



EXPANSION SET

HANDBUCH

© 2003 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. The Frozen Throne ist eine Marke und Blizzard Entertainment, Battle.net und Warcraft sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Windows ist eine Marke oder eingetragene Marke von Microsoft in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Macintosh und Mac sind Marken von Apple Computer, Inc., eingetragen in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Dolby und das Doppel-D Symbol sind Marken von Dolby Laboratories. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

S0028475

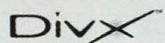
Copyright " 2003 Blizzard Entertainment®. Alle Rechte vorbehalten.

Die Benutzung dieser Software unterliegt den Bedingungen der mitgelieferten Endbenutzer-Lizenzvereinbarung. Sie müssen sich mit der Endbenutzer-Lizenzvereinbarung einverstanden erklären, bevor Sie dieses Produkt benutzen können. Der in diesem Produkt enthaltene Welt-Editor ist für Ihren persönlichen Gebrauch vorgesehen und unterliegt den zusätzlichen Lizenzbedingungen, die dem Produkt beigelegt sind. Der Welt-Editor darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Die Benutzung von Blizzard Entertainments® Online-Spielnetzwerk Battle.net® ist von Ihrer Akzeptanz der Battle.net®-Benutzervereinbarung abhängig.

© 2003 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. The Frozen Throne ist eine Marke und Blizzard Entertainment, Battle.net und WarCraft sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. Intel und Pentium sind Marken der Intel Corporation. Macintosh ist eine eingetragene Marke von Apple Computer, Inc. Dolby und das Doppel-D-Logo sind Eigentum von Dolby Laboratory. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Verwendet High-Quality-DivX™-Video. Copyright © 1999-2003 DivXNetworks, Inc. DivX™ ist eine Marke von DivXNetworks, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

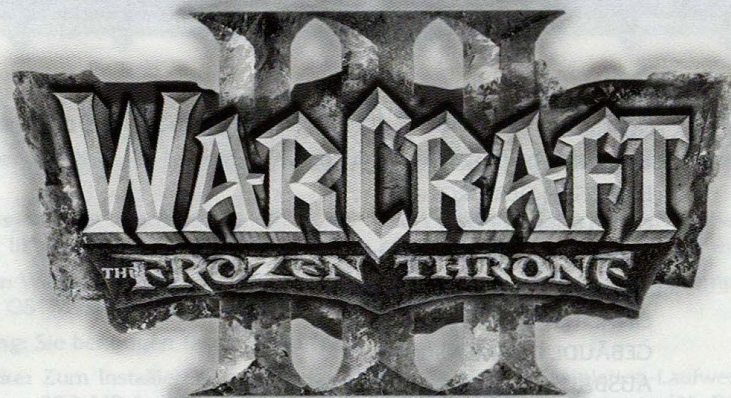
Verwendet die Schriftart Thorndale™. Thorndale™ ist eine Marke der Agfa Monotype Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Verwendet die FreeType 2.0-Bibliothek. Das FreeType Project ist Copyright © 1996-2003, David Turner, Robert Wilhelm und Werner Lemberg. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet die 'zlib'-Allzweck-Kompressions-Bibliothek. Copyright © 1995-2003 Jean-Loup Gailly und Mark Adler. Alle Rechte vorbehalten. Der freie Zugang zu Battle.net® setzt einen Internet-Zugang und die Zustimmung zur Battle.net®-Benutzervereinbarung voraus. Der Spieler ist für alle gegebenenfalls anfallenden Internet-Gebühren selbst verantwortlich.



<http://www.blizzard.com>
support@blizzard.com
macsupport@blizzard.com

World Wide Web
Online Technical Support
Macintosh Email Support



Willkommen bei WarCraft III: The Frozen Throne.

Nach dem durchschlagenden Erfolg, den WarCraft III bei unseren Kunden hatte, haben wir bei Blizzard Entertainment uns dafür entschieden, die wichtigsten und besten Features von WarCraft III noch weiter zu verbessern. In The Frozen Throne erhielt jedes Volk einen weiteren Helden und neue Einheiten. Darüber hinaus führt ein neues neutrales Gebäude, die Taverne, fünf einzigartige neutrale Helden ein, die von jedem der Völker eingesetzt werden können.

Die Abenteuer der Helden von WarCraft gehen jetzt auf fünf neuen Grafikebenen weiter: Versunkene Ruinen, Fremdland, Eiskrone-Gletscher, Dalaran-Ruinen und Schwarze Zifadelle. Diese neuen Umgebungen sowie ein noch leistungsfähigerer Welt-Editor, mit dem Sie Fähigkeiten und Doodads bearbeiten und eigene Kampagnen erstellen können (und noch vieles mehr) ermöglichen es Ihnen, das Vermächtnis von WarCraft über Jahre hinaus fortzusetzen.

Wir hoffen, dass Sie auch unsere Einzelspieler-Kampagne spielen, die die Geschichte der WarCraft-Welt fortsetzt. Vieles aus Azeroths Vergangenheit wird enthüllt und auch die Zukunft wird klarer, wenn Sie in die Haut aller und neuer Helden schlüpfen und ihnen dabei helfen, sich ihren Platz in der Geschichte zu sichern.

SO GEHT'S LOS	4
CHRONIK	5
NEUER ORC-HELD: SCHATTENJÄGER	6
EINHEITEN DER ORCS	7
GEBÄUDE DER ORCS	8
AUSBAUSTUFEN DER ORCS	8
NEUER MENSCHEN-HELD: BLUTMAGIER	9
EINHEITEN DER MENSCHEN	10
GEBÄUDE DER MENSCHEN	10
AUSBAUSTUFEN DER MENSCHEN	11
NEUER UNTOTEN-HELD: GRUFTLORD	12
EINHEITEN DER UNTOTEN	13
GEBÄUDE DER UNTOTEN	14
AUSBAUSTUFEN DER UNTOTEN	14
NEUE NACHTELFEN-HELDIN: WÄCHTERIN	15
EINHEITEN DER NACHTELFEN	16
GEBÄUDE DER NACHTELFEN	17
AUSBAUSTUFEN DER NACHTELFEN	17
NEUTRALE GEBÄUDE:	17
ANDERE NEUE FEATURES:	18
NEUTRALE HELDEN:	18
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE – MITWIRKENDE	21
SERVICELEISTUNGEN KUNDENDIENST/TECHNISCHER SUPPORT	24
TECHNISCHER KUNDENDIENST	25
BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG	26

Allgemeine Systemanforderungen

Computer: Pentium II- oder gleichwertigen, bzw. G3-Prozessor mit 400 MHz oder besser.

Betriebssysteme: Windows 98, Windows ME, Windows 2000 oder Windows XP. WarCraft III benötigt Mac OS® 9.0 oder höher oder Mac OS X® 10.1.3 oder höher.

Speicher: WarCraft III benötigt 128 MB RAM. "Virtueller Speicher" sollte bei Computern mit Mac OS®-Versionen vor Mac OS X eingeschaltet sein.

Steuerung: Sie benötigen Tastatur und Maus.

Laufwerke: Zum Installieren und Spielen benötigen Sie ein Festplatten-Laufwerk mit mindestens 550 MB freiem Speicherplatz (zusätzlich zur Installation von WarCraft III: Reign of Chaos) und ein 4-fach-CD-ROM-Laufwerk.

Grafik: 3D-Grafikkarte mit 8 MB und DirectX 8.1-Unterstützung (TNT, i810, Voodoo 3, Rage 128 bzw. Äquivalent oder besser). Mac-OS®-Systeme benötigen eine Grafikkarte mit einem Chipsatz von ATI Technologies oder nVidia mit mindestens 16 MB Grafikspeicher.

Sound: Es wird eine DirectX-kompatible 16-Bit-Soundkarte empfohlen. WarCraft III funktioniert mit den eingebauten Soundfunktionen von Mac OS®.

Multiplayer-Verbindungen

Für den Zugang zu Blizzards Online-Spielservice Battle.net wird eine aktive Internet-Verbindung mit niedriger Latenz benötigt, die mindestens 28.8 Kbps schnell ist. Multiplayer-Spiele, die über ein LAN gespielt werden, benötigen eine aktive Verbindung zu einem TCP/IP-Netzwerk.

Empfohlene Systemanforderungen

Computer: 600 MHz-Prozessor oder besser

Speicher: 256 MB RAM

Grafik: 3D-Grafikkarte mit 32 MB RAM

HINWEIS: Vergewissern Sie sich, dass WarCraft III bereits korrekt auf Ihrer Festplatte installiert ist und ein gültiger Reign of Chaos-CD-Code benutzt wird. Durch Installation von WarCraft III: The Frozen Throne werden Ihre existierenden Spieldateien aktualisiert. Sie müssen eine gültige CD-Version von WarCraft III: Reign of Chaos besitzen.

Legen Sie die WarCraft III: The Frozen Throne-CD in Ihr CD-ROM- oder DVD-Laufwerk. Das Menü von WarCraft III: The Frozen Throne wird automatisch aufgerufen. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um das Programm auf Ihrem System zu installieren.

Falls das Menü nicht aufgerufen wird, wählen Sie das Laufwerk an, in dem sich die WarCraft III: The Frozen Throne-CD befindet. Doppelklicken Sie auf das Installations-Symbol und fahren Sie wie oben beschrieben fort.

Erweiterung und klassische Version

Nach der Installation von WarCraft III: The Frozen Throne kann entweder im Erweiterungs- oder im Klassik-Modus gespielt werden. Wenn Sie im Startmenü erst auf das The Frozen Throne-Symbol und anschließend auf WarCraft III - The Frozen Throne klicken oder in Ihrem Installations-Verzeichnis auf die Datei War3.exe doppelklicken, wird das Spiel im Erweiterungs-Modus gestartet.

Um das Spiel im Klassik-Modus zu starten und auf die Kampagnen von Reign of Chaos zuzugreifen, klicken Sie im Startmenü auf das WarCraft III-Symbol. Die Klassik-Version von WarCraft III ermöglicht es Ihnen, auf die ursprünglichen Kampagnen von Reign of Chaos zuzugreifen, enthält jedoch keine Einheiten, Fähigkeiten oder besondere Balance-Änderungen der Erweiterung. Informationen zu den Klassik- und Erweiterungs-Modi finden Sie in der The Frozen Throne-Liesmich-Datei auf der CD.

SPIEL-TIPPS: Wenn Sie Spiel-Tipps, Hinweise oder zusätzliche Informationen zu WarCraft III wünschen, besuchen Sie bitte die Website **www.battle.net/war3**.

Viele Monate sind vergangen, seit Archimonde und die Brennende Legion in der Schlacht am Berg Hyjal besiegt wurden.

Die wackeren Nachfahren an der Führung des Erzdraiden Malfarion Stormrage und der Priesterin Tyrande Whisperwind haben sich wieder in den Schatten des Waldes von Ashenvale zurückgezogen, wo sie das tralle Land heilen möchten, das durch die schändliche Verderbnis der Legion Schaden genommen hatte.

Die Kriegsmäde Orc-Horde an der dem idealistischen Kriegshäuptling Thrall hat sich in den kargen östlichen Hügeln des Brachlandes von Kalimdor eine Heimat geschaffen. Die Orcs, die endlich ein Land gefunden haben, das sie Heimat nennen können, arbeiten anermüdet, um ihre neue Nation Daro'far aufzubauen und zu beschützen.

Die überlebenden Menschen aus Lordaeron haben sich an der Leitung der Zauberin Jaina Proudmoore ebenfalls an der Ostküste des Brachlandes niedergelassen. Die Inselzitadelle Theramore wurde errichtet, um die versprengten Überreste der zerbrochenen Allianz der Menschen zu beschützen.

Und Art'has, der frisch gebackene König von Lordaeron, hat die anstößige Geißel veranlasst, den letzten Widerstand gegen seine anerbittliche Herrschaft auszumerzen. Sein Königreich, die einstmalige stolze Bastion von menschlicher Macht und Edelmut, wurde zu einem verpesteten Gefilde von Elend und Tod. Nun plant Art'has, von quälenden Visionen des Frost-Throns von Eiskrone heimgesucht, auch den Rest der Welt zu anferwerfen.

Doch eine dankle Seele befindet sich noch auf freiem Fuß. Denn in einer halbdanklen Ecke der Welt wartet die abtrünnige, Illidan Stormrage genannte Kreatur ... und schmiedet ihre Ränke.



Schattenjäger

Ein geschickter Held, meisterhaft beim Heilen von Magie- und Voodoo-Flüchen. Die Schattenjäger, die die Geister ihrer dunklen Götter kanalisieren und so in gewünschte Bahnen lenken, wandern auf dem schmalen Grat zwischen Dunkelheit und Licht – in der Hoffnung, die Zukunft ihrer ungezähmten Brüder retten zu können. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Heilwelle

Ruft eine Energiewelle hervor, die ein Ziel heilt und zu in der Nähe befindlichen befreundeten Einheiten weiterspringt. Bei jedem Sprung wird weniger Schaden geheilt.



Hexerei

Verwandelt eine feindliche Einheit vorübergehend in ein willkürlich gewähltes Tier und deaktiviert dessen Spezialfähigkeiten.



Schlangenschutz

Beschwört einen unbeweglichen schlangenförmigen Beschützer herbei, der die Feinde des Schattenjägers angreift. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Großer böser Voodoo (Ultimatum)

Macht alle befreundeten Einheiten in einem Gebiet um den Schattenjäger herum unverwundbar. Der Schattenjäger selbst wird nicht unverwundbar. Dies ist ein kanalisierender Zauber.



Troll-Fledermausreiter

Leichte Flug-Einheit mit unglaublicher Wahrnehmung. Gut im Zerstören von Gebäuden. Die vom Feuer besessenen Troll-Fledermausreiter werden oftmals als Späher für die Orc-Horde eingesetzt. Angriffsziele sind Land-Einheiten.



Instabiles Gebrä

Verursacht eine heftige Explosion, die an in der Nähe befindlichen feindlichen Luft-Einheiten Schaden anrichtet.



Flüssiges Feuer

Schleudert eine Flüssigkeit weg, durch die Gebäude im Lauf der Zeit Schaden nehmen. Gebäude, die momentan Schaden durch "Flüssiges Feuer" nehmen, können nicht repariert werden; die Angriffsrate von Türmen wird reduziert. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Geistläufer

Mystischer Tauren-Zauberer, verfügt über "Astralgestalt", wodurch er körperliche Schäden vermeiden kann. Die weißen Tauren, vom eigenen Volk verehrt und für böse Omen zukünftiger Generationen gehalten, werden häufig zu zurückgezogen lebenden Priestern, die auf der Suche nach Seelenverwandten durch die Lande streifen. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Geistverbindung

Verbindet die Geister mehrerer befreundeter Einheiten miteinander, sodass Schaden an einer Einheit zu einem gewissen Grad von allen mit ihr verbundenen Einheiten geteilt wird.



Entzaubern

Entfernt alle Zauberverstärker von Einheiten in einem Zielgebiet und verursacht Schaden an beschworenen Einheiten.



Ähnen-Geist

Ermöglicht einem Geistläufer, tote Nicht-Helden-Tauren wiederzubeleben.



Voodoo-Lozange

Ein Laden, in dem alle Helden mit Inventar Gegenstände kaufen können. Welche Gegenstände verfügbar sind, hängt von der Ausbaustufe Ihres Haupthauses ab (Haupthaus, Hochburg oder Festung) und welche Gebäude Sie haben. Helden können ungewollte Gegenstände in jedem beliebigen Laden auch wieder verkaufen.

Neue Ausbaustufen der Orcs



Troll-Kopfkörper

Troll-Kopfkörper können jetzt zu Troll-Berserkern aufgewertet werden, die härter im Nehmen sind und die "Berserk"-Fähigkeit besitzen. Berserker sind, genau wie Kopfkörper, Nutznießer von "Troll-Regeneration".



Verstärkte Verteidigung

Baut Baue und Wachtürme der Orcs aus, indem sie verstärkte Panzerung erhalten.



Ölbrand

Tränkt Zerstör-Munition mit brennendem Öl, sodass Zerstörer-Angriffe den Boden in Brand setzen und feindliche Einheiten verbrennen.



Blatmagier

Ein mystischer Held, geschickt in der Beherrschung von Magie und bei Distanzangriffen. Die Blatelfen gehören zwar weiterhin der Allianz an, haben jedoch damit begonnen, sich den dunkelsten Bereichen der Magie zuzuwenden. Sie ziehen Feuer und Hitze dessen, was manche für Dämonen-Magie halten, den Wasser- und Frost-Zaubern der Kirin Tor vor. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Flammenschlag

Beschwört eine Feuersäule, die mit ihrem anfänglichen Feuer Land-Einheiten in einem Zielgebiet beschädigt und danach kurzfristig Schaden im Lauf der Zeit zufügt.



Verbannen

Macht eine Einheit astral und verlangsamt ihr Bewegungstempo. Astrale Kreaturen können nicht angreifen, können aber Zauber wirken, und bestimmte Zauber, die auf sie gewirkt werden, haben eine größere Wirkung.



Mana abziehen

Saugt die mystischen Energien einer angewählten feindlichen Einheit im Lauf der Zeit ab. Dies ist ein kanalisierender Zauber.



Phönix (Ulfimafivam)

Beschwört eine schwere fliegende Einheit, die ausschließlich aus Flammen besteht. Diese feurige Kreatur brennt mit derartiger Intensität, dass sie sich selbst und in der Nähe befindlichen feindlichen Einheiten Schaden zufügt. Verfügt über "Zauber-Immunität" und "Festhaut". Wenn ein Phönix stirbt, erzeugt er ein Ei, aus dem ein neuer Phönix schlüpft. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.

Neue Einheiten der Menschen



Zauberbrecher

Elfen-Krieger, der dazu ausgebildet wurde, magische Energien zu stören und zu verändern. Diese Blutelfen-Krieger, denen die Zerstörung ihres Heimatlands noch frisch in Erinnerung ist, haben ein Auge auf das sterbende Land Lordaeron geworfen. Könnte dies ihre neue Heimat sein und bleiben? Verfügt über "Zauber-Immunität". Angriffsziele sind Land-Einheiten.



Zauberdiebstahl

Stiehlt einen positiven Zauberverstärker von einer in der Nähe befindlichen feindlichen Einheit oder nimmt einen negativen Zauberverstärker von einer befreundeten Einheit und wendet ihn auf eine in der Nähe befindliche feindliche Einheit an. Dies ist ein automatischer Zauber.



Rückkopplung

Zauberbrecher-Angriffe zerstören mit jedem Treffer das Mana eines angewählten feindlichen Zaubers. Das Mana entflammt und fügt der angegriffenen Einheit Schaden zu. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Magie kontrollieren

Übernimmt die Kontrolle über eine beschworene feindliche Einheit. Die Mana-Kosten für die Kontrolle einer beschworenen Einheit hängen von deren Trefferpunkten ab.



Drachenfalkenreiter

Wendige fliegende Einheit, die von einem Elfen-Krieger geritten wird. Die erbarmungslosen Krieger der Drachenfalken-Bataillone bilden oftmals die Vorhut in einer Schlacht, die die feindlichen Reihen ausdünn und gegnerische Türme in einen dichten Nebel einhüllt, damit die Verstärkung unbehindert durch gegnerische Verteidigung zuschlagen kann. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Wolke

Erzeugt eine kleine Wolke, die Distanzangriff-Gebäude daran hindert, anzugreifen. Dies ist ein kanalisierender Zauber.



Lauffesseln

Bindet eine feindliche Luft-Einheit mittels Magie, sodass sie sich weder bewegen noch angreifen kann. Dies ist ein kanalisierender Zauber.

Neue Gebäude der Menschen



Arkane Gewölbe

Ein Laden, in dem alle Einheiten mit Inventar Gegenstände kaufen können. Welche Gegenstände verfügbar sind, hängt davon ab, welche Ausbaustufe Ihr Rathaus hat (Rathaus, Burg oder Schloss) und welche Gebäude Sie haben. Helden können ungewollte Gegenstände in jedem beliebigen Laden auch wieder verkaufen.



Arkane Turm

Magischer Verteidigungsturm mit den Fähigkeiten "Sichtbar machen" und "Rückkopplung". Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.

Neue Ausbaustufen der Menschen



Sperrfeuer

Verbessert Belagerungsmaschinen mit "Sperrfeuer", einem passiven, raketenähnlichen Angriff gegen Luft-Einheiten.



Flak-Kanonen

Verbessert Flugapparat-Angriffe, sodass gegen Luft-Einheiten Wirkungsbereich-Schaden hinzukommt. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Schrapnell-Splitter

Erhöht den Wirkungsbereich-Schaden von Mörser-Trupps. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Graftlord

Ein Krieger-Held, Experte im Beschwören von Insekten-Dienern und Zerschmettern von Feinden. Die Gruftlords, Verräter am nerubischen Volk, opferten das Lebensblut von Tausenden, um die Untoten-Armeen Ner'zhuls auszubauen und dadurch in seinem Namen ewiges Leben in Sklaverei zu gewinnen. Angriffsziele sind Land-Einheiten.



Aufspießen

Lässt den Boden unter den enormen Klauen des Gruftlords erbeben, schießt Stachelntakel in einer geraden Linie ab, die alle Land-Einheiten in ihrem Turbulenz-Gebiet aufspießt.



Stachelpanzer

Der Gruftlord bildet einen mehrlagigen stacheligen Chitinpanzer, der seine Verteidigung erhöht und Schaden auf feindliche Angreifer zurückwirft. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Aas-Käfer

Bringt einen Aas-Käfer aus einem angewählten Leichnam hervor. Dies ist ein automatischer Zauber. Diese Kreatur zerfleischt mit ihren kräftigen Kiefern die Feinde des Gruftlords. Aas-Käfer können sich auf höheren Fertigungsstufen in die Erde eingraben, wodurch sie zwar ihre Angriffe verlieren, dafür aber einen verborgenen Beobachtungsposten bilden, der strategisch günstig platziert werden kann. Anders als die meisten beschworenen Einheiten sind Aas-Käfer dauerhaft, bis sie getötet werden. Angriffsziele sind Land-Einheiten.



Heuschrecken-Schwarm (Ultimate)

Erzeugt einen Schwarm wütender Heuschrecken, die in der Nähe befindliche feindliche Einheiten beißen und zerfetzen. Während sie das Fleisch ihrer Feinde fressen, verwandeln sie es auf diese Weise in eine Substanz, die die Trefferpunkte des Gruftlords wiederherstellt.



Obsidian-Statue

Verstärkte Statue, die Gesundheit und Mana von in der Nähe befindlichen Einheiten regenerieren kann. Kann auch "Zerstörergestalt" erforschen. Die Obsidian-Statuen, die man für ein Geschenk Ner'zhuls hält, werden oftmals an vorderster Front vieler Untoten-Armeen als Galionsfigur benutzt, da sie bei Feinden Ehrfurcht und Angst hervorrufen. Nichts kann den Feind auf das vorbereiten, in das sich diese unergründliche Statue verwandeln könnte. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Essenz der Verseuchung

Stellt die Gesundheit in der Nähe befindlicher befreundeter Einheiten wieder her. Dies ist ein automatischer Zauber.



Geistberührung

Füllt das Mana bei in der Nähe befindlichen befreundeten Einheiten auf. Dies ist ein automatischer Zauber.



Zerstörer

Große fliegende Einheit, die Magie konsumieren muss, um ihr Mana zu erhalten. Diese monströsen Kreaturen, die aus der sie umgebenden Obsidian-Statue hervorbrechen, stürzen sich in die Schlacht und verschlingen Magie, um damit ihren unstillbaren Hunger zu besänftigen, während sie sich zwischen Schlachten hin- und herbewegen und Zerstörung über ihre Feinde bringen. Verfügt über "Zauber-Immunität". Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Magie verschlingen

Verzehrt sämtliche magischen Zauberverstärker und verursacht bei beschworenen Einheiten in einem Gebiet Schaden. Jede Einheit, deren Magie verschlungen wird, stellt einen Teil Gesundheit und Mana des Zerstörers wieder her.



Vernichtungsskagel

Gibt dem Zerstörer einen mächtigeren Angriff, der Gebietsschaden zufügt. Dies ist ein automatischer Zauber.



Mana-Absorption

Entzieht einer Ihrer Einheiten das gesamte Mana und gibt es dem Zerstörer.



Grabmal der Relikte

Ein Laden, in dem alle Einheiten mit Inventar Gegenstände kaufen können. Welche Gegenstände verfügbar sind, hängt von der Ausbaustufe Ihrer Nekropole ab (Nekropole, Halle der Toten oder Schwarze Zitadelle) und welche Gebäude Sie haben. Helden können ungewollte Gegenstände in jedem beliebigen Laden auch wieder verkaufen.



Neraben-Turm

Ein Ziggurat kann jetzt zu diesem Turm ausgebaut werden, der Kälteschaden zufügt und feindliche Einheiten verlangsamt. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.

Neue Ausbaustufen der Untoten



Eingraben

Grufbestien können jetzt die "Eingraben"-Fähigkeit erlernen. Sie ermöglicht Grufbestien, sich in den Boden einzugraben, unsichtbar zu werden und Trefferpunkte schneller zu regenerieren. Solange sie eingegraben sind, können Grufbestien nicht angreifen.



Leichen exhumieren

Diese Ausbaustufe ermöglicht Fleischwagen, wie ein Friedhof Leichen zu erzeugen. Alle paar Sekunden wird ein neuer Leichnam erzeugt und im Fleischwagen platziert.



Skelett-Herrschaft

Nachdem "Skelett-Herrschaft" erforscht wurde, wird einer der durch den "Totenerweckung"-Zauber erschaffenen Skelett-Krieger zu einem Skelett-Magier. Die durchschlagstarken Bolzen negativer Magie aus den Händen dieser Magier tragen zur Vielseitigkeit der Untoten-Armee bei. Skelett-Magier können, genau wie Skelett-Krieger, von "Skelett-Langlebigkeit" profitieren. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Wächlerin

Eine geschickte Heldin, meisterhaft bei Eintritt in und Flucht aus Kämpfen. Wächterinnen, nicht zu verwechseln mit den streitbaren Wächtern, werden gewöhnlich eingesetzt, wenn Wärter, Auftragsmörder und Schatzjäger benötigt werden. Angriffsziele sind Land-Einheiten.



Dolchfächer

Die Wächlerin schleudert einen Dolchhagel auf mehrere feindliche Ziele in ihrer Umgebung.



Beflügel

Teleportiert die Wächterin eine kurze Strecke, wodurch sie sich in den Kampf stürzen und wieder daraus zurückziehen kann.



Schattenschlag

Schleudert einen vergifteten Dolch, der einen großen Anfangsschaden und dann Schaden im Lauf der Zeit verursacht. Bei der vergifteten Einheit sind Angriff- und Bewegungsrate für kurze Zeit verlangsamt.



Rache (Ultimativum)

Erzeugt einen mächtigen Avatar, der unverwundbare Geister aus befreundeten Leichnamen beschwört, um die Feinde des Spielers anzugreifen. Der Avatar trachtet danach, den Tod gefallener Kameraden zu rächen. Immun gegen Magie. Besitzt "Festhaut" und kann den automatischen Zauber "Rachegeist" benutzen, um unverwundbare Geister aus in der Nähe befindlichen Leichnamen zu beschwören. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Rachegeist

Lässt für kurze Zeit einen unverwundbaren Wildgeist aus einer Leiche entstehen. Das Leben des Geists ist mit dem Avatar verbunden, der ihn erzeugt hat. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.

Neue Einheiten der Nachtfen



Berggriese

Langsame Nahkampf-Einheit, die unglaublich viel Schaden einstecken kann. Diese Kreaturen, vor Urzeiten von Titanen aus massivem Gestein geschaffen, trachten danach, die natürliche Umgebung vor allem zu schützen, das ihr Schaden könnte. Angriffsziele sind Land-Einheiten.



Spott

Bewirkt, dass Einheiten in der Nähe ihren Angriff gegen den Berggriese richten.



Kriegskeule

Nimmt einen Baum auf, um dem Berggriese Belagerungsschaden und eine größere Angriffs-Reichweite zu verleihen.



Hartthaaf

Verleiht Berggriese höhere Widerstandskraft gegen Angriffsschäden. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Festhaaf

Reduziert die Dauer negativer Zauber und macht den Berggriese immun gegen bestimmte Zauber. Dies ist eine passive Fähigkeit.



Feendrache

Kleine, schnell fliegende Einheit, besonders wirksam gegen feindliche Zauberer. Diese mystischen Kreaturen, die keine Drachen im eigentlichen Sinn sind, schützen den Smaragdgrünen Traum vor dem Einfluss von Magie. Daher sind sie immun gegen Magie. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.



Phasenverschiebung

Lässt diese Einheit aus der existenziellen Ebene verschwinden, wann immer sie Schaden erleidet, und vermeidet so vorübergehend weiteren Schaden. Dies ist ein automatischer Zauber.



Mana-Ischtfener

Bringt den Feendrachen dazu, negative magische Energien zu kanalisieren, die in der Nähe befindlichen feindlichen Einheiten Schaden zufügen, wenn sie Zauber wirken. Dies ist ein kanalisierender Zauber.

Neue Gebäude der Nachtfen



Urfam der Wander

Ein Laden, in dem alle Einheiten mit Inventar Gegenstände kaufen können. Welche Gegenstände verfügbar sind, hängt von der Ausbaustufe Ihres Baums des Lebens ab (Baum des Lebens, Baum des Alters oder Baum der Ewigkeit) und welche Gebäude Sie haben. Helden können ungewollte Gegenstände in jedem beliebigen Laden auch wieder verkaufen.

Neue Ausbaustufen der Nachtfen



Quellbrannen

Diese Ausbaustufe erhöht Mana-Kapazität und Mana-Regenerationsrate des Mondbrunnens.



Mal der Krallen

Ermöglicht es Krallen-Druiden, "Gebrüll" zu wirken, während sie Bärengestalt haben.



Mal der Klauen

Ermöglicht es Klauen-Druiden, "Feenfeuer" zu wirken, während sie Sturmkrahengestalt haben.

Neutrale Gebäude:

Markt

Ein Laden, in dem man Waren erwerben kann. Wenn Unholde getötet werden, beeinflussen die Gegenstände, die sie fallen lassen, die Zusammensetzung der feilgebotenen Waren.

Taverne

Ein Ort, um neutrale Helden anzuheuern.

Goblin-Hafen

Dieser geschäftige Hafen ist voll von Goblins, die darauf brennen, Ihnen ein Schiff zu verkaufen, das Einheiten über das Wasser transportieren kann.

- Alle Völker verfügen jetzt über eine **Rucksack-Ausbaustufe**, durch die bestimmte Nicht-Helden-Einheiten Gegenstände bei sich tragen können. Darüber hinaus können Sie Gegenstände, die Sie nicht möchten, an jeden Gegenstand-Laden verkaufen.
- Erweiterter Welt- & **Kampagnen-Editor**. Weitere Informationen über Änderungen am Welt-Editor finden Sie in der Liesmich-Datei auf der The Frozen Throne-CD. Bitte beachten Sie, dass der Welt-Editor ein Feature von WarCraft III ist, für das es keinen Support gibt.
- **Neue Battle.net-Features** – Clans, automatisierte Turniere, verbesserte Filter für eigene Spiele und ein ausgefeiltes Feature zur Spielpartner-Suche, das sogar das Chatten ermöglicht, während nach Spielen gesucht wird. Weitere Informationen zu Turnieren finden Sie unter www.battle.net/ladder.shtml.

Neutrale Helden



Naga-Weerhexe

Eine mystische Heldin, geschickt im Distanzkampf. Diese schuppenbedeckten Meeresbewohnerinnen werden oftmals für Vorboten gewaltiger Stürme gehalten, doch nur wenige haben sie tatsächlich aus dem Meer emporsteigen sehen und überlebt, um davon zu berichten. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.

- **Gabelblitz** – Ruft einen Kegel aus Blitzen herbei, die eine anvisierte feindliche Einheit und andere in der Nähe befindliche feindliche Einheiten einhüllen.
- **Frostpeile** – Fügt jedem Angriff einen Kälteschaden hinzu, der die Angriffe und Bewegungen einer angewählten feindlichen Einheit verlangsamt.
- **Manaschild** – Aktiviert einen Schild, der das Mana der Meerhexe benutzt, um Schaden zu absorbieren.
- **Tornado [Ultimativum]** – Erzeugt einen heftigen Tornado, der alle feindlichen Einheiten verlangsamt und feindlichen Gebäuden im Lauf der Zeit Schaden zufügt. Dies ist ein kanalisierender Zauber.



Pandarenen-Braumeister

Ein Krieger-Held mit außergewöhnlichen Nahkampfeigenschaften und hoher Schadensabsorption. Die Braumeister aus Pandaria haben die Bambuswälder ihrer Ahnen verlassen, um ihren einzigartigen Kampfstil (und ihre Starkbiere) dem Höchstbietenden anzubieten. Angriffsziele sind Land-Einheiten.

- **Feuer-odem** – Haucht einen Schaden verursachenden Feuerkegel auf feindliche Einheiten. Einheiten, die unter dem Einfluss von "Trunkenheit" stehen, gehen in Flammen auf und erleiden im Lauf der Zeit Brandschaden.
- **Trunkenbold** – Gibt dem Braumeister eine Chance, Angriffen auszuweichen und zusätzlichen Schaden anzurichten. Dies ist eine passive Fähigkeit.

- **Trunkenheit** – Tränkt eine angewählte feindliche Einheit mit Alkohol, wodurch deren Bewegungstempo reduziert wird und sie eine Chance hat, bei Angriffen danebenzutreffen.

- **Sturm-Erd-Feuer [Ultimativum]** – Zerlegt den Pandarenen-Braumeister in Elemente, sodass 3 spezielle Krieger entstehen. Wenn einer von ihnen bis zum Ablauf der beschworenen Zeitspanne überlebt, wird der Braumeister wiedergeboren.



Bestienmeister

Ein Krieger-Held, der die Kreaturen des Waldes herbeirufen und sich dienstbar machen kann. Diese einsam durch die Lande ziehenden Waldbewohner können aus jeglicher Kultur bzw. von jedem gesellschaftlichen Hintergrund kommen und trachten nach der Essenz des Kampfes, indem sie wilde Tiere nachahmen. Angriffsziele sind Land-Einheiten.

- **Bären beschwören** – Ruft einen wilden Bären herbei, der den Bestienmeister verteidigt.
- **Stachelbestie beschwören** – Ruft eine wütende Stachelbestie an die Seite des Bestienmeisters.
- **Falken beschwören** – Ruft einen stolzen Falken herbei, der für den Bestienmeister kundschaftet.

Stampede [Ultimativum] – Versetzt eine Tierherde in Panik, sodass sie zum Zielgebiet galoppiert. Feindliche Land-Einheiten, die sich in der Bahn der Stampede befinden, erleiden Schaden.



Dankler Waldläufer

Ein geschickter Held, meisterhaft in der Manipulation von Gegnern. Die vormaligen Waldläufer aus Quel'Thalas, gewaltsam von den Toten wiedererweckt, haben an nichts mehr Freude als am Säen von Zwist und Hass in den feindlichen Reihen. Angriffsziele sind Land- und Luft-Einheiten.

- **Stille** – Hindert alle Feinde in einem Zielgebiet kurze Zeit daran, Zauber zu wirken.
- **Schwarzer Pfeil** – Verursacht bei Angriffen zusätzlichen Schaden. Feindliche Land-Einheiten, die unter dem Einfluss von "Schwarzer Pfeil" getötet werden, verwandeln sich in Skelette. Dies ist ein automatischer Zauber.
- **Lebensauger** – Leitet Gesundheit vom Ziel zum Dunklen Waldläufer. Der Zauber wirkt eine gewisse Zeit lang oder so lange, bis die betroffene Einheit außer Reichweite ist. "Lebensauger" kann nicht gebannt werden. Dies ist ein kanalisierender Zauber.
- **Bezauberung [Ultimativum]** – Übernimmt die Kontrolle über eine angewählte feindliche Einheit. "Bezauberung" kann nicht gegen Helden oder Unholde eingesetzt werden, die zu mächtig sind.

Kampagnen-Design
(Leitung)
Tim Campbell

John Burnett, Joe Mayes,
Sung Haskell, Jared
Keller, Jon Lind, Hung
Lo, Nelson Wang

Donald Paul Penick,
Dean T. Frank
Externe Sprach-Casting:
Anastasia (Originaltext)
Elizabeth Hollywood



Grubenlord

Ein Krieger-Held mit außergewöhnlichen Nahkampfeigenschaften und gut im Schwächen von Feinden. Diese großen Dämonen haben sadistischen Gefallen daran, ihre Feinde zunächst in wahnsinnige Panik zu versetzen und sie anschließend zu vernichten. Angriffsziele sind Land-Einheiten.

- **Feuerregen** – Ruft Wellen von Feuer herbei, die Einheiten in einem bestimmten Gebiet verletzen und im Lauf der Zeit Schaden verursachen.
- **Schreckgeheul** – Der Grubenlord stößt ein schreckliches Geheul aus, das den Angriffsschaden von in der Nähe befindlichen feindlichen Einheiten reduziert.
- **Schmetter-Angriff** – Der Grubenlord schlägt mit solcher Macht zu, dass er mehrere Feinde mit seinem Angriff beschädigt. Dies ist eine passive Fähigkeit.

Verhängnis [Ultimativum] – Beraubt einer Ziel-Einheit ihrer Fähigkeit, Zauber zu wirken. Markiert eine Ziel-Einheit für die Manifestation eines Dämons. Die betroffene Einheit nimmt Schaden im Lauf der Zeit, bis sie stirbt. Nach ihrem Tod steigt ein mächtiger Dämon aus ihrem Leichnam empor. "Verhängnis" kann weder gebannt noch beendet werden.

Spiel-Design

Blizzard Entertainment

Ausführender Produzent

Mike Morhaime

Team-Leitung

Frank Pearce

Künstlerische Leitung

Samwise Didier

Design (Leitung)

Rob Pardo

Technische Grafik (Leitung)

Rob McNaughton

Produktion

Chris Sigaty

Buch und Kreative Leitung

Chris Metzen

Programmierung

Andy Bond, Carl Chimes,
Alan Dabiri, Bob Fitch,
Monte Krol, Dave
Lawrence, Graham
Madarasz, Jay Patel,
Frank Pearce, Andrea
Pessino, Brett Wood

Programmierung Battle.net

Matthew Versluys

Zusätzliche

Programmierung Battle.net

James Anhalt, Robert
Bridenbecker, Brian
Fitzgerald, Tony Tribelli

Programmierung Macintosh

Rob Barris, John Mikros,
John Stiles

Grafik

Dave Berggren, Samwise
Didier, Allen Dilling,
Trevor Jacobs, Rob
McNaughton, Micky
Neilson, Matt
Oursbourn, Ted Park

Design-Assistenz

Tom Cadwell, Scott
Mercer

Kampagnen-Design (Leitung)

Tim Campbell

Kampagnen-Design und -Layout

David Fried, Dave Hale,
Michael Heiberg, Scott
Mercer, Matt Morris, Rob
Pardo, Dean Shipley

Zusätzliches Karten-Design

Zach Callanan, Ed Hanes

Skript- und Textbearbeitung

Micky Neilson, Gil Shif,
Evelyn Smith, Ru
Weerasuriya

Produktionsmitarbeit

Frank Gilson

Leitung (Videosequenzen)

Nicholas S. Carpenter

Produktion

(Videosequenzen)

Scott Abeyta

Ausführender Produzent (Videosequenzen)

Matt Samia

Bearbeitung

(Videosequenzen)

Nicholas S. Carpenter,
Joeyray Hall

Skript (Videosequenzen)

Nicholas S. Carpenter,
Chris Metzen

Grafik (Videosequenzen)

John Chalfant, Jeff
Chamberlain, Ben Dai,
Ryan Duncan, Steeg
Haskell, Sheng Jin,
Jeremiah Johnson, Jared
Keller, Jon Lanz, James
McCoy, Dennis Price,
Mark Skelton, Patrick
Thomas, Ru Weerasuriya,
Jason Wen, Kenson Yu

Technische Grafik (Videosequenzen) &

Werkzeug-Entwicklung

John Burnett, Joe Frayne,
Steeg Haskell, Jared
Keller, Jon Lanz, Hung
Le, Nelson Wang

Videosequenzen – Zusätzliche Grafik

Aaron Chan, Harley D.
Huggins II, Matthew
Mead, Seth Thompson

Audio (Leitung)

Glenn Stafford

Audio (Management)

Gloria Soto

Musik

Tracy W. Bush, Victor
Crews, Derek Duke,
Jason Hayes, Glenn
Stafford

Orchestrierung

Tom Calderaro (Seven
Letter Music Group)

Kopien

Jeff Kurtenacker

Tontechnik / Musikmischung

Dori Amarilio

Videomusik-Aufnahme

Steve Salani (Forte
Music)

Sound-Design

Tracy W. Bush, Brian Farr,
Tami Donner Harrison,
Glenn Stafford, Paul
Menichini (EAD), David
Farmer (EAD)

Regie (Original- Sprachaufnahme)

Chris Metzen, Micky
Neilson

Regieassistentz (Original- Sprachaufnahme)

Tracy W. Bush, Tami
Donner Harrison

Sprachbearbeitung (Originalversion)

Tami Donner Harrison

Externes Sprach-Casting

Donald Paul Pemrick,
Dean E. Fronk

Externe Sprach-Casting- Assistentz (Originalversion)

Elizabeth Hollywood

**Zusätzliches Sprach-
Casting (Originalversion)**
Kris Zimmerman Salter

Sprecher (Originalversion)
Kevin Beardslee, Michael
Bradberry, Fredrick
Bloggs, Tracy W. Bush,
Piera Coppola, Jackson
Daniels, Samwise Didier,
Tami Donner Harrison,
Derek Duke, Alex
Dumas, Carrie Gordon
Lowrey, Michael
McConnohie, Justin
Gross, Jay Hathaway,
Kyle Harrison, Jason
Hayes, Tiffany Hayes,
Eric Henze, Harley
Huggins, Thomas Jung,
Matthew King, Monte
Krol, Rob McNaughton,
Chris Metzen, Lani
Minella, Micky Neilson,
Bill Roper, Lisa Schoner,
Glenn Stafford, Ted
Whitney

**Kampagnen-Feedback
(Leitung)**
Eric Dodds, Ted Park

Kampagnen-Feedback
Kevin Beardslee, Tom
Cadwell, Zach Callanan,
Bob Fitch, Geoff Fraizer,
John Lagrave, Kirk
Mahony, Jamie Neveaux,
Ian Welke, Blaine Whittle

**Handbuch-Entwicklung und
-bearbeitung**
Eli Catalan, David Fried,
Jason Hutchins, Chris
Metzen, Gil Shif, Evelyn
Smith

Handbuchgrafik
Ted Park

**Qualitätssicherung
(Leitung)**
Ian Welke

**Qualitätssicherung
(Leitungsassistentz)**
Christopher Manley,
Mark Moser

QS (Testleitung)
Manuel Gonzales, Sean
McCrea

QS (Technik)
Evelyn Smith

QS-Team (Leitung)
Zach Allen, Zach
Callanan, Shane Cargilo,
Ron Frybarger, Gary
Gibson, Edward Kang,
Ray Laubach, Jonas
Laster, Brian Love, Justin
Parker, Craig Steele,

QS (Kompatibilität)
Mike Kramer, Emilio
Segura, Dean
Shimonishi, Walt Takata

Spieltest
Michele Arko, Scott
Army, Josh Bertram,
Alex Black, Ben Brode,
Suzanne Brownell,
Dustin Chang, Jamie
Chang, Jeff Chang, Mike
Chen, Yuan Cheng,
Steven Chow, Joel Clift,
Matt Coalson, Dave
Eliasberg, Omar
Gonzalez, Chris
Hartgraves, Jason
Hartgraves, Patrick
Henry, John Johnson, Jeff
Jones, Stephen Kim,
Richard Lin, Chris
Manprin, John Meyers,
Brandon Norton, Haz
Novoa, Wale Oyejide,
Ken Palma, Ryan
Pearson, David Potts,
Sam Schrimsher, Steve
Shih, Lee Sparks, Zhen
Tan, Josh Tapley, Alex
Tsang, Brandon
Vanderpool, David
Wagner, Jordan Wright,
Hugh Todd

Zusatztest
Kelly Chun, Michele
Elbert, Robert Foote,
Michael Ha, Justin
Hamilton, Jonathan
Mankin, Michael

Murphy, Nick Pisani, Will
Roseman, Richard Shih,
Stan Wang, Stephen
Wong

**Technischer Support
(Management)**
Thor Biafore

**Technischer Support
(Managementassistentz)**
John Schwartz

Technischer Support
Alex Baker, Edward
Hanes, Chad Jones,
Nathan Lutsock, Michael
Nguyen, Collin Smith,
Jason Stilwell, Martin
Tande, Kenny Zigler

Technischer Support
John Hsieh, Dustin
Peters, Christopher
Roberts, Trevor Rothman,
Taylor Russ, Adam Slack,
Jaime Wood

**Technischer Support
(Programmierung)**
David Nguyen

**Internationale und
Macintosh-Produktion**
Jason Hutchins

**Globalisierung
(Management)**
Flavie Gufflet

**Lokalisierung Europa/
RDW (Management)**
Barry Kehoe/Siobhan
Wallace

**Chef de projet localisation
Senior**
Eithne Hagan

**Lokalisierung (verantw.
Projekt-Management)**
Kerrie Barbour

Sprachliche Beratung
Laura Casanellas,
Frederic Dalmasso, Anke
McElligott, Viviana
Guglielmi, Annette Lee,
Annemarie Leonard,
Boris Rabel, Encarna
Quesada

**Lokalisierung
(Programmierung)**
Hitesh Changela, Attila
Edelenyi, Catherine
Keating, Monte Krol,
Brendan O' Mahony,
Damien Monaghan, Tony
Randles, Kam Sin

Lokalisierung (QS)
David Hickey, Veronique
Faber, Conor Harlow,
Andrea Casera, Andrew
Kavanagh, Rene Laurent,
Jorge Perez, Nico
Richters, Diego Balzarini,
Michael Nique, Myriam
Vacher, Hernan Taffarelli,
Daniel Jimenez, Ulrike
Heine, Eoghan Whelan,
Fabio Dessena,
Alessandro Montoncello,
Colm Gallagher, Con
Hurly, Brian O'Neill,
Patrick Corcoran, Adrian
Kieran, Jonathan
Downes, Benjamin
Lagoutte

Lokalisierung (Medien)
Barry O'Sullivan, Bill
Sweeney, David Whelan,
Neill Fleming, David
Fleming

**Lokalisierung
(Zertifizierung)**
Jesus Baquedano, Jeff
Czerniak, Hernan
Gonzalez, Oscar Laguna,
Alexander Martinez, Jose
Carlos Pastor

Geschäftsentwicklung
Paul W. Sams

**Zusätzliche
Geschäftsentwicklung und
Transaktionen**
Elaine Di Iorio, Melissa
Edwards, Isaac
Matarasso

Battle.net-Produktion
Derek Simmons

**Battle.net-Netzwerktechnik
(Programmierung)**
Jeff Berube, Adrian Luff,
Hung Nguyen

Informations-Technologien
Kris Mackey, Kirk
Mahony, Isaac
Matarasso,
Hung Nguyen, Mikey
Shaefer, Jeremy Smith,
Robert Van Dusen

Büroverwaltung
Christina Cade, Jamie
Neveaux, Lisa Schoner

Finanz-Management
David Gee, Paul W. Sams

Öffentlichkeitsarbeit
Lisa Bucek, Gil Shif,
George Wang

Web-Team
Geoff Fraizer, Mike Hein,
Blaine Whittle

Rechtsberatung
Kevin Crook, Rod Rigole,
Eric Roeder, Patrick
Sweeney

**Weltweites Marken-
Management**
Neal Hubbard, Marc
Hutcheson, Stewart
Weiss

**Marketing und Kreativ-
Dienste**

Kathy Carter, Jacob Cho,
Jessica Drossin, Zachary
Hubert, Steven Parker,
Raul Ramirez, Alena St.
James, Hayley Sumner,
Bill Watt

Verpackungsgrafik
Justin Thavirat

Verkauf Nordamerika
Philip O'Neil, Bruce
Slywka

Direkt-Verkauf
Norman Harms, Kris
Nedrebo

**Internationale Sales,
Marketing und
Öffentlichkeitsarbeit**
Michael Fuller, Hubert
Larenaudie, Cedric
Marechal, Guy Pearce,
Christophe Ramboz,
Jon Sloan, Mark
Warburton, Kim Watt,
Vanessa Van Den Brouck,
Antoine Cam, Alexandra
Perrin

Herstellung
Tom Bryan, Jaime
Chavez, Bob Wharton

Personal
Kaeo Milker

Battle.net-Hosting-Partner
AT&T, DACOM, Telia

Bubble Boy Dunsel
Mark Kern

Besonderer Dank
geht an all unsere Kunden
für ihre unermüdliche
Unterstützung und ihre
Kommentare, die dazu
beigetragen haben, unsere
Spiele so gut zu machen.

Ganz besonderer Dank
gebührt all unseren Lieben,
die immer wieder die vielen
Überstunden ertragen.

Serviceleistungen Kundendienst/ technischer support

Tel: 06103 / 99 40 940 Rund um die Uhr

Fax: 06103 / 99 40 188 Rund um die Uhr

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr nutzen, um sich bei eventuellen technischen Fragen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder faxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z
---------------	---------------	---------------	---------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

VIVENDI UNIVERSAL GAMES Deutschland GmbH

Technischer Kundendienst

Paul-Ehrlich-Straße 1

63225 Langen

Deutschland

**

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING DEUTSCHLAND WEBSITE

<http://www.vup-interactive.de> Rund um die Uhr

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

Technischer Kundendienst

Achtung: Der technische Kundendienst bezieht sich ausschließlich auf die private Nutzung entsprechend der diesem Produkt beigelegten Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst für gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewährt werden.

Umtausch von defekten CD-ROMs, DVD-ROMs oder Cartridges durch den Kundendienst

Innerhalb von zwei Jahren ab Kaufdatum erhalten Sie für defekte CD-ROMs oder DVD-ROMs von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu

- die defekten CD-ROMs oder DVD-ROMs
- eine Kopie des Kaufbeleges an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

Nach Ablauf der zwei Jahre ab Kaufdatum bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-ROMs oder DVD-ROMs gegen einen pauschalen Unkostenbeitrag von 15,- Euro an. Bitte senden Sie hierfür die defekten CD-ROMs, DVD-ROMs oder Cartridges und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen.

Umtausch des Handbuchs

Sollten Sie Ersatz für das Handbuch Ihres Produktes benötigen, bieten wir Ihnen für den Einheitspreis von 7 Euro ein neues Exemplar an, falls dem Produkt im Original ein Handbuch beiliegt. Bitte senden Sie uns hierzu eine Fotokopie der Cartridge bzw. der CD-ROM/DVD-ROM Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Str. 1, D-63225 Langen.

Für andere Reklamationen kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir außerhalb oben genannter Rücknahmeangebote keine Rücksendungen annehmen können und diese zu Ihren Kosten zurücksenden müssen.

Die Kontaktadresse zum Kundendienst entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

** Wir empfehlen Ihnen, diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von auf dem Postweg verloren gegangenen Sendungen keine Haftung übernehmen können. Die Versandkosten können nicht erstattet werden.*

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.

Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.

Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten, wenn ihm die Mängel oder Beschädigung spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht. Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.

Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundendienst.

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE SICHERHEIT, VERZÄHLICHKEIT, UNABHÄNGIGKEIT, VERFÜGBARKEIT, SOWIE DIE EIGNUNG DER LIZENZ NACH BESTIMMTEN ZWICK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.

Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.

Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber, 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten, wenn ihm die Mängel oder Beschädigung spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Rechtsprochungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht. Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderweitiger anwendbarer Gesetze und Bestimmungen.

Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts austauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beiliegenden Vorgehensweise für den Technischen Kundendienst.

Sie dürfen das Programm nicht weiterverleihen, kopieren, reproduzieren, übertragen, veröffentlichen, in irgendeiner Weise öffentlich zugänglich machen, oder in irgendeiner Weise für den öffentlichen Gebrauch bereitstellen.

Das Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht kopiert, reproduziert, übertragen, veröffentlicht, in irgendeiner Weise öffentlich zugänglich gemacht, oder in irgendeiner Weise für den öffentlichen Gebrauch bereitgestellt werden.

Das Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht kopiert, reproduziert, übertragen, veröffentlicht, in irgendeiner Weise öffentlich zugänglich gemacht, oder in irgendeiner Weise für den öffentlichen Gebrauch bereitgestellt werden.

Das Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht kopiert, reproduziert, übertragen, veröffentlicht, in irgendeiner Weise öffentlich zugänglich gemacht, oder in irgendeiner Weise für den öffentlichen Gebrauch bereitgestellt werden.

Das Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht kopiert, reproduziert, übertragen, veröffentlicht, in irgendeiner Weise öffentlich zugänglich gemacht, oder in irgendeiner Weise für den öffentlichen Gebrauch bereitgestellt werden.

Das Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht kopiert, reproduziert, übertragen, veröffentlicht, in irgendeiner Weise öffentlich zugänglich gemacht, oder in irgendeiner Weise für den öffentlichen Gebrauch bereitgestellt werden.