaftswerte des Urcs bei verschiedener Bewaffnung. Zu beachten ist, daß immer nur die Grundeigenschaften des mit Klasse 1 bewaffneten Urcs je nach Stufe angezeigt werden. Die waffenabhängigen Werte kommen nur während des Kampfes zum Tragen. Näheres zum Kampfablauf wird im Kapitel 9. *Der Kampf* ausführlich erläutert.

Stufe:	Lebens- energie:	Angriff Waffe 1	Verteid. Waffe 1	Ang W2	Ver W2	Ang W3	Ver W3	Ang W4	Ver W4	Ang W5	Ver W5	Ang W6	Ver W6
1	20	12	10	12	10	12	10	12	10	12	10	12	10
2	32	18	15	26	21	26	21	26	21	26	21	26	21
3	44	24	20	32	26	40	32	40	32	40	32	40	32
4	56	30	25	38	31	46	37	54	43	54	43	54	43
5	68	36	30	44	36	52	42	60	48	68	54	68	54
6	80	42	35	50	41	58	47	66	53	74	60	82	66

Die Befehlsphase/Urcs

Die Urcs werden ebenfalls aus dem Pool angeworben und kosten je Erfahrungsstufe ein Goldstück Unterhalt pro Runde. Wenn Sie das Urc-Obermenü aufrufen und gerade keinen Urc angeworben haben (z.B. bei Spielbeginn) werden Sie gleich zum Menüpunkt 7.6.2. *Anwerben* weitergeschaltet. Ansonsten wird der aktuelle Urc dargestellt. Sollte im Cursor auf dem Kartenausschnitt ein anderes Wesen als ein Urc erscheinen, so stehen auf diesem Feld mehrere verschiedene Figuren, von denen jeweils nur eine zu sehen ist, die möglicherweise gerade den Urc überlagert. Der Urc erscheint außerdem noch im Textfenster, wobei auch seine Stufe, Bewaffnung und Eigenschaften zu sehen sind. Sollte neben der Bewaffnung ein grünes Symbol erscheinen, so bedeutet dies, daß der Urc vergiftet ist und sich schnellstens zu einem Heilbrunnen begeben sollte. Sobald Sie in das Urc-Obermenü gelangen, stehen Ihnen die folgenden Icons zur Auswahl:

- Entlassen*: einen nicht mehr benötigten Urc entlassen
- Anwerben*: einen Urc anwerben
- Kampfauftrag*: dem Urc einen Kampfauftrag zuweisen
- Gehe Nach*: dem Urc einen Marschbefehl erteilen
- Nächster Urc*: zum nächsten angeworbenen Urc weiterschalten
- Hauptmenü*: Rückkehr zum Hauptmenü

7.6.1. Entlassen

Hier können Sie einen Urc, den Sie nicht mehr oder momentan nicht benötigen, entlassen. Dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.1. *Entlassen* (von Zwergen) nach. Seine Eigenschaften (und auch Verletzungen) bleiben dabei erhalten; Entlassen darf also nicht als Heilung mißverstanden werden! Falls der Urc eine bessere Waffe besitzt, so nimmt er diese mit und behält sie. Er wird die Waffe wieder mitbringen, sobald Sie ihn das nächste Mal anwerben.

7.6.2. Anwerben

Hier können Sie einen Urc aus dem Pool anwerben. Auch dies funktioniert genauso wie bei den Zwergen. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Kapitel 7.2.2. *Anwerben* (von Zwergen) nach.

7.6.3 Kampfauftrag

Hier können Sie dem Urc einen Kampfauftrag zuweisen. Hat dieser bereits einen anderen Auftrag, mit dem er noch beschäftigt ist, so werden Sie gefragt, ob Sie den alten Auftrag stornieren (löschen) möchten. *Nein* bringt Sie in das Urc-Obermenü zurück, bei *Ja* vergißt der Urc seinen alten Auftrag. Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Raum verwüsten*: das Inventar eines gegnerischen Raumes zerstören
- Wachpatrouille*: patrouillieren zwischen zwei Punkten und bei Feindkontakt die Verfolgung aufnehmen
- Patrouille*: zwischen zwei Punkten patrouillieren, Feinde angreifen, aber stur den Weg fortsetzen
- Feindangriff*: eine bestimmte gegnerische Figur verfolgen und töten
- Wache/Verfolgen*: Wache schieben und bei Feindkontakt Verfolgung aufnehmen
- Wachposten*: Wache stehen, Feinde angreifen, aber den Posten nicht verlassen

Raum verwüsten

Mit diesem Befehl können Sie den Urc veranlassen, das Inventar eines gegnerischen Raumes zu zerstören und diesen damit unbrauchbar zu machen. Voraussetzung dafür ist, daß sich der Urc in der Mitte eines feindlichen Raumes befindet.

Sollten sich in der Einrichtung noch Figuren (Zwerge, Handwerker oder Forscher) aufhalten, so kann der Raum noch nicht verwüstet werden. Der Urc muß zunächst seine Position halten und versuchen, diese Spielfiguren zu erschlagen. Erst dann kann er den Raum zerstören. Dies dauert je nach Erfahrung des Urcs einige Runden, in denen er nicht kämpfen kann. Ist der Raum zerstört, bleibt dort nur ein leeres Gewölbe zurück, in dem aber jederzeit ein neuer Raum entstehen kann.

Wachpatrouille

Die Vergabe dieses Befehls funktioniert ähnlich wie beim Transporter. Vom Standort des Urcs aus wählen Sie wie beim normalen Laufen ein Ziel. Der Urc wird künftig zwischen seinem jetzigen Standort und diesem Patrouillenziel hin- und herlaufen. Die Besonderheit dieses Befehls ist, daß der Urc bei Feindkontakt die Patrouille abbricht und das Wesen wie beim Befehl *Feindangriff* gnadenlos verfolgt.

Patrouille

Dieser Befehl hat im Prinzip die Funktion der *Wachpatrouille*, jedoch wird der Urc seinen Patrouillenweg stur fortsetzen und dabei lediglich auf feindliche Wesen, die ihm begegnen, einschlagen. Er wird dabei nicht von seinem Weg abweichen und auch niemanden verfolgen.

Die Befehlsphase/Urcs

Feindangriff

Hiermit geben Sie dem Urc den Befehl, eine bestimmte gegnerische Figur zu verfolgen und zu töten. Hierzu muß mit dem Cursor, ähnlich wie beim Laufen, eine gegnerische Figur als Ziel angewählt werden. Stehen dabei mehrere Gegner auf dem Zielfeld, so wird sich der Urc seinen Gegner unter diesen selbst wählen.

Der Urc wird zu dieser Figur hinlaufen und sie auch weiterverfolgen, wenn sie sich wegbewegt. Dabei wird er unentwegt auf sein Opfer einschlagen. Hat er noch keinen Kontakt zu seinem Ziel, drischt er auch auf andere Feinde ein, die er unterwegs trifft, setzt seinen Weg aber konsequent fort.

Der Urc wird diese Verfolgung nur dann beenden wenn

- das Opfer getötet wurde,
- er selbst getötet wird,
- er paralyisiert wird und danach seinen Auftrag vergißt,
- das Opfer sich in unentdeckte Regionen flüchtet oder entlassen wird,
- er keinen Weg zu seinem Opfer findet oder
- ihm ein anderer Auftrag erteilt wird.

Wache/Verfolgen

Ein Urc mit diesem Auftrag wird auf seiner Position verharren und dort Wache schieben. Dafür steigert sich langsam seine Erfahrung, da er nebenbei trainiert. Sobald er jedoch Feindkontakt bekommt, wird er das gegnerische Wesen wie beim Befehl *Feindangriff* verfolgen und seinen Posten aufgeben.

Wachposten

Bei diesem Befehl wird der Urc seine Position unnachgiebig halten und verteidigen. Er wird bei jeglichem Feindkontakt zuschlagen, seinen Posten aber in keinem Fall verlassen. Urcs mit diesem Auftrag werden von der Übersicht als arbeitslos gemeldet. Das ist insofern richtig, da sie ja quasi nur herumstehen. Sie schieben dabei jedoch gleichzeitig Wache und gewinnen durch Training auch langsam an Erfahrung.

7.6.4. Gehe Nach

Mit diesem Icon können Sie dem Urc einen Marschbefehl erteilen. Dies funktioniert genauso wie beim Zwerg (siehe Kapitel 7.2.3.). Der Urc wird bei Feindkontakt zuschlagen. Sollte ihm ein Gegner den Weg versperren, so vergißt er seinen Auftrag nicht, sondern setzt seinen Weg fort, nachdem der Gegner erschlagen wurde oder geflüchtet ist.

7.6.5. Nächster Urc

Mit dieser Funktion schalten Sie zum nächsten angeworbenen Urc weiter. Auch dies funktioniert wie beim Zwerg (Kapitel 7.2.5.).

7.6.6. Hauptmenü

Dieses Icon bringt Sie in das Hauptmenü zurück

7.7. Kampfmonster

Die Kampfmonster, auch Energiewesen genannt, sind in diesem Spiel aus Astralenergie geschaffene Wesen, die, wie der Name schon sagt, dem Kampf dienen. Sie sind aufgeteilt in sechs Monsterrassen. Jede dieser Monsterrassen hat ihre besonderen Eigenschaften. Die Monsterrassen sind noch einmal in sechs Stufen unterteilt. Diese *Stufen* sind jedoch nicht mit Erfahrungsstufen wie etwa bei den Urcs zu verwechseln, sondern verstehen sich als eigene Unterarten einer Spezies. Energiewesen erhalten keine Erfahrung und können nicht aufsteigen.

Die Kampfmonster müssen zunächst als Rasse und dann als einzelne Unterstufen dieser Rasse erforscht werden. Erst dann können sie aus Energie in den Brunnen erzeugt werden. Die Monster werden als einzige Wesenart nicht aus dem Pool angeworben, sondern praktisch aus dem Nichts erschaffen. Sie haben die gleichen Eigenschaftswerte wie die Urcs, können aber keine Waffen tragen und kosten auch keinen Unterhalt.

Sie besitzen den Vorteil, daß sie mit einem Zauberspruch ausgestattet werden können, der vorher erforscht werden muß. Verschiedene Monster besitzen Vorteile im Kampf gegen andere Monster. Diese Vorteile beziehen sich immer auf die Höhe der Trefferwahrscheinlichkeit. Es gibt folgende Monsterrassen:

- Kriecher* sind eine Rasse von wurmähnlichen Wesen, welche im Kampf Vorteile gegenüber Hüpfern besitzen. Die Kriecher haben die besondere Fähigkeit, Fallen zu umgehen. Jedermal wenn sie über eine Falle gehen, gibt es eine

Die Befehlsphase/Kampfmonster

prozentuale Möglichkeit, daß der Kriecher die Falle nicht auslöst. Dabei gilt: je geringer die Stufe des Kriechers, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß er einer Falle entkommt. Die Falle bleibt jedoch scharf und erwischt den Kriecher möglicherweise beim nächsten Durchlauf.

- *Schleimer* sind eine Rasse von Schleimwesen. Ihre quallenähnliche Struktur macht sie besonders verwundbar durch den Zauberspruch *Eishauch*. Im Kampf besitzen sie Vorteile gegenüber den Gehern. Schleimer der 1. Stufe können unter feindlichen Türen hindurch kriechen, nicht jedoch durch Grufttüren. Ab der 2. Stufe ist dies wegen ihrer Größe nicht mehr möglich. Sie beschädigen im Nahkampf den Verteidigungswert anderer Monster durch ihren säurehaltigen Schleim besonders stark. Jedesmal wenn ein Monster getroffen wird, kann dessen Rüstung verätzt und sein Verteidigungswert herabgesetzt werden. Die Chance, daß dies passiert, ist vom Level des Schleimers abhängig. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht gegenüber anderen Schleimern aus und auch dann nicht, wenn kein effektiver Schaden entstanden ist.
- *Geher* sind eine Rasse von Wesen, die auf zwei Beinen stehen. Sie haben extrem große Ohren, mit denen sie ausgezeichnet hören können. Sie besitzen im Kampf Vorteile gegenüber Kriechern und Hüpfern.
- *Hüpfer* sind eine ballähnliche Rasse, die sich durch Hüpfen fortbewegt. Sie bestehen in den höheren Leveln aus Feuer. Sie besitzen Vorteile gegenüber Fliegern. Die Hüpfers haben einen natürlichen Schutz gegen Feuer. Immer wenn sie mit Feuerbällen angegriffen werden, erleiden sie nur den halben Schaden. Durch ihre Fortbewegungsart bekommt der Gegner einen Malus auf seinen Angriffswert.
- *Flieger* sind eine Rasse von Flugwesen. Diese Flugwesen haben unterschiedliche Formen. Sie besitzen im Kampf Vorteile gegen Kriecher und Schleimer. Flieger sind gegenüber fast allen Fallen geschützt. Nur Netzfallen und Bombenfallen wirken normal, bei allen anderen Fallen besteht die Wahrscheinlichkeit, daß sie sie nicht auslösen.
- *Nebler* sind eine Rasse von körperlosen Wesen und haben verschiedene Formen, die sie ständig ändern. Sie sind mit unseren Gespenstern zu vergleichen und bewegen sich schwebend vorwärts. Durch ihre Fortbewegung können sie mit Ausnahme der Bombenfalle von keiner Falle verletzt werden. Sie können durch alle Türen außer den Grufttüren schweben. Sie können andere Monster vergiften. Es gibt bei jedem Treffer, den das Nebelwesen an einem anderen Monster oder Urc erzielt, eine prozentuale Chance, daß das Monster vergiftet wurde. Eine Vergiftung kann nur erzielt

Die Befehlsphase/Kampfmonster

werden, wenn tatsächlich ein Schaden zugefügt worden ist. Nebelwesen selbst können nicht vergiftet werden. Ein Nebelwesen kann nicht jedes Monster vergiften, alle Stufe 6-Kampfmonster sind immun gegen Gift. Dazu kommt noch eine Reihenfolge, welches Nebelwesen welches Kampfmonster vergiften kann. Jeder Nebler kann nur Monster oder Urcs vergiften, deren Stufe um eins geringer sind als seine eigene. Vergiftete Wesen verlieren fortan pro Runde einen Lebenspunkt und sterben, wenn sie sich nicht auf einem Energiebrunnen heilen lassen.

Monster der Stufe sechs werden als Mutation bezeichnet. Dies bedeutet, daß Ihre maximalen Eigenschaften bei der Erschaffung frei definiert werden können. Sie kosten dann unterschiedlich viel Erschaffungsenergie. So kann man sowohl wenige Supermonster als auch viele schwache und billige Kreaturen erschaffen, oder sich nur auf eine oder zwei Eigenschaften konzentrieren. Die folgenden Tabellen geben Ihnen einen Überblick:

Kriecher

Stufe:	Bezeichnung:	Leb.:	Ang.:	Ver.:	Kosten:
1	Wurmel	21	12	10	140
2	Wormer	27	19	15	195
3	Wortax	33	26	20	250
4	Wirgans	39	33	25	305
5	Wirto-Rex	45	40	30	360
6	Mutation	?	?	?	?

Schleimer

Stufe:	Bezeichnung:	Leb.:	Ang.:	Ver.:	Kosten:
1	Slimie	27	19	15	195
2	Slomel	33	26	20	250
3	Sleimax	39	33	25	305
4	Duosleimax	45	40	30	360
5	Sleithulhu-Rex	51	47	35	415
6	Mutation	?	?	?	?

Die Befehlsphase/Kampfmonster

Geher

Stufe:	Bezeichnung:	Leb.:	Ang.:	Ver.:	Kosten:
1	Mok	33	26	20	250
2	Morkus	39	33	25	305
3	Movei	45	40	30	360
4	Mulox	51	47	35	415
5	Moklex-Rex	57	54	40	470
6	Mutation	?	?	?	?

Hüpfen

Stufe:	Bezeichnung:	Leb.:	Ang.:	Ver.:	Kosten:
1	Bally	39	33	25	305
2	Baulix	45	40	30	360
3	Balux	51	47	35	415
4	Batox	57	54	40	470
5	Ballrog-Rex	63	61	45	525
6	Mutation	?	?	?	?

Flieger

Stufe:	Bezeichnung:	Leb.:	Ang.:	Ver.:	Kosten:
1	Flatty	45	40	30	360
2	Flattlux	51	47	35	415
3	Fampor	57	54	40	470
4	Fampie	63	61	45	525
5	Flattlox-Rex	69	68	50	580
6	Mutation	?	?	?	?

Die Befehlsphase/Kampfmonster

Nebler

Stufe:	Bezeichnung:	Leb.:	Ang.:	Ver.:	Kosten:
1	Ghosty	51	47	35	415
2	Ghostex	57	54	40	470
3	Ghostox	63	61	45	525
4	Gooster	69	68	50	580
5	Goostlex-Rex	75	75	55	635
6	Mutation	?	?	?	?

Die Energiekosten für die Erschaffung eines Monsters errechnen sich übrigens wie folgt:

$$\boxed{\text{Lebensenergie} * 4 + \text{Angriff} * 3 + \text{Verteidigung} * 2}$$

Hinzu kommen evtl. noch die Kosten für einen Zauberspruch, mit dem das Wesen ausgestattet wird.

Wenn Sie das Kampfmonster-Obermenü aufrufen und gerade keine aktiven Monster besitzen (z.B. bei Spielbeginn) werden Sie gleich zum Menüpunkt 7.7.2. *Erschaffen* weitergeschaltet. Ansonsten wird das aktuelle Monster dargestellt. Sollte im Cursor auf dem Kartenausschnitt ein anderes Wesen als das aktuelle Energiewesen erscheinen, so stehen auf diesem Feld mehrere verschiedene Figuren, von denen jeweils nur eine zu sehen ist, die möglicherweise gerade das Energiewesen überlagert.

Das Kampfmonster erscheint außerdem noch im Textfenster, wobei auch seine Stufe und Eigenschaften zu sehen sind. Ist das Monster mit einem Zauberspruch ausgestattet, so ist neben der Stufe das Symbol für den entsprechenden Zauberspruch zu sehen. Sollte darüber ein grünes Symbol erscheinen, so bedeutet dies, daß das Monster vergiftet ist und sich schnellstens zu einem Heilbrunnen begeben sollte. Sobald Sie in das Kampfmonster-Obermenü gelangen, stehen Ihnen die folgenden Icons zur Auswahl:

- Auflösen*: ein nicht mehr benötigtes Monster in Luft auflösen
- Erschaffen*: ein Monster aus einem Energiebrunnen erschaffen
- Kampfauftrag*: dem Monster einen Kampfauftrag zuweisen

Die Befehlsphase/Kampfmonster

- Gehe Nach*: dem Energiewesen einen Marschbefehl erteilen
- Nächst. Monster*: zum nächsten, aktiven Ungeheuer weiterschalten
- Hauptmenü*: Rückkehr zum Hauptmenü

7.7.1. Auflösen

Hier können Sie ein Monster, das Sie nicht mehr benötigen, in Luft auflösen. Dies funktioniert im Prinzip wie das Entlassen von Hilfswesen, nur mit dem Unterschied, daß das aufgelöste Monster unwiederbringlich verloren ist. Diese Option ist nur dann empfehlenswert, wenn man bereits zwanzig Energiewesen besitzt und ein schwächeres Kampfmonster durch ein höherstufiges ersetzen möchte.

7.7.2. Erschaffen

Hier können Sie Energiemonster aus einem Brunnen erschaffen. Dies funktioniert völlig anders als das Anwerben von Hilfswesen. Grundvoraussetzungen sind zunächst einmal, daß Sie Energiebrunnen besitzen, die mindestens 140 Einheiten Energie beinhalten, im Wissensgebiet *Monsterrassen* und *Monsterstufen* geforscht haben, sich auf dem Erschaffungsbrunnen keine andere Spielfigur aufhält und Sie nicht bereits zwanzig Energiewesen besitzen.

Zunächst wird der erste Ihrer Energiebrunnen dargestellt und sein Inhalt im Textfenster ausgegeben. Danach gelangen Sie in das folgende Menü:

- Erschaffen*: hier erschaffen Sie das Wesen aus dem aktuellen Brunnen
- Nächst. Brunnen*: zum nächsten Ihrer Energiebrunnen weiterschalten
- Zurück*: kein Energiewesen erschaffen

Blättern Sie Ihre Brunnen durch, bis Sie meinen, einen geeigneten mit ausreichendem Inhalt gefunden zu haben. Nach Auswahl des Menüpunktes *Erschaffen* gelangen Sie in das Rassen-Auswahlmenü:

- Zurück*: doch kein Energiewesen erschaffen
- Kriecher*: einen Kriecher erschaffen
- Schleimer*: einen Schleimer erschaffen
- Geher*: einen Geher erschaffen

Die Befehlsphase/Kampfmonster

- Hüpfer*: einen Hüpfer erschaffen
- Flieger*: einen Flieger erschaffen
- Nebler*: einen Nebler erschaffen

Sollte der eine oder andere Menüpunkt nicht auftauchen, so haben Sie die jeweilige Monsterrasse noch nicht erforscht und müssen sich mit den erschienenen Menüpunkten begnügen. Sollten Sie bislang noch gar keine Monsterrasse entdeckt haben, so erscheint hier nur der Menüpunkt *Zurück*.

Sodann gelangen Sie in die Stufenauswahl der jeweiligen Rasse. Auch hier erscheinen nur die Stufen, die Sie für diese Monsterrasse bisher erforscht haben. Wählen Sie die Monsterstufe aus den zur Verfügung stehenden Menüpunkten aus.

Falls Sie für Ihre Monsterrasse schon die Stufe sechs (*Mutation*) erforscht haben und als Monsterstufe den Menüpunkt *Mutation* anwählen, gelangen Sie noch in das Eigenschaften-Modifikations-Menü, welches im folgenden erläutert wird. Ansonsten geht es weiter in das Zauberspruch-Menü.

- Energie plus*: die Lebensenergie um eins erhöhen und die Kosten damit um vier steigern
- Energie minus*: die Lebensenergie um eins verringern und die Kosten damit um vier senken
- Angriff plus*: die Angriffsfähigkeit um eins erhöhen und die Kosten damit um drei steigern
- Angriff minus*: die Angriffsfähigkeit um eins erhöhen und die Kosten damit um drei senken
- Verteid. plus*: die Verteidigung um eins erhöhen und die Kosten damit um zwei steigern
- Verteid. minus*: die Verteidigung um eins erhöhen und die Kosten damit um zwei senken
- Weiter*: die Werte sind in Ordnung, Modifikations-Menü beenden

Die Ausgangswerte entsprechen zunächst einem Monster dieser Rasse, das die fünfte Stufe innehat. Sie können die Werte beliebig zwischen 1 und 99 verändern.

Nun gelangen sie in das Zauberspruch-Menü. Sollten Sie allerdings noch keinen Zauberspruch entwickelt haben, so wird dieses Menü übersprungen. Ansonsten erscheint folgendes Menü:

- Zurück*: dem Monster keine Zauberfähigkeit verleihen
- Feuerball*: das Monster mit dem Feuerball-Spruch ausrüsten
- Blitz*: das Monster mit dem Blitz-Spruch ausrüsten

Die Befehlsphase/Kampfmonster

- Klebe*: das Monster mit dem Klebe-Spruch ausrüsten
- Eishauch*: das Monster mit dem Eishauch-Spruch ausrüsten
- Säure*: das Monster mit dem Säure-Spruch ausrüsten

Kosten und Wirkung der einzelnen Zaubersprüche entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

Zauber:	Kosten:	Schaden:	Paralyse:	Effekt/Wirkung:
Feuerball	+ 20	10 Pkt.	1 Runde	Schaden durch Feuer (Hüpfen nur 5 Pkt.)
Blitz	+ 30	15 Pkt.	2 Runden	Schaden/Lähmung durch Elektroschock
Klebe	+ 40	keiner	5 Runden	Opfer wird in eine klebrige Masse gehüllt
Eishauch	+ 50	20 Pkt.	3 Runden	Gegner wird eingefroren, Kälteschaden
Säure	+ 60	30 Pkt.	5 Runden	Feind wird verätzt, Verteidigung sinkt

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, prüft das Programm zunächst, ob in dem Brunnen überhaupt genug Energie für die gewünschte Kreatur vorhanden ist. Wenn ja, werden Sie gefragt, ob Sie dieses Monster wirklich so erschaffen müssen. Wird die Frage mit *Ja* bestätigt, so erscheint das Energiemonster in einem Energieblitz auf dem Brunnen und steht sofort für Aufträge zur Verfügung.

7.7.3. Kampfauftrag

Hier können Sie dem Energiewesen einen Kampfauftrag zuweisen. Hat dieses bereits einen anderen Auftrag, mit dem es noch beschäftigt ist, so werden Sie gefragt, ob Sie den alten Auftrag stornieren (löschen) möchten. *Nein* bringt Sie in das Kampfmonster-Obermenü zurück, bei *Ja* vergißt das Monster seinen alten Auftrag. Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Raum verwüsten*: das Inventar eines gegnerischen Raumes zerstören
- Wachpatrouille*: patrouillieren zwischen zwei Punkten und bei Feindkontakt die Verfolgung aufnehmen
- Patrouille*: zwischen zwei Punkten patrouillieren, Feinde angreifen aber stur den Weg fortsetzen

- Feindangriff*: eine bestimmte gegnerische Figur verfolgen und töten
- Wache/Verfolgen*: Wache schieben und bei Feindkontakt Verfolgung aufnehmen
- Wachposten*: Wache stehen, Feinde angreifen, aber den Posten nicht verlassen

Die einzelnen Befehle entsprechen inhaltlich genau den Kampfaufträgen für die Urcs, daher ersparen wir uns an dieser Stelle eine weitere Erläuterung. Nähere Einzelheiten schlagen Sie bitte im Kapitel 7.6.3. *Kampfauftrag* der Urcs nach.

7.7.4. Gehe Nach

Mit diesem Icon können Sie dem Monster einen Marschbefehl erteilen. Dies funktioniert genauso wie beim Zwerg (siehe Kapitel 7.2.3.). Das Energiewesen wird bei Feindkontakt angreifen. Sollte ihm ein Gegner den Weg versperren, so vergißt es seinen Auftrag nicht, sondern setzt seinen Weg fort, nachdem der Gegner erschlagen wurde oder geflüchtet ist.

7.7.5. Nächstes Monster

Mit dieser Funktion schalten Sie zum nächsten, existierenden Energiewesen weiter. Auch dies wie beim Zwerg (Kapitel 7.2.5.).

7.7.6. Hauptmenü

Dieses Icon bringt Sie in das Hauptmenü zurück

8. Die Ausführungsphase

Sobald Sie den Befehl geben, die Runde zu beenden, wird die Ausführungsphase nachgeladen. In dieser Phase führen Ihre Schergen ihre Befehle der Reihe nach aus (oder auch nicht, sofern sie durch irgendeinen Umstand daran gehindert werden).

Sie gelangen zunächst in eine Übersicht über die verschiedenen Wesenarten, wo Sie bestimmen können, ob Sie die Aktionen dieser Wesenart beobachten möchten oder nicht. Wenn Sie sie beobachten möchten, erscheint das Wesen und berichtet über den Fortschritt seines Auftrags und ob und warum es ihn unter- oder abbrechen mußte. Sie müssen dann die SHIFT-Taste drücken, um zum nächsten Wesen zu gelangen.

Die Ausführungsphase

Wenn Sie das Wesen nicht beobachten möchten (z.B. Urcs, die ohne Feindkontakt nur Wache schieben etc.), so wird nur der Fortgang dieser Wesenphase im Textfenster in Prozent angegeben und weder Meldungen ausgegeben noch die SHIFT-Taste erwartet. Natürlich führt die Figur ihren Auftrag trotzdem aus. Lediglich dann, wenn das Wesen in eine Falle läuft oder ein anderes Wesen angreift, wird im Kartenausschnitt der Standort des Wesens eingeblendet, allerdings auch ohne Meldungen im Textfenster. Der Ablauf einer Phase ohne Sicht ist natürlich wesentlich schneller, jedoch erhalten Sie dann auch keine weiteren Informationen.

TIP

Ein guter Kompromiß zwischen beiden Möglichkeiten ist der, *Beobachten* zu wählen und die Taste SHIFT-LOCK einzudrücken. Somit ersparen Sie sich das ständige Drücken der SHIFT-Taste und können trotzdem ihr Gefolge noch recht zügig mit allen Informationen beobachten. Wenn Sie Ihre Wesen länger oder genauer betrachten möchten, können Sie die Taste SHIFT-LOCK ja jederzeit wieder lösen.

Sie können einfach zwischen den beiden Ausführungsarten umschalten, indem Sie in der Iconleiste die jeweilige Wesenart anwählen. Das Icon *Weiter* beginnt dann die Ausführung.

Wenn Sie allein gegen einen Computergegner spielen, so wird Ihnen dieser seine Aktionen natürlich nicht zeigen. Er wird alle Wesenarten auf *Unsichtbar* schalten, und sie bekommen nur mit, wenn der Computer in Ihre Fallen tappt oder Sie angreift. Natürlich gelangen Sie in diesem Fall auch nur in Ihre eigene *Sichtbar/Unsichtbar*-Auswahl, der Computer enthält Ihnen seine selbstverständlich vor.

Wenn Sie zwei Computerspieler aktivieren, spielt der Computer gegen sich selbst. In diesem Fall zeigen die beiden Computer Ihnen natürlich ihre Züge, denn schließlich aktivieren Sie diesen Modus ja, um die Spielweise des Computers zu beobachten. Aber in die *Sichtbar/Unsichtbar*-Auswahl gelangen Sie auch hier nicht. Sie können aber wieder die Taste SHIFT-LOCK drücken und den Computer auf diese Weise stundenlang spielen lassen, ohne daß Sie etwas machen müssen, so lange bis einer der Kontrahenten gewinnt.

Spielen zwei Menschen gegeneinander, so kann jeder frei über sein *Sichtbar/Unsichtbar*-Menü verfügen. Es ist aber sinnvoll, daß die Spieler nicht die Befehls- und Ausführungsphase des Gegners beobachten, da das Spiel viel reizvoller ist, wenn man nicht sehen kann, was der Gegner gerade unternimmt. Vorsicht: eine Partie kann sehr lange dauern, bis zu einigen Tagen.

In der Ausführungsphase werden zunächst die Zwerge, Handwerker und Transporter ihre Aufträge erledigen und nach kurzem Nachladen auch die Forscher, Urcs und Energiewesen. Nach weiterem Nachladen ist Spielerwechsel angesagt. In diesem Zusammenhang erfahren Sie, ob Sie bereits würdig sind, die Gruft zu betreten und ob der Gegner handlungsunfähig ist. In den ersten 200 Runden werden die verbleibenden Ausführungszeiten der aktuell vergebenen Aufträge gekürzt, um den Spielfluß bei Spielbeginn zu beschleunigen. Die Kürzungsfaktoren ergeben sich aus folgender Tabelle:

Runden:	1-25	26-50	51-75	76-100	101-125	126-150	151-175	176-200	ab 201
Kürzung:	8	7	6	5	4	3	2	1	-

Alle zehn Runden beurteilen die Götter den Fortschritt der Spieler sehr kritisch. Erst wenn diese meinen, daß Sie genug Wissen erlangt haben und *mindestens vier Kristallräume* besetzt halten, werden Sie für würdig erklärt, Ihre Wissenskugel von einem Transporter in die Gruft tragen zu lassen, um das Spiel zu gewinnen und zu einem Gott aufsteigen zu können.

9. Der Kampf

Immer wenn ein Urc oder ein Energiewesen sich gegen Ende seines Zuges neben einer feindlichen Figur befindet, wird er/es zuschlagen und es kommt zum Kampf. Der Kampfablauf ist etwas komplex, so daß wir ihm ein eigenes Kapitel gewidmet haben.

9.1. Auswahl des Gegners

Sollte das Wesen den Auftrag haben, eine bestimmte gegnerische Figur anzugreifen, so wird es dies tun, falls es Kontakt zu dieser Figur hat. Ansonsten sucht es sich selbst einen Gegner in seiner Nähe aus. Das bedeutet, daß sich das Angriffsziel in der Regel unmittelbar neben dem Angreifer befinden wird. Steht der Angreifer auf einer Treppe, so kann er auch ein Wesen attackieren, das sich ebenfalls auf dieser Treppe in der anderen Ebene aufhält. Um Hilfswesen in Räumen anzugreifen (Minenarbeiter, Schmiede oder Forscher) muß sich der Angreifer in der Raummitte auf dem Raumsymbol befinden.

9.2. Zaubersprüche

Falls es sich bei dem Angreifer um ein Energiewesen handelt, welches mit einem Zauberspruch ausgestattet ist, so wird es nicht zuschlagen, sondern seinen Zauber anwenden.

Das entsprechende Symbol für den Zauberspruch wird neben der Stufe des Monsters im Textfenster angezeigt. Ist dies farbig, so ist der Spruch bereit, ausgelöst zu werden. Erscheint das Symbol grau, so wurde der Zauber bereits gesprochen und muß sich erst wieder aufladen. Dabei gilt: je heller das Grau, desto weniger Runden wird es bis zum Aufladen dauern. Die Anzahl der Runden, die das Aufladen dauert, ist abhängig von der Stufe des Monsters (nicht von der Rasse!). Hier gilt:

Monsterstufe:	1	2	3	4	5	Mut.
Aufladungsrunden:	11	10	9	8	7	6

Kann das Monster seinen Zauberspruch auslösen, so wird es das tun. Gegen Zaubersprüche gibt es keine Abwehr durch den Gegner und dessen Verteidigungswert kommt nicht zum tragen. Die Wirkung der einzelnen Zaubersprüche entnehmen Sie bitte der Tabelle im Kapitel 7.7.2. *Erschaffen*.

Sofern der Spruch einen Schaden verursacht (also alle Sprüche außer *Klebe*), wird jedes davon betroffene Hilfswesen sofort getötet. Urcs und Energiewesen erhalten einen Abzug an Lebensenergie (was bei verletzten Monstern natürlich auch tödlich sein kann) und werden durch die Schockwirkung des Zaubers für einige Runden paralysiert.

Nachdem das Monster seinen Zauberspruch ausgelöst hat, ist die Kampfrunde für das Wesen beendet; es wird nicht noch zusätzlich körperlich angreifen.

9.3. Der Angriff

Ist der Angreifer ein Urc oder ein Monster, das momentan nicht zaubern kann, so wird er körperlich angreifen (mit anderen Worten: zuschlagen).

Handelt es sich dabei um einen Urc, der eine höherstufige Waffe (Stufe 2 bis 6) besitzt, so wird seine Angriffsfähigkeit momentan gemäß der Tabelle in Kapitel 7.6. *UrCs* erhöht.

Bei den Kampfmonstern, die gegen bestimmte andere Rassen kämpfen, kann es gemäß Kapitel 7.7. *Kampfmonster* ebenfalls zu Modifikationen des Angriffswertes kommen.

Der Angreifer „würfelt“ nun eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100. Dieser Wert symbolisiert die Angriffsfähigkeit, die im Moment nötig wäre, beim Gegner einen Treffer zu erzielen. Ist diese Zahl größer als das momentane Angriffstalent des Angreifers, so geht der Hieb daneben, und die Kampfrunde ist vorbei.

Ansonsten hat der Angreifer seinen Gegner mit seinem Hieb getroffen. Nun wird ermittelt, wie stark dieser Hieb war. Dazu wird wieder eine zufällige Zahl zwischen 1 und der momentanen Angriffsfähigkeit ermittelt. Diese Zahl wird als Trefferwirkung bezeichnet und symbolisiert den Schaden, den der Schlag bei einem ungeschützten Gegner anrichten würde. Handelt es sich bei dem Getroffenen um ein nicht kämpfendes Hilfswesen (Zwerg, Handwerker, Transporter oder Forscher), so wird es unmittelbar getötet. Ein Urc oder Kampfmonster erhält die Möglichkeit, sich zu verteidigen.

9.4. Die Verteidigung

Ist der Getroffene ein Urc, der eine höherstufige Waffe (Stufe 2 bis 6) besitzt, so wird seine Verteidigungsfähigkeit momentan gemäß der Tabelle in Kapitel 7.6. *Urcs* erhöht.

Der Getroffene „würfelt“ nun einen zufälligen Wert zwischen 1 und seiner momentanen Verteidigungsfähigkeit. Dieser Wert wird als Schutzfaktor bezeichnet. Dieser Schutzfaktor wird nun von der Trefferwirkung subtrahiert. Die Differenz wird in Schadenspunkte verwandelt. Ist der Schutzfaktor größer oder gleich der Trefferwirkung, so konnte der Getroffene ausweichen, oder der Schlag prallte an der Panzerung des Getroffenen ab und der Hieb richtet keinen Schaden beim Getroffenen an (Meldung: *Keine Wirkung*).

9.5. Die Schadenswirkung

Kommt es zu positiven Schadenspunkten, so symbolisieren diese den echten Schaden, der nicht von der Panzerung oder durch Ausweichen abgefangen werden konnte. Dieser Schaden wird nun unmittelbar von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen. Ist der Schaden größer als die vorhandene Lebensenergie, so stirbt die getroffene Spielfigur sofort.

Die Spielfiguren

Überlebt die Figur, so wird sie mehr oder weniger schwer verletzt. Der Grad der Verletzung wird im Textfenster angegeben. Durch den Schock der Verletzung kann die Figur natürlich nicht mehr so behende kämpfen wie eine gesunde, daher reduzieren sich die Werte für Angriff und Verteidigung ein wenig, wodurch die Figur bis zur Heilung natürlich nicht mehr so gut kämpfen kann. Ist der Angreifer ein Schleimer und der Getroffene nicht, so kann durch die Wirkung der Schleimsäure die Verteidigungsfähigkeit noch weiter reduziert werden, indem die Rüstung oder Panzerung verätzt wird.

Durch einen normalen Schlag tritt beim Getroffenen keine Paralyse auf. Handelt es sich beim Angreifer jedoch um einen Nebler, beim Getroffenen um eine andere Figur, deren Stufe geringer als die des Neblers ist, so kann der Getroffene vergiftet werden. Dadurch wird der Getroffene fortan in jeder Runde einen Lebenspunkt verlieren bis er stirbt oder sich auf einem Energiebrunnen heilt.

10. Die Spielfiguren

Als *Hilfswesen* werden die Kreaturen bezeichnet, die von realer Natur sind und Ihnen beim Ausbau Ihres Höhlenreiches, Transport von Material und Forschung behilflich sind. Für diese Tätigkeiten werden sie mit Gold entlohnt. Für jede der verschiedenen Tätigkeiten gibt es eine bestimmte Rasse von Hilfswesen. Folgende Rassen stehen zur Verfügung:

Hilfswesen:	Stufen:	Aufgabengebiet:	Unterhalt:
Urcs	1 bis 6	Verteidigung und Angriff	Stufe in Gold
Zwerge	1 bis 5	Ausbau des Berges	Stufe in Gold (außer in Mine)
Forscher	keine	Erlangung von Wissen	3 Goldstücke
Handwerker	1 bis 8	Waffen und Inventar	Stufe in Gold (außer in Mine/Schmiede)
Transporter	1 bis 9	Transport von Materialien	Stufe in Gold

Diese Hilfswesen müssen aus dem umliegenden Land angeworben werden, woraus folgt, daß nicht beliebig viele von ihnen existieren. Sie und Ihr Gegner greifen auf unterschiedliche Landstriche zu, weshalb die Anzahl der zur Verfügung stehenden Hilfswesen von den Aktionen des Gegenspielers unabhängig ist. Es befinden sich von jeder Kategorie Hilfswesen immer genau zehn im sogenannten Pool. Wird ein Wesen entlassen, so erscheint es nach zehn Runden mit allen Eigenschaften wieder im Pool. Für ein getötetes Wesen erscheint nach zwanzig Runden ein neues Wesen der Stufe 1.

Hilfswesen (außer Urcs) sind friedliche Kreaturen, sie kämpfen niemals. Wird ein Transporter vernichtet, geht dessen Ladung ebenfalls verloren; hatte er die Wissenskugel geladen, so ist sie zerstört. Hilfswesen können sich nicht verteidigen.

Eine Figur kann nur an Erfahrung gewinnen, wenn sie auch tatsächlich für Sie gearbeitet hat. Zwerge und Mechaniker, die in Minen arbeiten, erhalten ausnahmsweise keine Erfahrungspunkte, und Forscher und Energiewesen besitzen erst gar keine Erfahrungsstufen.

UrCs werden während verschiedener Situationen erfahrener. Durch ständiges Kämpfen (Schlag ausführen, Treffer landen oder Gegner töten) und Trainieren (Urc steht und bewegt sich nicht) werden einem Urc Erfahrungspunkte angerechnet. Einem Urc, der sich bewegt, werden keine Erfahrungspunkte angerechnet.

Energiewesen werden aus den Energiebrunnen erschaffen. Sie können maximal zwanzig Energiewesen gleichzeitig befehligen. Energiewesen besitzen keine Erfahrungsstufen und bekommen keinen Unterhalt. Sie besitzen dafür einige Sonderfähigkeiten.

Näheres über die Hilfs- und Energiewesen erfahren Sie in den Kapiteln 7.2. bis 7.7.

11. Die Räume

11.1. Allgemeines

Ein Raum besitzt immer einen zentralen Mittelpunkt. Jeder Raum hat die Form eines Quadrates und ist 3*3 Felder groß. Einzige Ausnahme ist die Gruft mit ihren 5*5 Feldern. Ein Raum ist also normalerweise 9 Felder groß. Das Inventar befindet sich immer auf einem Feld in der Raummitte. Der Erbauer ist auch der Eigentümer. Im Laufe des Spiels kann bei manchen Räumen der Besitzer durchaus wechseln. Der Spieler, der den Raum als letztes benutzt, wird zum Eigentümer.

Auf den Gangfeldern um die Raummitte darf außer anderen Bodenplatten nichts gebaut werden. Ein Raum kann nur dort entstehen, wo ein leeres 3*3-Gewölbe aus Gängen gegraben wurde, die nicht bereits zu einem anderen Raum gehören.

Die Räume

Räume können auch wieder zerstört werden, indem ein Urc oder Energiewesen einen gegnerischen Raum verwüstet oder ein Zwerg eine Bodenplatte über die Raummitte legt. Es kann dort dann ein neuer Raum eingerichtet werden. Kristallräume und die Gruft können selbstverständlich nicht zerstört werden.

Die Zwerge höhlen das 3*3-Gewölbe aus (bei Minen graben sie noch eine Treppe nach unten in der Raummitte). Die Handwerker richten das Inventar des Raumes ein. Erst danach erhält er seine Funktion; vorher ist er nur ein leeres Gewölbe, das aus Gangfeldern besteht. Eine Treppe nach unten als Vorbereitung für eine Mine gilt ebenfalls bereits als Raum. Soll ein Inventar in einem Raum errichtet werden, das nicht dem alten, vorhergehenden Inventar entspricht, so muß zunächst das alte Inventar vernichtet werden, indem ein Zwerg eine Bodenplatte darüberlegt oder, bei einem gegnerischen Raum, ein Urc oder Kampfmonster diesen verwüstet. Die Flächen zweier Räume können sich nicht überschneiden.

Zum Einrichten eines Raumes muß der Handwerker auf den Mittelpunkt positioniert werden. Durch die Angabe, welches Inventar eingerichtet werden soll, wird der entsprechende Raum eingerichtet. Der Einbau dauert eine gewisse Zeit und ist abhängig von der Art des Raumes. Während der Arbeiten sollten sich in der Raummitte keine anderen Spielfiguren befinden als der Handwerker. Dieser unterbricht sofort die Arbeit, wenn ihm eine andere Figur den Weg versperrt.

Die Mine wird durch das Bauen einer Bodenplatte über den Eingang verschüttet. Die in ihr gelagerten Erze gehen verloren und evtl. darin arbeitende Hilfswesen ersticken. Wenn ein feindliches Kampfmonster oder Urc das mittlere Feld einer Mine betritt, werden die dort befindlichen Wesen sofort angegriffen.

11.2. Der Wissensraum

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

Wenn der Wissensraum zerstört wurde oder keiner der vorhandenen Wissensräume eine Wissenskugel enthält, kann man keine neuen Hilfswesen mehr anwerben und auch nicht weiter forschen.

Das Wissen der Forscher wird in diesem Raum in einer Wissenskugel gespeichert. Diese muß man sich als eine Art Kristallkugel vorstellen, die nicht nur Wissen speichern sondern auch mit der Außenwelt kommunizieren und Dimensionstore für die Hilfswesen öffnen kann. Gleichzeitig können die Forscher über diese Kugel miteinander und mit Ihnen als Zauberer kommunizieren. Dadurch sind sie in der Lage, vereint an einem Wissensgebiet zu forschen. Sollte ein Forscher getötet werden, so ist sein Wissen nicht verloren, da es bereits gespeichert wurde. Ein neu angeworbener Forscher erlangt das Wissen der anderen Forscher, indem er seinen Forschungsraum betritt und dort das bereits geforschte Wissen aus der Wissenskugel einstudiert.

Sie müssen bei Verlust des Wissensraums einen neuen errichten. Falls die Wissenskugel zerstört wird, dauert es dreißig Runden, bis Sie eine neue erschaffen können. In dieser Zeit können Sie weder forschen noch Hilfswesen anwerben. Hüten Sie Ihre Wissenskugel immer sehr sorgfältig, denn ihr Verlust wäre ein enormer Rückschlag für Sie. Die Wissenskugel erscheint nach Ablauf dieser Zeit automatisch neu und das gespeicherte Wissen ist noch vollständig erhalten.

Falls Sie keinen funktionierenden Wissensraum besitzen, kann die Kugel nicht erscheinen, sondern wartet, bis ein Wissensraum entstanden ist. Haben Sie keinen Wissensraum und gleichzeitig keinen Handwerker mehr, haben Sie praktisch verloren, da Sie weder einen Handwerker anwerben noch einen Wissensraum bauen können. Besitzen Sie zwei Wissensräume, so erscheint die Kugel in einem der beiden.

11.3. Die Mine

Nur in der unteren Ebene kann man Minen einrichten, indem ein Zwerg in einem leeren 3*3-Gewölbe eine Treppe nach unten gräbt. Ein Handwerker muß anschließend das Inventar einrichten, bevor die Mine funktionstüchtig wird. Dabei muß vorher bestimmt werden, welches Erz dort abgebaut werden soll. In einer Mine können jeweils nur ein Zwerg und ein Handwerker arbeiten und Erze schürfen.

Ein Handwerker in der Mine ist nur sinnvoll, wenn auch eine entsprechende Abbaumaschine erforscht wurde. Der Handwerker, der in eine Mine geht, baut diese Maschine zusammen und bedient sie anschließend. Der Zwerg kann keine Maschine bedienen. Die Maschine schürft automatisch das Erz, welches der Zwerg ebenfalls abbaut. Ein Handwerker kann sich nur dann in einer Mine aufhalten, wenn sich dort auch ein Zwerg befindet, da nur dieser mit seinen Steinnagern genügend Licht spendet.

Die Räume

Sie können maximal zehn Minen besitzen. Eine feindliche Mine wird erobert, wenn sie ohne Insassen ist (die gegangen sind oder erschlagen wurden). Die darin gelagerten Erze gehen nicht verloren. Sobald Sie einen Zwerg in die Mine schicken, wird diese aktiv. Ein Transporter kann nur Material aus einer Mine holen, wenn sich auch ein eigener Zwerg darin befindet, der den Flaschenzug bedient.

Eine Mine kann 999 Einheiten an Erzen verwalten. Überschüsse gehen durch Steinnager und Verwandte des dort arbeitenden Zwerges verloren (Schwund und Klüngel gibt es auch bei Zwergen). Ein in der Mine arbeitender Zwerg schürft entweder Gold, Metalle oder Umium. In jeder Mine kann nur ein Zwerg arbeiten.

11.4 Die Schmiede

Die Schmiede ist ein Ort, an dem Sie Waffen für die Urcs von einem Handwerker herstellen lassen können. Ein Urc nimmt sich automatisch die beste Waffe, wenn er eine Schmiede betritt und legt seine alte Waffe dort ab. Die Schmiede hat eine begrenzte Lagerkapazität an Erzen (250 Einheiten pro Erzsorte) und Waffen (10 pro Waffentyp). Sollte das Maximum erreicht sein, so können keine neuen Waffen produziert werden. Bei der Produktion werden je nach Waffentyp Erze verbraucht. Die folgende Tabelle veranschaulicht die Rohstoffe, die für die einzelnen Waffen benötigt werden:

Stufe der Waffe:	Metallverbrauch:	Goldverbrauch:	Umiumverbrauch:
2	20 Einheiten	nichts	nichts
3	30 Einheiten	10 Einheiten	nichts
4	40 Einheiten	20 Einheiten	3 Einheiten
5	50 Einheiten	30 Einheiten	6 Einheiten
6	60 Einheiten	40 Einheiten	9 Einheiten

Sollte die Kapazität der Schmiede ausgeschöpft, nicht genügend Rohstoffe vorhanden oder der Schmied nicht erfahren genug sein, so stellt der Schmied die Produktion ein und übt stattdessen nur. Wird die Schmiede vom Feind erobert, so können alle dort gelagerten Erze und Waffen von einem gegnerischen Schmied oder Urc ganz normal genutzt werden. Pro Spieler sind fünf Schmiede möglich.

11.5. Der Forschungsraum

In Forschungsräumen werden die Forscher untergebracht. Sie werden wie die Schmiede behandelt, außer daß man das dort befindliche Wissen nicht abtransportieren kann, welches sich ja in der Wissenskugel befindet. Forscher benötigen kein Material für ihre Aufgaben. Wenn sich ein Forscher auf einem Forschungsraum befindet, können Sie ihm ein entsprechendes Wissensgebiet angeben, welches er erforschen soll. Er wird den Forschungsraum dann betreten und sofort mit der Arbeit beginnen - sofern eine funktionierende Wissenskugel im Wissensraum vorhanden ist. Sie können maximal über zehn Forschungsräume verfügen.

11.6. Der Energiebrunnen

In die Energiebrunnen werfen die Transporter Gold oder Umium hinein, um diese so mit Energie aufzuladen. Umium wird im Verhältnis 1:1 in Energie umgesetzt, bei Gold sind jeweils zehn Goldstücke erforderlich, um daraus eine Einheit Energie zu erzeugen. Jeder Brunnen faßt bis zu 999 Einheiten Energie; Sie dürfen bis zu zehn Brunnen besitzen.

Die Brunnen haben zwei Funktionen. Zum einen können sich dort verletzte oder vergiftete Urcs oder Energiewesen wieder heilen, indem sie sich genau auf einen eigenen (!) Brunnen stellen. Je nach Stufe des Wesens werden sie unterschiedlich schnell genesen. Zum anderen können aus der Energie dieser Brunnen die Energiewesen (bis zu zwanzig pro Spieler) erzeugt werden. Näheres siehe unter Kapitel 7.7.2. *Erschaffen*.

11.7. Der Kristallraum

Es gibt in jedem Spiel sieben vom Computer zufällig im Berg verteilte Kristallräume. In diesen Räumen befinden sich Pentagramme, in die die Kristalle gelegt worden sind. Die Kristalle beherbergen die Teile der Seele des gestürzten Gottes. Eines der Hauptziele dieses Spieles ist die Eroberung von mindestens vier dieser Räume. Die Spieler müssen sich ihren Weg zu den einzelnen Kristallräumen von Zwergen bauen lassen und diese besetzen, indem mindestens ein Wesen sich in ihrer Mitte aufhält.

Ein Kristallraum kann nicht wie die anderen Räume zerstört werden, da er göttlichen Ursprungs ist. Zu Spielbeginn können Sie entscheiden, ob die Lage der Kristallräume für die Spieler sichtbar sein soll oder ob sie erst entdeckt werden müssen.

11.8. Die Gruft

Die Gruft ist der wichtigste Raum im Spiel. In der Gruft liegt der Körper des toten Gottes. Dieser Raum darf erst betreten werden, wenn Sie sich als würdig erweisen. Dazu müssen Sie die Kontrolle über die meisten Kristallräume (*mindestens über vier der sieben*) besitzen, die nötige Entwicklungsstufe erreicht und Ihre Wissenskugel zum Eingang der Gruft (gemeint ist die Treppe nach unten in der Gruftmitte) transportiert haben.

Die Gruft liegt in der Mitte der unteren Ebene. Ihre heiligen weißen Türen sind zunächst für alle Wesen unpassierbar. Um sie durchschreiten zu können, muß man zuerst einen Gang dorthin graben. Sobald Sie die nötige Entwicklungsstufe erreicht haben und mindestens vier der sieben Kristallräume unter Kontrolle haben, können Sie einen Transporter mit der Wissenskugel in die Gruft schicken und somit das Spiel gewinnen.

12. Die Forschung

Es gibt verschiedene Forschungsgebiete, in denen Sie mit Hilfe der Forscher nach neuen Erkenntnissen suchen können. Viele Aktionen Ihrer Spielfiguren sind erst möglich, wenn der jeweils entsprechende Forschungsstand erreicht worden ist.



Wenn eine Figur ein bestimmtes neues Wissen aus einem Forschungsbereich nutzen will, muß sie in der Regel auch einen gleichwertigen Erfahrungslevel besitzen. Ein Tischler des 1. Levels kann beispielsweise nur Fallgruben und Messerfallen errichten, auch wenn die Forscher bereits die Netzfalle erfunden haben, ein Schmied der Stufe 2 kann keine Waffe der Stufe 3 schmieden oder ein Zwerg der Stufe 1 kann keine Stahlwände oder magischen Wände bauen etc.

12.1. Forschungsgebiet Werkzeuge

Das Gebiet *Werkzeuge* umfaßt die Verbesserung des Abbaus von Materialien. Durch die Erforschung von einzelnen Leveln erhöht sich die Ausbeute mit Hilfe von Werkzeugen. Die Ergebnisse sind bei diesem Forschungsgebiet nicht Wissen, sondern Gegenstände, welche den Abbau erleichtern. Abbaumaschinen werden von Handwerkern bedient und gewartet. Jeder Zwerg, der in einer Mine arbeitet, wird automatisch mit den besten Werkzeugen ausgestattet. Zwerge und Handwerker benötigen nicht unbedingt Erfahrung, um Werkzeuge und Abbaumaschinen benutzen zu können, fördern mit zunehmender Erfahrung jedoch noch mehr Erz damit.

Forschungsstufe/Wesen:	Werkzeug:	Auswirkung:
1 (Zwerg) (Spielbeginn)	normale Spitzhacke	keine
2 (Zwerg)	magischer Metalldetektor	Bonus auf Metall
3 (Zwerg)	gehärtete Spitzhacke	Bonus auf jedes Material
4 (Zwerg)	magischer Golddetektor	Bonus auf Gold
5 (Zwerg)	magische Spitzhacke	Bonus auf jedes Material
6 (Zwerg)	mag. Umiumdetektor	Bonus auf Umium
7 (Handwerker)	Metallabbaumaschine	Abbau von mehr Metall
8 (Handwerker)	Goldabbaumaschine	Abbau von mehr Gold
9 (Handwerker)	Umiumabbaumaschine	Abbau von mehr Umium

12.2. Forschungsgebiet Fallen

Das Forschungsgebiet *Fallen* ermöglicht Ihnen, Ihre Räume gegen feindliche Übergriffe zu schützen, indem Sie an taktisch günstigen Stellen Fallen durch Ihre Handwerker anbringen lassen. Fallen können vom Gegner nicht gesehen werden, aber bestimmte Energiewesen können ihnen entkommen. Eigene Fallen werden von eigenen Kreaturen ignoriert. Die Fallgrube ist zu Beginn verfügbar. Es dauert einige Zeit, bis ein Monster sich aus einer Falle wieder befreit hat (Paralyse). Eine ausgelöste Falle ist verschwunden und muß erst vom Handwerker durch eine neue ersetzt werden. Eine genaue Tabelle über die Fallen, deren Stufen und Wirkung finden sie im Kapitel 7.3.3. *Auftrag*.

12.3. Forschungsgebiet Baukunst

Durch die Forschung im Bereich *Baukunst* wird es Ihnen ermöglicht, neue Wände und Türen mit Hilfe der Zwerge zu errichten. Wenn die Stabilität innerhalb des Höhlenlabyrinthes zu gering ist, können mit dem Bau von neuen Wänden die

Die Forschung

Statikbedingungen verbessert werden. Stahlwände und magische Wände unterstützen die Statik um ein wesentlich höheres Maß als eine Steinmauer. Weiterhin können Sie mit dem Bau von Türen für den Gegner Gänge und Räume versperren. Die Holztür kann von Beginn an gebaut werden.

Forschungs- und Erfahrungslevel:	Fähigkeit der Zwerge/Handwerker:
1	Holztür
2	Steinmauer & Steinboden
3	Stahltür
4	Stahlwand & Stahlboden
5	magische Tür
6	magische Wand & magischer Boden

12.4. Forschungsgebiet Waffen

Die Waffenkunst dient dem Zweck, die Urcs mit besseren Waffen auszustatten. Angeworbene Urcs werden beim Erscheinen im Wissensraum nur mit Level 1-Waffen ausgestattet. Zum Schmieden eines gewissen Waffentyps muß der Handwerker einen entsprechend hohen Erfahrungslevel besitzen. Dies ist unabhängig vom bereits erforschten Wissensstand.

Wissensstufe:	Erfahrung Schmied:	Waffen & Rüstungen:	Baumaterial:
1	1	Dolch & Lederrüstung	Schmied übt
2	2	Schwert & Kettenrüstung	20 Metall
3	3	Axt & Ringelpanzer	30 M + 10 Gold
4	4	Silberschwert & Schuppenrüstung	40 M + 20 G + 3 Umium
5	5	goldene Axt & Plattenpanzer	50 M + 30 G + 6 U
6	6	magisches Schwert & mag. Rüstung	60 M + 40 G + 9 U

Damit ein Schmied einen höheren Waffentyp schmieden kann, muß er den nötigen Erfahrungslevel besitzen und mit genügend Material versorgt werden.



12.5. Forschungsgebiet Zaubersprüche

Durch die Erforschung von Zaubersprüchen kann man Energiewesen mit Sonderfunktionen für den Kampf ausstatten. Dadurch kostet das Monster mehr Energie, aber es bekommt einen entscheidenden Vorteil im Kampf. Zaubersprüche setzt ein Monster automatisch in regelmäßigen Abständen ein, wenn es zum Kampf kommt. Die Regeneration der magischen Zauberkraft eines Energiewesens hängt von dessen Stufe ab. Jedes Energiewesen kann mit jedem Zauberspruch ausgestattet werden, sofern dieser bereits erforscht worden ist. Eine genaue Tabelle der Zaubersprüche finden Sie im Kapitel 7.7.2. *Erschaffen*.

12.6. Forschungsgebiet Monsterrassen

Das Forschungsgebiet *Monsterrassen* erlaubt es Ihnen, verschiedene Monsterarten zu erforschen bzw. zu erschaffen. Zu Beginn des Spiels können Sie nur Urca anwerben. Energiewesen werden im Energiebrunnen erschaffen.

Wissensstufe:	Monsterrasse:
0	keines, Spielbeginn
1	Kriecher
2	Schleimer
3	Geher
4	Hüpfer
5	Flieger
6	Nebler

Die
werden Sie
in den
Kopierma-
gibnätlov

Sie müssen erst die gewünschte Monsterrasse erforscht haben, bevor Sie für diese neue Rasse eine Stufe erforschen können. Die Reihenfolge der Monsterrassenforschung können Sie der obigen Tabelle entnehmen.



12.7. Forschungsgebiet Monsterstufen

Durch dieses Forschungsgebiet können Sie bessere Monster innerhalb einer der sechs Monsterrassen erschaffen. Wenn die Monsterforschung innerhalb einer Rasse die Stufe 6 (= Mutation) erreicht, können Sie von diesem Punkt an ein individuelles Energiewesen mit selbst definierten Basiseigenschaften erschaffen. Tabellen zu den Stufen der einzelnen Monsterrassen mit deren Eigenschaftswerten und Kosten finden Sie im Kapitel 7.7. *Kampfmonster*.

13. Spielende

Wenn ein Spieler alle Bedingungen erfüllt hat, um die Gruft betreten zu dürfen, muß er seine Wissenskugel in die Mitte des Raumes transportieren. Ist dies vollbracht, haben Sie das Spiel gewonnen. Die Siegbedingungen sind:

- a) Sie müssen mindestens vier Kristallräume unter Ihre Kontrolle gebracht haben.
- b) Sie müssen die nötige Entwicklungsstufe erreicht haben.
- c) Die Kristallkugel muß anschließend von einem Transporter zur Gruft transportiert werden.

Die Entwicklungsstufe ist mit den Kristallräumen eine Siegbedingung, die Sie erfüllen müssen, um den Schrein betreten zu können. Die benötigte Entwicklungsstufe ist abhängig von der Spielfeldgröße. Je größer das Spielfeld, desto mehr Forschungspunkte müssen Sie erzielen. Einen Forschungspunkt erhalten Sie für jede Stufe eines Wissensgebietes, die vollständig erforscht wurde:

Spielfeldgröße:	1	2	3	4	5	6
Forschungspunkte:	13	25	37	49	61	73

Das Spiel endet ebenfalls, wenn einer der Spieler kein Gold mehr besitzt und kein Zwerg mehr in einer Goldmine zur Verfügung steht oder falls der Wissensraum und die Wissenskugel zerstört sind sowie kein Handwerker mehr angeworben

ist. In diesem Fall wird der Spieler für handlungsunfähig erklärt. Daraufhin erscheint beim Spielerwechsel eine entsprechende Meldung, und der jeweils andere Spieler ist ab sofort würdig, seine Wissenskugel in die Gruft zu bringen, ganz gleich, ob er die üblichen Siegbedingungen erfüllt, da der andere Spieler das Spiel sowieso nicht mehr gewinnen kann.

14. Anhang

Bevor Sie dieses Spiel starten, sollten Sie diese Anleitung sorgsam durchlesen und die Hinweise in diesem Anhang besonders beachten.



14.1. Sicherheitskopien

Auf der Demo-Disk zu Ihrem Diskettenlaufwerk VC 1541 befindet sich ein Kopierprogramm mit dem Namen SD.BACKUP.C64. Laden Sie dieses Programm mit dem Befehl LOAD „SD.BACKUP.C64“ ,8: und starten Sie es, indem Sie den Befehl RUN: eingeben und die RETURN-Taste drücken. Befolgen Sie nun die Anweisungen des Programms. Fertigen Sie mit Hilfe dieses Programms jeweils eine Sicherheitskopie von Ihren Originaldisketten an. Sie werden dabei mehrmals aufgefordert, die Quell- und Zieldisketten zu wechseln. Vertauschen Sie dabei nicht die Originaldisketten mit den Sicherheitskopien! Bringen Sie vorsichtshalber einen Schreibschutzaufkleber auf Ihrer Originaldiskette an.

Sie können natürlich auch ein beliebiges File-Kopierprogramm oder Backup-Programm Ihrer Wahl benutzen, um alle Programme von einer Originaldiskette auf eine Sicherheitskopie zu übertragen. Auch bei diesen Vorgang werden Sie aufgefordert, die Disketten mehrmals zu wechseln. Alles weitere entnehmen Sie bitte der Beschreibung des Kopierprogramms.

14.2. Speichern von Spielständen

Zum Speichern von Spielständen müssen Sie sich vom Programm eine sogenannte SAVE-Diskette anfertigen lassen. Diese Option können Sie während des Spiels innerhalb des Programms aufrufen (siehe Kapitel 7.1.2. *Diskettenmenü*). Befolgen Sie hierfür die Anweisungen des Programms. Sie müssen sich eine spezielle Save-Diskette von unserem Programm erstellen lassen, um Ihre Spielstände abspeichern zu können. *Ein beliebige, formatierte Diskette wird nicht akzeptiert.* Nur durch diese Verfahrensweise sind wir in der Lage, Ihre Spielstände rationell, schnell und sicher zu verwalten.

14.3. Der Schnellader

Viele Commodore 64-Besitzer haben in Ihrem Computer hardwareseits einen Floppy-Speeder wie Speed-Dos oder Dolphin-Dos eingebaut. Unser Programm funktioniert mit diesen Hardwareerweiterungen problemlos. Allerdings können wir nicht alle Varianten kennen. Sobald Probleme auftauchen sollten, müssen Sie den Floppy-Speeder abschalten.

Für diejenigen, die keinen Hardware-Speeder besitzen, ist im Spiel softwareseits ein Schnellader integriert. Sie können ihn zu Spielbeginn aktivieren. Sofern Sie keine anderen Hardwareerweiterungen besitzen, können Sie dies ohne Probleme tun. Falls Sie schon einen Floppy-Speeder besitzen sollten, so installieren Sie bitte nicht unseren mitgelieferten Schnellader. Ihr Hardware-Speeder ist garantiert schneller!

Falls Sie mit dem Schnellader Schwierigkeiten haben sollten (Ihr Diskettenlaufwerk könnte verstellt sein o.ä.), sollten Sie auf seinen Einsatz verzichten. Das leichte „Rattern“ beim Laden mit dem Schnellader ist übrigens normal. Fremde Schnelladerprogramme, die vorher zu installieren wären, können nicht verwendet werden.

14.4. Sonstige Hardware-Erweiterungen

Weiterhin gibt es verschiedene sogenannte Freezer-Module, die man im Expansions-Port des Commodore 64 installieren kann. Diese Module besitzen viele nützliche Funktionen, wie z.B. einen eingebauten Schnellader. Unser Programm funktioniert mit diesen Modulen in der Regel nicht zusammen! Den genauen Grund kennen wir nicht. Wahrscheinlich liegt die Ursache darin, daß sich diese Module „unsauber“ in das System einfügen. Wir können Ihnen deshalb nur raten, vor dem Spielen diese Module aus Ihrem Rechner zu entfernen, denn ein einfaches Abschalten genügt nicht!

© 1988 by
MAGIC OF ENDORIA
ALLE RECHTE VORBEHALTEN