



## Quickstart

*Du hast das Programm durch Zufall gefunden und möchtest nun ein wenig spielen? Dann ist diese Anleitung genau das Richtige für Dich. Anhand einiger Bilder soll es dem Erstbenutzer ermöglicht werden schnell in das Spiel zu finden.*

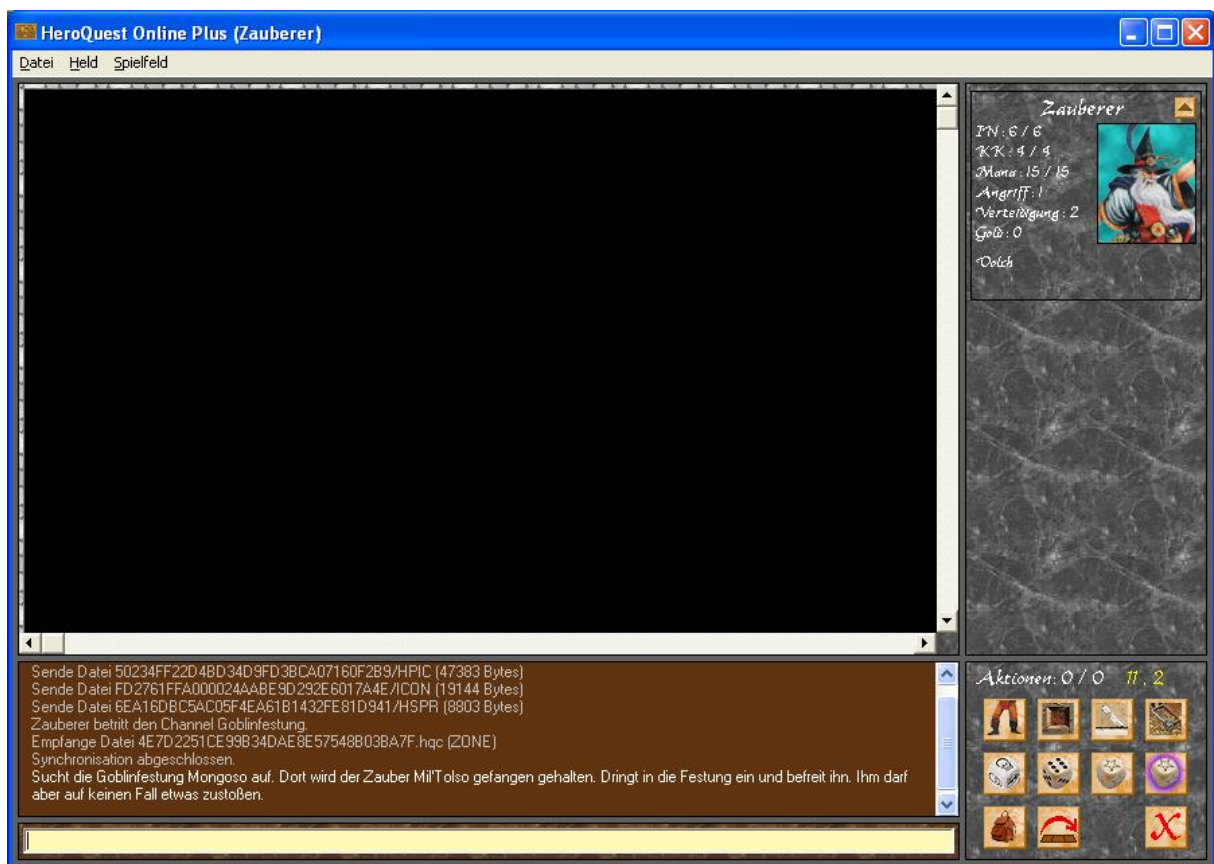
*Vorab: Der offizielle Beta-Test des Programms findet wöchentlich Mittwoch ab 20:30 Uhr statt. Zu dieser Zeit ist gesichert, dass viele Spieler anwesend sind. Zudem wird oftmals auch Sonntag ab 20:00 Uhr gespielt.*

*Ad rem:*



Dies ist der Eingangsbildschirm. Um als Heroe ins Spiel einzusteigen, erstelle einen neuen Helden. Du kannst noch den Heldennamen ändern. Das steht aber alles auf dem Bildschirm, wie das gemacht wird. Nachdem du einen Helden ausgewählt hast, musst Du einen Server suchen. Sollte ein Spiel eröffnet worden sein, taucht ein Channel mit einer Anzahl von Spielern und einem Spielleiter auf. Du betrittst den Channel, indem Du ihn auswählst und unten links auf Start klickst.

Nun lädt das Programm automatisch die benötigten Dateien vom Server runter. Dies sind Dateien, die nicht in dem Archiv waren, das du „downgeloadet“ hast. HQO+ erlaubt es, eigene Objekte Monster etc. zu entwerfen, so dass es wahrscheinlich ist, dass man beim erstmaligen Spielen viel downloaden muss. Sollte es einmal irgendwie ins Stocken geraten ein Universaltipp: Tippe /resync in den Chat ein. Das hilft in vielen Fällen. Typischerweise siehst du dann folgendes Fenster:



Morcar wird dann Deine Spielfigur auf das Spielfeld setzen. Mit einem Rechtsklick auf Dein Bild in der Rechten Leiste kannst du den Bildschirm über deiner Spielfigur zentrieren, so dass Du keine Probleme haben solltest, dich auf dem Spielfeld zu finden.

Es soll zunächst auf die Knöpfe rechts unten eingegangen werden:



Dieser Knopf ist zum laufen. Der Server würfelt für dich und zeigt Dir dann an, wie weit Du laufen darfst. Zum Laufen erst den Knopf drücken, dann die

Figur auf dem Spielfeld mit der Maus anklicken, worauf hin sie Rot markiert wird. Mit den Pfeiltasten wird die Figur gesteuert. Ist man am Ziel angelangt, drückt man wieder auf die Figur, um die Markierung loszuwerden.



Hiermit kann man in einem Raum oder Gang nach Fallen suchen. Das Fallen Suchen kostet eine Aktion (dazu später mehr). Es kann nur in „leeren“ Räumen bzw. Gängen gesucht werden. Also Räume oder Gänge in denen sich keine Monster befinden. In jedem Raum oder Gang kann nur einmal nach Fallen gesucht werden. Der Zwerg hat das Privileg zusätzlich einen Sternwürfel zu würfeln. So findet er alle Fallen, die die übrigen Heroen durch suchen nicht finden können.



In Räumen oder Gängen kann man auch nach Geheimtüren suchen. Kostet auch eine Aktion und nur in leeren Räumen bzw. Gängen.



In leeren Räumen und Gängen kann auch nach Schätzen gesucht werden. Pro Raum/Gang auch nur ein Mal. Man kann Glück haben und Gold oder Tränke bekommen oder aber Pech und in eine Falle tappen.



Wer mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist (jeder zu Beginn) muss sich auf ein dem Monster angrenzendes Feld stellen, um es anzugreifen. Das geht mit diesem Knopf. Es gibt Totenköpfe, weiße Schilde und schwarze Schilde im Verhältnis 3:2:1. jeder Totenkopf zählt beim Angriff als Treffer, den das Gegenüber verteidigen muss. Heroen und „gute“ Figuren verteidigen sich mit weißen Schilden. Monster und andere böse Figuren mit schwarzen Schilden.



Manchmal benötigt man bei Aktionen einen W6-Würfel. Hiermit ist aber keine feste Aktion verbunden. Meist benutzt man ihn nach Aufforderung Morcars.



Ähnlich wie der W6. Der Unterschied: Stern und kein Stern sind im Verhältnis 1:1. Wird z.B. von Zwergen zum Suchen von verborgenen Fallen benutzt.



Hiermit regeneriert man Mana. Mana wird zum zaubern benötigt. Ein Zauber kostet eine bestimmte Anzahl von Mana. Solange eine Figur hinreichend viel Mana hat, kann sie jeden Zauber so oft sprechen, wie sie eben Mana zur Verfügung hat.



Öffnet den eigenen Charakterbogen (auch mit Linksklick auf das Bild möglich). Um den Charakterbogen von anderen Figuren zu sehen, kann man auch auf deren Bild klicken oder wenn es sich um eine Figur auf dem Spielfeld handelt Shift-Linksklick benutzen.



Manchmal kommt es vor, dass man vor einer Falle steht und über sie rüberspringen möchte. Das geht mit diesem Button. Das Springen kostet auch eine Aktion.



Beendet die eigene Runde und gibt das Heft des Handelns an den nächsten weiter.

Zu den Aktionen:

Gespielt wird nach den Regeln der Brave Edition ([www.braveedition.de](http://www.braveedition.de)). Kurz: Jeder Spieler hat 2 Aktionen. Man kann gehen und Angreifen oder zwei Mal angreifen, zaubern und danach gehen oder nach 2 Sachen suchen etc.

Zum Charakterbogen:

Zauberer
✕

## Zauberer



Du bist der Zauberer. Du kannst viele Zaubersprüche für dich nutzen. Aber im Zweikampf bist du schwach. Also vermeide ihn und setze deine Zauberkraft klug ein.

**Angriff:**  
1 Würfel

**Verteidigung:**  
2 Würfel

**Tempo:**  
2 Würfel



**Ausrüstung**    Zauber    Siege    Notizen

**Waffen:**

**Gegenstände:**

**Rucksack:**



**Intelligenz:** 6 / 6 Punkte

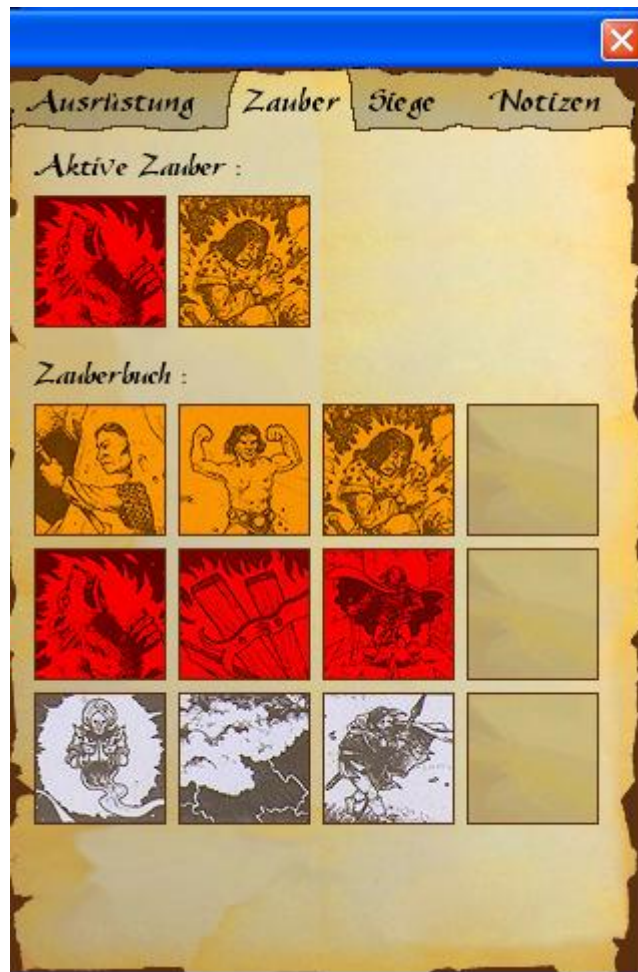
**Körperkraft:** 4 / 4 Punkte

**Mana:** 15 / 15 Punkte

**Gold:** 0

**Bestandene Missionen:** 0

Im Charakterbogen sieht man zunächst mal die *Ausrüstung*. Wichtig dabei: *Tränke*, die in den Gegenständen sind verbrauchen keine *Aktion*, wenn man sie trinkt. Sachen aus dem *Rucksack* zu holen kostet eine *Aktion*. Um einen *Trank* zu benutzen macht man einen *Rechtsklick* darauf und wählt aus „*Trank benutzen*“. Objekte können mit *Linksklick* in einen anderen *Slot* verschoben werden. Ist in dem *Slot* schon ein Objekt, werden die Objekte *vertauscht*.



Jeder *Heroe*, der *Zauber* kann, teilt *Morcar* vor *Beginn* der *Mission* mit, welche *Zauberelemente* er gerne haben möchte. Die *Elemente* werden im *Zauberbuch* eingetragen. Jeder *Zauberer* hat mindestens einen *aktiven Zauber*. *Gesprochen* werden können nur *aktive Zauber*. In diesem *Beispiel* kann der *Zauberer* die *Zauber Feuerkugel* und *Heilung* zaubern. Möchte er einen *Flaschengeist* rufen, muss er den *Zauber* erst *aktiv* machen, was eine *Aktion* kostet. *Gezaubert* wird mit einem *Doppelklick* auf den *gewünschten aktiven Zauber*.

In der *Registerkarte Siege* werden die *besiegten Monster* angezeigt und in den *Notizen* kann man sich eben *Sachen* notieren.

Wir *Hoffen*, dass wir die *eine oder andere Frage* klären konnten und *Dir* einen *leichten Einstieg* in die *Welt von Hero Quest Online* + ermöglichen konnten.