FLASHBOSS

SPIELERHANDBUCH

Fünf heißt vorwärts. Neun heißt zurück. Der Rest steht in der Fußzeile.



FÜR DIE VOLLBILDANZEIGE · NOVEMBER 2026 · ODIIN DEVELOPMENT

BEVOR DU ANFÄNGST

Wozu dieses Handbuch da ist

FlashBoss bringt dir eine Sprache bei: mit Karteikarten, die in wachsenden Abständen wiederkommen, und mit Bosskämpfen, die deinen Fortschritt bewachen. Gespielt wird mit einer Hand auf dem Ziffernblock, und fast jeder Bildschirm ist eine kurze Liste nummerierter Möglichkeiten.

Das geht schnell, sobald du es kennst, und verwirrt, solange du es nicht kennst: Es gibt keinen Mauszeiger, dem du folgen kannst, und ein falscher Tastendruck kann dich in die Irre führen. Passiert das, drück bitte 9. Dieses Handbuch gibt dir ein paar Regeln, die auf jedem Bildschirm gelten, und geht dann die eine Routine durch, auf die es ankommt: das tägliche Lernen. Alles andere im Spiel ist freiwillig und wird danach beschrieben.

Wenn du nur drei Seiten liest

Lies **Fünf Dinge, und du kannst spielen**, **Dein tägliches Lernen** und **Wie du eine Karte bewertest**. Das ist das ganze Spiel. Die letzte Seite, **Alle Tasten auf einer Seite**, ist ein Spickzettel für neben die Tastatur.

Wie hier geschrieben wird

5 Enter	Eine Taste auf Tastatur oder Ziffernblock. 5 in Gelb führt vorwärts, 9 in Rot zurück.
A B	Eine Controller-Taste.
Klick	Etwas, das du mit der Maus tust.
DAS SANKTUM	Der Titel eines Bildschirms, genau so, wie er oben im Rahmen steht.

Die Bilder zeigen die deutsche Oberfläche und den Esperantokurs, der dem Spiel kostenlos beiliegt. Jeder andere Kurs funktioniert genauso. Dein Meister und dein Held können andere Tiere sein als die abgebildeten.

Inhalt

ERSTE SCHRITTE

Fünf Dinge, und du kannst spielen 3
Drei Arten zu spielen 4
Dein erster Start 5
Einen Meister wählen 6
Die Karte 7

TÄGLICHES LERNEN

Dein tägliches Lernen 8
Eine Karte, fünf Tastendrücke 9
Wie du eine Karte bewertest 10
Tage, Serien, das Grimoire 11
Lektionen, Notizen und Ton 12

BOSSE

Kenne deinen Feind 13
Der Bosskampf 14
Stufen: der lange Weg 15

EXTRAS

Wiederholung: Altes frisch halten 16
Challenges und Bündel-Übung 17

NACHSCHLAGEN

Kurse, Helden und Speichern 18
Verlaufen? Hier entlang 19
Alle Tasten auf einer Seite 20

ERSTE SCHRITTE

Fünf Dinge, und du kannst spielen

Jeder Bildschirm ist der gleiche Rahmen. Kannst du einen lesen, kannst du alle.



1. **Titel.** Wo du bist.
2. **Neuigkeiten.** Was sich geändert hat.
3. **Möglichkeiten.** Jede hat ihre Nummer.
4. **Fußzeile.** Die Tasten, die hier gelten.

1. **Die oberste Zeile sagt, wo du bist.** Jeder Ort hat seinen Titel: `DAS SANKTUM`, `KENNE DEINEN FEIND`, `DIE WIEDERHOLUNG`. Verlaufen? Lies den Titel und such ihn auf der Karte, Seite 7.
2. **Die Fußzeile sagt, was du drücken kannst.** Sie nennt die Tasten, die hier wirken. Andere werden ignoriert: Ein verirrter Druck schadet fast nirgends.
3. **5 führt vorwärts, 9 zurück.** Im Menü ist 5 meist der nächste Schritt, 9 geht einen Ort zurück. Ein paarmal 9, und du bist bei der Profilauswahl.
4. **„Beliebige Taste“ heißt beliebige Taste.** Nimm dort `Enter`: Es wählt nie versehentlich etwas aus.
5. **Was du abschließt, bleibt.** Jede Karte wird beim Bewerten gespeichert. Abbruch, Spiel über Nacht offen, Erdbeben: Unbewertet bleibt nur die Karte auf dem Schirm.

TASTEN MIT TÜCKEN

Bewerten: Die Tasten `0`–`5` bewerten deine Karte. Nimm sie möglichst nicht als „beliebige Taste“.
Bosskampf: `9` fragt erst nach, aber doppelt getippt ist es ein Rückzug, und der zählt heute als Niederlage.
Grimoire-Session: Gehen mit `9` kostet einen Serientag.
Profilauswahl: `9` beendet das Spiel.

Der Ziffernblock ist der ganze Controller



`1`–`8`	Zeile mit dieser Nummer wählen; im Bosskampf die Antwort.
`0`–`5`	Nur im letzten Schritt einer Karte: wie gut du das Wort kanntest.
`4` `6`	Vorige und nächste Seite einer langen Liste. Die Pfeile `←` `→` tun dasselbe.
`7` `8`	Helfer über dem aktuellen Ort: Bewertungshilfe, Notizen, andere Ansicht.

Kein Ziffernblock? Die Zahlenreihe geht genauso. Controller und Maus: Seite 4.

ERSTE SCHRITTE

Drei Arten zu spielen

Ziffernblock, Controller und Maus erreichen jeden Bildschirm. Der Ziffernblock ist am schnellsten, der Controller am bequemsten, die Maus braucht keine Übung.



1 **Der Rahmen** ist das Spiel.
2 **Dein Meister** oder das Wort *Rat*. Ein Klick öffnet ein kleines Menü für den Ort, an dem du bist.
3 **Dein Held.**
4 Zeig auf den Helden: **Die Tasten des Bildschirms erscheinen als Schaltflächen.**
5 **Tastenkürzel.** Hierher zeigen oder F2 drücken.

Ziffernblock oder Tastatur

Dafür ist dieses Handbuch geschrieben. Ziffern wählen, 5 geht vor, 9 zurück, Enter blättert um. Buchstaben brauchst du selten: für den Heldennamen, den Avatar-Buchstaben und einige Wiederholungsspiele. Esc ist keine Zurück-Taste: Sie schließt Seitenleisten und kaum mehr.

Controller

D-pad	Die Markierung bewegen.
A ✕	Die markierte Wahl drücken. Bei „beliebige Taste“: weiter.
B ○	Zurück: die 9 des Spiels.
Y △	Die 5 des Spiels, von überall.
L1 R1	Auf einer Karte: den Satz hören, das Wort hören.
Start	Die Liste der Tastenkürzel. Beim Tippen: fertig.

Im Menü zeigt der erste Druck auf A nur die Markierung. Zum Tippen erscheint ein Buchstabenrad: hoch und runter drehen, A nimmt, B löscht, Start beendet.

Maus

Klick auf eine Zeile	Wählt sie.
Klick auf die Fußzeile	Jeder Hinweis ist eine Schaltfläche: „9 zurück“ geht zurück.
Klick irgendwohin	Bei „beliebige Taste“: weiter.
Zeigen auf den Helden	Die Tasten des Bildschirms als große Schaltflächen.
Klick auf den Meister	Ein Menü für diesen Ort.

Auf einer Karte öffnet ein Klick auf `0-5 werten` die Bewertungshilfe; ihre sechs Zeilen sind dann anklickbar.

DIE TASTEN DES FENSTERS

F11 Vollbild · F8 Tiere aus- oder einblenden (die Zeile heißt „Tutorial beenden“, sonst ändert sich nichts) · F9 Rahmen mittig oder links · F2 die ganze Liste, nochmal F2 schließt sie. Nichts davon berührt deine Karten. In einem kleinen Fenster treten die Tiere beiseite.

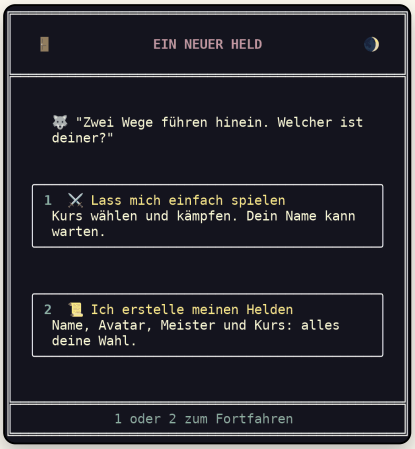
ERSTE SCHRITTE

Dein erster Start

Die ersten Minuten fragen nach Sprache, Weg und Kurs. Wer stetig lernen will, nimmt Tür 2. Wer erst einen Bosskampf spüren will, Tür 1.



1. Die Sprache des Spiels. Drück 1–7. Die Sprache der Menüs; auch deine Karten sind zunächst in sie übersetzt. Nicht die Sprache, die du lernst. Umstellen später mit Ctrl + L umstellen.



2. Zwei Wege hinein. Nach der Titelseite (Enter) bietet EIN NEUER HELD zwei Türen. Beide führen ins selbe Spiel, nur der Anfang ist anders.



3. Der Kurs. WÄHLE DEINEN WEG zeigt drei Kurse pro Seite. 6 blättert um, die Liste läuft im Kreis. Drück die Nummer deines Kurses.

1 Lass mich einfach spielen

Kurs wählen, und nach einer Minute spielst du. Das Spiel nennt dich **Knappe**, gibt dir Luna, den sanftesten Meister, und setzt dich in die WOCHEN-CHALLENGE: drei Übungsbosse mit je dreizehn Wörtern.

- 1 **Training** zeigt die Wörter dieser Woche, Bündel für Bündel. Auf dem Blatt eines Bündels übt 4 die Karten, 5 ist Sparring mit dem Boss.
- 2 **Kampf**: alle drei Bosse in einem Lauf, mit drei Chancen.
- Nichts hier berührt deine eigenen Karten oder deine Serie. Es ist ein Sandkasten.

> **DER WEG AUS DEM SANDKASTEN**
> Die Wochenseite verschweigt es, aber das tägliche Spiel ist eine Taste entfernt: 9 auf WOCHEN-CHALLENGE führt zum Tor, und 5 dort ins Sanktum. Einen Namen wählst du nach deinem ersten echten Sieg.

2 Ich erstelle meinen Helden

Vier kurze Entscheidungen, dann das Tor. Hier brauchst du kurz die Haupttastatur: Zwei Schritte verlangen Buchstaben.

1. **Name.** Tippen, Enter, nochmal Enter zum Bestätigen (9 zum Neutippen).
2. **Avatar.** Drück den Buchstaben neben einem Tier. Es wird das kleine Wappen in deiner Titelzeile.
3. **Meister.** 1–6 öffnet einen Meister, 5 wählt ihn, 9 zurück zur Liste. Siehe nächste Seite.
4. **Kurs.** Wie auf Bild 3.

An der Avatar-Wand führt 9 ganz zurück zu den Türen, und der Name ist neu zu tippen. Wähl ein Tier und mach weiter: Es darf bleiben.

ERSTE SCHRITTE

Einen Meister wählen

Dein Meister bestimmt die Größe deines Tages, sonst wenig. Wähl nach den Minuten, die du geben willst, und wechsle, wann du magst.

MEISTER	LAUT SPIEL	KARTEN TÄGLICH	NEU TÄGLICH	PASST ZU
🐺 **Luna**	Sanfter Zuspruch	**8**	3	Kindern, ruhigem Tempo, dem Anfang.
⚫ **Claude**	Planvolle Genauigkeit	**13**	5	Den meisten. Empfohlen.
🐉 **Shen**	Strenge Disziplin	**13**	5	
🦉 **Odiin**	Ausgewogene Weisheit	**21**	8	Das Schwerste für regelmäßiges Lernen.
🦊 **Kitsune**	Verspielte Aufgaben	**34**	13	Intensivem Lernen. Nicht für den Alltag.
🦅 **Aquila**	Höchstleistung	**34**	13	

Karten pro Tag sind die Karten, alte und neue zusammen, die dir den Tag für die Serie sichern. **Neue Wörter pro Tag** kommen täglich ungesehen dazu. Es sind Fibonacci-Zahlen, wie so vieles im Spiel.

Die Meister unterscheiden sich auch in Stimme und einer kleinen Regel. Luna, Shen und Aquila sind „herrisch“: Sie erlauben höchstens drei zusätzliche Grimoire-Sessions am Tag (Seite 11). Claude, Odiin und Kitsune sind „beratend“ und setzen keine Grenze.



Die sechs Meister, der sanfteste zuerst.

Ein vernünftiger Anfang

Fang mit Luna oder Claude an. Eine kleine Zahl jeden Tag bringt mehr Wortschatz als eine große zweimal pro Woche, und die Serie belohnt die Gewohnheit, nicht die Menge. Steig auf, wenn die Tageszahl eine Woche lang zu leicht war.

SPÄTER DEN MEISTER WECHSELN

Kostenlos und sofort: im Sanktum 6 `Deine Chronik`, dann 8 `Triff die Meister`. Karten und Fortschritt bleiben. Die heutige Serie misst sich neu an der neuen Zahl: Wechselst du nach acht Karten zu einem Meister mit dreizehn, sagt das Sanktum `Serie offen: noch 5 Karten nötig`, bis du sie gemacht hast.

Nach den Entscheidungen: das Tor

Jedes Mal, wenn du deinen Helden wählst, kommst du zum Tor, Titel `SITZUNG BEGINNT FÜR` und dein Name. Es bietet vier Wege: 5 das Sanktum, für das tägliche Lernen und die Bosse; 6 Wiederholungsspiele; 7 ein anderer Kurs; 8 Challenges. Das Tor ist die einzige Gabelung im Spiel: siehe Karte, Seite 7.

Die Karte

Das ganze Spiel hängt an drei Orten. Such hier den Titel deines Bildschirms, und du weißt, wo du bist und was 9 tun wird.

Die Profilauswahl
FLASHBOSS PROFILAUSWAHL

- **1–5** Ein Held oder `Neuen Helden erstellen`
- **6** Helden-Archiv — weggelegte Helden, für freie Plätze
- **7** Über & Links
- **8** Hilfe & Optionen — 1 Lektionen · 2 Audio-Cache · 3 Einstellungen: Kurse, Meister, Stufe, Notizen, Sprache, Stimmen
- **9** Beenden: Das Spiel schließt sofort.

1–5 →

Das Tor
SITZUNG BEGINNT FÜR …

- **5** Ins Sanktum
- **6** Wiederholung — `DIE WIEDERHOLUNG` — 3 Feuerprobe · 4 Verteilte Wiederholung · 5–7 Spiele · 8 Pool
- **7** Weg wechseln — `WÄHLE DEINEN WEG` — ein anderer Kurs
- **8** Challenges — `CHALLENGES` — 1 Stufensprung · 2 Wochen-Challenge
- **9** zurück zur Profilauswahl

5 →

Das Sanktum
DAS SANKTUM ~ …

- **4** Kenne deinen Feind — `KENNE DEINEN FEIND` — Bündel → Wortliste → 5 `BOSSKAMPF`
- **5** Karten üben — `STUFE n – SPACED REPETITION` — 5 Karten von heute · 8 Bündel-Übung. Tag geschafft: das Grimoire
- **6** Deine Chronik — `PROFILDATEN` — 6 Erfolge · 7 archivieren · 8 Meister wechseln
- **9** zurück zur **Profilauswahl**, nicht zum Tor

Nach Hause finden

9 führt von überall zur Profilauswahl. Halt bei `DAS SANKTUM` zum Lernen; bei `PROFILAUSWAHL` bringt dich die Nummer deines Helden zum Tor.

Die Überraschung: Die 9 des Sanktums überspringt das Tor. Zu Wiederholung, anderem Kurs oder Challenges also: 9, Nummer deines Helden, dann 6, 7 oder 8.

EINE 9 ZU VIEL

In der Profilauswahl ist 9 `Beenden`: Das Spiel schließt ohne Nachfrage. Verloren ist nichts, alles wurde unterwegs gespeichert. Starte neu und wähl deinen Helden.

Den Ort am Titel erkennen

TITEL OBEN	DU BIST	9 BRINGT DICH
`FIBONACCI-WIEDERHOLUNG 3/21`	bei den Karten von heute	ins Sanktum; Bewertetes bleibt.
`KARTENSTATUS AKTUALISIEREN`	zwischen zwei Karten	zur nächsten Karte, wie jede Taste
`LEKTION 23: … (1/2)`	in einer Lektion	ins Sanktum. `Enter` liest weiter, `0` springt zur Karte.
`TÄGLICHES TRAINING ABGESCHLOSSEN`	vor dem Grimoire	ins Sanktum
`BOSSKAMPF`	in einem Kampf	zu `DU WILLST ABHAUEN?` Dort kämpft 5 weiter.

Dein tägliches Lernen

Fortschritt in FlashBoss kommt aus einer Routine: die Karten von heute üben. Fünf bis zwanzig Minuten, und vom Spielstart nur fünf Tastendrücke entfernt.

Vom Start zur ersten Karte

`Enter` an der Titelseite vorbei → `1` dein Held → `5` Ins Sanktum → `5` Karten üben → `5` Tagesserie schaffen

Enter, eins, fünf, fünf, fünf.

Wähl, wie viel

`5` im Sanktum öffnet die Sitzungsauswahl. Ihr Titel nennt deine Stufe, die erste Zeile die Tageszahl deines Meisters.

`3`	**Kurzprobe.** Eine Handvoll für zwischendurch.
`4`	**Halbe Sitzung.** Halb jetzt, halb später.
`5` ⭐	**Tagesserie schaffen.** Genau das, was der Tag noch braucht. Die normale Wahl.
`6` `7`	**Ehrgeizig** und **Alle fälligen Karten.** Mehr, als der Tag braucht. Bis zum Tagesziel so groß wie 5.
`8`	**Bündel-Übung.** Ein Bündel drillen. Eine andere Übung: Seite 17.
`9`	Zurück ins Sanktum.

Kleine Sitzungen summieren sich, und die Zahlen schrumpfen mit. Eine graue Zeile hat gerade nichts zu bieten.



Die Sitzungsauswahl. Der Stern markiert die normale Wahl.

WOHER KOMMEN DIE KARTEN?

Der Stapel wird für dich gemacht: erst die wieder fälligen Karten, dann ein paar neue Wörter (wie viele, sagt dein Meister). Reicht das nicht für den Tag, holt das Spiel kommende Wiederholungen vor. Aussuchen musst du nie.

Was dir das Sanktum vor dem Start sagt

🎯 `Tagesserie: 6/21 Karten geschafft`	Heute gegen die Tageszahl deines Meisters.
🏆 `Tagesserie vollendet!`	Der Tag ist sicher. Alles Weitere ist Zugabe.
`Lernserie: 8 Tage`	Tage am Stück mit erreichter Tageszahl in diesem Kurs.
`Bosse in Stufe 2 besiegt: 0/8`	Wie weit du in der aktuellen Stufe bist (Seite 13).

Eine Karte, fünf Tastendrücke

Eine Karte kommt in Schritten: Prüf dich, bevor du die Antwort siehst. Jedes Enter deckt eine Zeile mehr auf, dann die Notizen.



1 Das Wort, gesprochen. Kennst du es?



2 Im Satz. Ein fairer Tipp.



3 Was der Satz bedeutet.



4 Die Antwort. Jetzt bewerten oder weiter zu den Notizen.

Der Bewertungsschritt

In Schritt 4 wird die Fußzeile zu `0-5 werten • 7 Hilfe • 8 Notizen • 9 Ende`. Ab hier öffnet jede Taste außer einer Bewertung die **Notizen** (Grammatik, Plural, Gebrauch): Enter, 8, Space, Klick, jeder Knopf. Das ist der normale Weg; eine Bewertung überspringt sie, für eilige Tage.

0–5	**Die Karte bewerten** und weiter, mit oder ohne Notizen. Die Zahlen: nächste Seite.
7	**Bewertungshilfe:** die Zahlen erklärt, vor oder nach den Notizen. Nochmal 7: aus.
Enter	Das **Wort** nochmal hören (bei offenen Notizen).
6	Den **Satz** nochmal hören (bei offenen Notizen).
S	Ton an/aus, mit Rückfrage: 5 ja, 9 nein.
9	**Sitzung verlassen.** Bewertetes bleibt, der Rest wartet bis später.

Nach der Bewertung

`KARTENSTATUS AKTUALISIEREN` zeigt, wann die Karte wiederkommt, und deine vier Abzeichen. Enter bringt die nächste. Der Titel zählt mit: `3/21` heißt Karte drei von 21.

Nach der letzten Karte kommt die Sitzungsauswahl oder, bei gerade erreichtem Tagesziel, `TAGESZIEL ERREICHT`. Dein Tag ist geschafft.



Dieselbe Karte mit offenen Notizen.

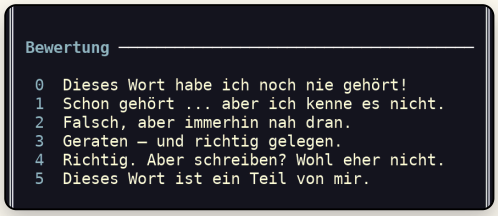
VORSICHT MIT DER 5

In Schritt 1 bis 3 geht jede Taste weiter, 5 ist dort harmlos. In Schritt 4 ist sie die höchste Bewertung. Wer mit 5 durchtippt, markiert jede Karte als „perfekt gekonnt“. Blättere mit Enter.

Wie du eine Karte bewertest

Deine Bewertung ist alles, was du dem Spiel sagst. Sie entscheidet, wann die Karte wiederkommt und wie bald du gegen einen Boss kämpfen darfst.

	IN DEN WORTEN DES SPIELS	WAS ES MIT DER KARTE MACHT
0	Dieses Wort habe ich noch nie gehört!	Zurück zum Anfang: morgen.
1	Schon gehört … aber ich kenne es nicht.	Drei Sprossen runter.
2	Falsch, aber immerhin nah dran.	Zwei Sprossen runter.
3	Geraten – und richtig gelegen.	Eine Sprosse runter.
4	Richtig. Aber schreiben? Wohl eher nicht.	Bleibt, wo sie ist.
5	Dieses Wort ist ein Teil von mir.	**Eine Sprosse hoch.**



Drück ? auf einer Karte für diese Hilfe.

Die Leiter

Jede Karte steht auf einer Sprosse einer Leiter: der Zahl der Tage, bis sie wiederkommt. Die Sprossen folgen den Fibonacci-Zahlen, die Abstände wachsen schnell:



Tage, bis die Karte wiederkommt

Eine neue Karte landet nach ihrer ersten Bewertung: 0 oder 1 morgen, 2 in zwei Tagen, 3 in drei, 4 in fünf, 5 in acht. Danach steigt nur eine 5. Eine zweite 5 hebt sie auf dreizehn Tage: **gemeistert**.

Die Sterne oben rechts auf der Karte zeigen ihre Sprosse: einer pro Tag, voll bei dreizehn.

Was das Spiel nicht laut sagt

Ein Boss ist bereit, wenn vier Fünftel seiner Wörter gemeistert sind, und **nur 5en meistern ein Wort**. Eine Karte, die immer eine 4 bekommt, kommt ewig alle fünf Tage wieder. Solange die 4 stimmt, ist sie richtig; kommt das Wort ohne Nachdenken, sag es mit einer 5.

BEWERTE EHRLICH, UND SCHNELL

Entscheide vor Schritt 4: Kam die Bedeutung bei Schritt 1 oder erst mit dem Satz? Eine niedrige Bewertung kostet nur eine frühere Wiederholung, und genau die braucht ein schwaches Wort.

Tage, Serien, das Grimoire

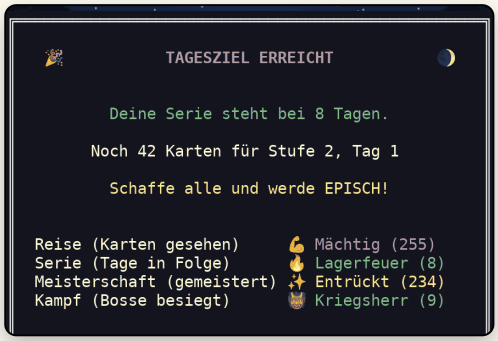
FlashBoss zählt in Tagen. Schaffst du heute die Zahl deines Meisters, gehört der Tag dir. Schaffst du sie morgen wieder, hast du eine Serie.

Was für heute zählt

Die erste Zeile des Sanktums, `Tagesserie: 6/13 Karten geschafft`, zählt die verschiedenen Karten, die du heute in diesem Kurs bearbeitet hast.

ZÄHLT	ZÄHLT NICHT
Jede Karte, die du im täglichen Lernen bewertest, egal wie klein die Sitzung	Wiederholungsspiele
Karten, die du in der Bündel-Übung und im Grimoire bewertest	Die Wochen-Challenge
Ein Sieg über einen Boss: alle Karten des Bündels auf einmal	Die Feuerprobe

Der Tag wechselt um Mitternacht nach der Uhr deines Computers. Ist das Spiel in diesem Moment offen, sagt es `MITTERNACHT IST DA` und kehrt zur Profilauswahl zurück. Alles, was du abgeschlossen hattest, ist sicher.



Die Seite, mit der die Tagespflicht endet.

EPISCH

Nach dem Tagesziel bietet das Spiel vielleicht mehr an: `Noch 42 Karten bis EPISCH`. Wer jede Karte schafft, die der Tag hergibt, erhält den Rang EPISCH. Eine Ehre, nie eine Pflicht.

Wenn du einen Tag verpasst

Ein verpasster Tag wird mit einem **Antrieb** bezahlt, falls du einen hast, und die Serie hält. Ohne Antrieb fällt die Serie auf null. Deine beste Serie bleibt in Erinnerung, und deine Karten warten einfach.

Das Grimoire: freie Tage ansparen

Sind alle Karten von heute geschafft, öffnet 5 im Sanktum nicht mehr die Sitzungsauswahl, sondern `TÄGLICHES TRAINING ABGESCHLOSSEN`, wo ein Zauberbuch leuchtet. Das Grimoire holt die Karten von morgen in den heutigen Tag. Schließ diese Extra-Sitzung ab, und du erhältst **+1 Antrieb**: einen freien Tag auf Vorrat.

5	Das Grimoire öffnen und die Extra-Sitzung beginnen.
8	Erst lesen, was das Grimoire ist. Lohnt sich einmal.
9	Zurück ins Sanktum. Nichts passiert.

Die allererste Beschwörung in einem Kurs ist groß: Sie bringt jede Karte, die du bisher geübt hast. Sie lässt sich ohne Strafe abbrechen.

WAS DU ÖFFNEST, BRINGST DU ZU ENDE

Eine Grimoire-Session ist die einzige Art des Lernens, bei der frühes Gehen etwas kostet. 9 auf einer Grimoire-Karte beendet das Ritual: **Ein Serientag wird abgezogen**, und das Buch bleibt bis Mitternacht versiegelt. Das Spiel mittendrin zu schließen zählt genauso.

Hast du nur ein paar Minuten, öffne es nicht. Der normale Tag ist schon geschafft.

Lektionen, Notizen und Ton

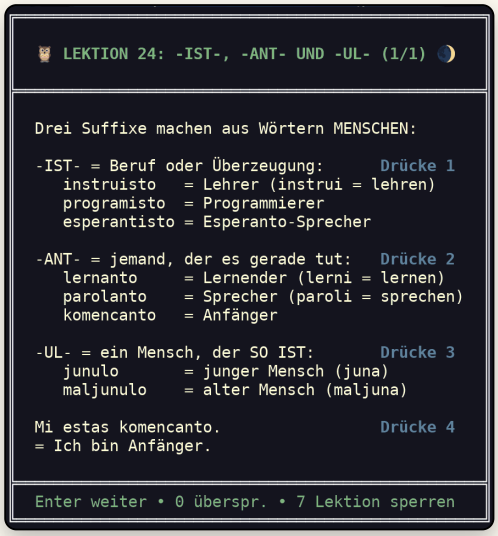
Ein paar Dinge machen die täglichen Karten leichter, wenn du eingewöhnt bist. Am ersten Tag brauchst du keins.

Lektionen

Ab und zu bringt eine Karte eine kurze Lektion mit: Grammatik, Wortstellung, Aussprache. Der Titel wird zu `LEKTION 24: -IST-, -ANT- UND -UL- (1/1)`, und die Lektion erscheint vor dem Wort.

`Enter`	Weiterlesen. Nach der letzten Seite erscheint deine Karte.
`0`	Diesmal überspringen. Sie kommt wieder.
`7`	Sperren: Diese Lektion nie wieder zeigen.
`9`	Die Sitzung verlassen, zurück ins Sanktum.

Eine Lektion kommt mit ihrer Karte wieder, bis du den Boss ihres Bündels besiegst oder sie sperrst. Nachlesen in Ruhe: Profilauswahl, `8` Hilfe & Optionen, `1` `Alle Lektionen öffnen`. Gesperrte schaltest du in den Einstellungen wieder frei: `5` `Lektionseinstellungen`.



Eine Lektion kommt mitten in der Sitzung.



Klick während einer Karte auf deinen Meister, und du bekommst diese Schalter. „Tasten auf dieser Karte" nennt jede Taste, die gerade wirkt.

AUSSERHALB EINER SITZUNG

Dieselben Schalter stehen in den Einstellungen: Profilauswahl, `8`, `3`. Wenn Karten vor dem Sprechen stocken, bereitet der `Audio-Cache-Manager` (Hilfe & Optionen, `2`) die Sprachausgabe eines Kurses vorab vor.

Notizen immer an

Drückst du auf jeder Karte `8`, lass die Notizen mit der Antwort von selbst aufgehen: auf einer Karte `Ctrl`+`N`, oder Klick auf den Meister und `Notizen immer an`. Ausschalten genauso.

Ton und Stimmen

Jedes Wort wird gesprochen, wenn seine Karte aufgeht, und jeder Satz in Schritt 2.

`Enter` `6`	Im Bewertungsschritt: Wort hören, Satz hören.
`S`	Auf einer Karte: Ton an/aus, mit Rückfrage.
`Ctrl`+`A`	Im Bewertungsschritt: dasselbe, ohne Rückfrage.
`Ctrl`+`0`	Überall: eine Stimme der Sprache wählen.
`Ctrl`+`P`	Überall: Seitenleiste, die jeden getippten oder eingefügten Text spricht, in jedem Tempo.

Kenne deinen Feind

Wörter kommen in Bündeln von etwa einem Dutzend. Jedes Bündel hat einen Boss. Besiege ihn, und das Bündel ist für immer erledigt.

Sanktum 4 öffnet KENNE DEINEN FEIND: die Bündel deiner Stufe, jedes mit Balken und Zustand.

👾 ÜBUNG	Du lernst diese Wörter noch. Der Balken füllt sich: kräftig für gemeisterte, blass für schon gesehene Wörter.
👹 KAMPFBEREIT!	Vier Fünftel der Wörter sind gemeistert. Der Boss kann bekämpft werden.
🏆 BOSS BESIEGT	Erledigt. Diese Wörter haben deine täglichen Karten verlassen.

Die Nummer einer Zeile schaut hinein. ← → blättern bei mehr als acht Bündeln. 9: zurück ins Sanktum.

> **DU MUSST NICHT HERKOMMEN**
> Die Balken füllen sich allein durchs tägliche Lernen. Schau rein, wenn du wissen willst, wie nah du bist: Ein Balken braucht sechzehn von zwanzig Kästchen kräftig.



Drei Bosse bereit, ein Bündel halb gelernt, vier unberührt.

In einem Bündel



Die Wortliste eines Bündels, schwächste Wörter zuerst.

Ein Bündel in Übung öffnet direkt seine **Wortliste**. Jedes Wort ist markiert: ↘ Schwach, ↗ Stark (ab 8 Tagen) oder ★ Gemeistert (ab 13 Tagen).

8	Zwischen Wörtern und Bedeutungen wechseln.
4 6	Vorige und nächste Seite der Liste.
5	**Kampf!** Nur, wenn der Boss bereit ist.
9	Zurück zur Bündelliste.

Ein bereites Bündel öffnet stattdessen BOSSKAMPF BEREIT!: 4 Bündel ansehen, 5 Kampf beginnen. Deine vier schwächsten Wörter sind dann verborgen, als G E S C H W Ä R Z T. Nach ihnen fragt der Boss.

> **5 STARTET DEN KAMPF SOFORT**
> Es gibt kein „Bist du sicher?“. Wolltest du nur schauen, drück 4 und verlass die Liste mit 9.

Der Bosskampf

Ein Bosskampf ist ein kurzes Quiz auf einem schmalen Sims. Du siehst eine Bedeutung und acht Wörter. Vier richtige Antworten am Stück bringen den Sieg.



Zwei Antworten geschafft. Die Eule steht auf Feld 3, der Boss auf Feld 4.

Der obere Kasten zeigt die Bedeutung und einen Satz, der sie verwendet. Drück die Nummer des passenden Worts, 1 bis 8. Es läuft keine Uhr: Lass dir Zeit.

1	2	3	4	⚔
Fehler = Sturz	Fehler = Sturz	Fehler = zurück auf 1	Fehler = zurück auf 2	Sieg

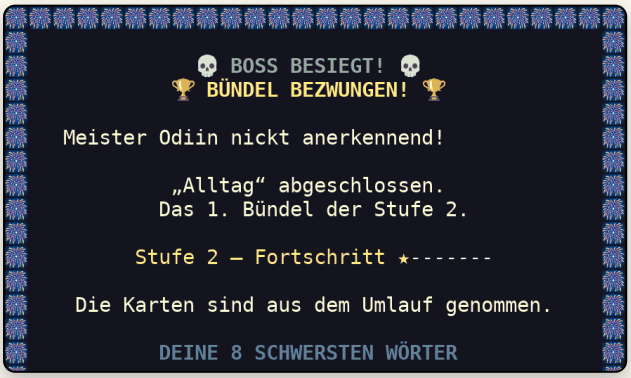
- **Richtig:** ein Feld vor. Richtig auf Feld 4 ist der Todesstoß.
- **Falsch auf Feld 3 oder 4:** zwei Felder zurück, und dasselbe Wort wird erneut gefragt.
- **Falsch auf Feld 1 oder 2:** Nach hinten ist kein Platz mehr. Du fällst, und der Kampf ist verloren.
- Die Felder 1 und 2 fragen deine **stärksten** Wörter des Bündels, die Felder 3 und 4 deine **schwächsten**.

Für richtig und falsch gibt es keine eigene Seite. Die nächste Frage erscheint mit einer Zeile unter dem Sims, `Richtig! Vorrücken ...` oder `Falsch! Noch ein Fehler und du fällst!`, und dein Meister zeigt einen Haken oder ein Kreuz.

Wenn du gewinnst

`S I E G`, dann `BOSS BESIEGT!` mit den acht schwersten Wörtern, die du nicht wiedersehen wirst. Enter bringt dich zurück ins Sanktum.

- Jedes Wort des Bündels ist für immer gemeistert und verlässt deine täglichen Karten.
- Alle zählen als heute geübt, ein Sieg über einen Boss kann deinen Tag also allein vollenden.
- Die Wörter wandern in die Wiederholung (Seite 16), wo du sie frisch halten kannst.



Wenn du fällst

`DER BOSS SIEGT! DU WURDEST BESIEGT`. Das verfehlte Wort steht in Rot. Enter bringt dich zurück ins Sanktum.

- Dieser eine Boss ist bis morgen gesperrt. Andere bereite Bosse kannst du heute noch angehen.
- Deine Karten bleiben unberührt. Eine Niederlage kostet keinen Fortschritt.
- Das Lernen geht wie gewohnt weiter. Das verfehlte Wort ist einen Blick in die Wortliste wert.

> **`9 IM KAMPF IST EIN RÜCKZUG`**
>
> 9 während einer Frage öffnet `DU WILLST ABHAUEN?`. Dort führt 5 zurück in den Kampf, und eine zweite 9 gibt auf. Ein Rückzug zählt genau wie ein Sturz: Der Boss ist bis morgen gesperrt. Hast du die 9 aus Versehen gedrückt, drück 5.

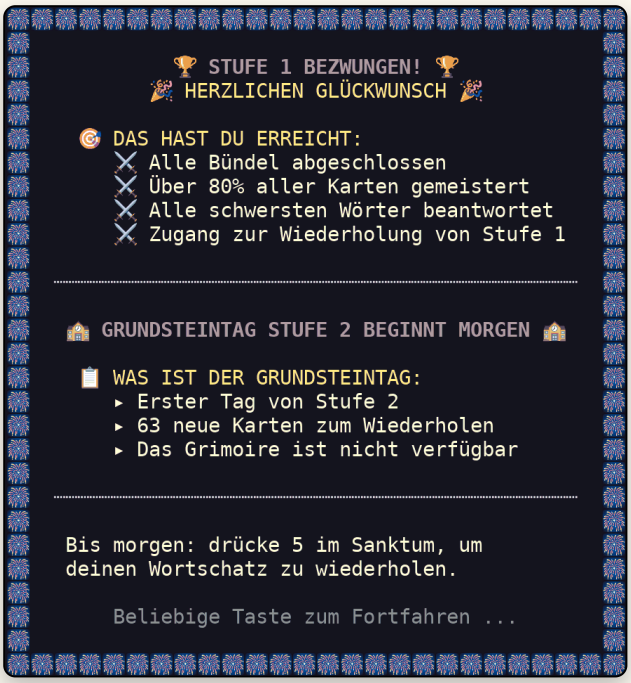
Stufen: der lange Weg

Bündel sind zu Stufen gestapelt. Ein ganzer Kurs hat fünfzehn Stufen und 3.000 Wörter: Core sind die Stufen 1 bis 5, Pareto 1 die Stufen 6 bis 10, Pareto 2 die Stufen 11 bis 15.

Der erste Tag einer Stufe

Drückst du in einer neuen Stufe zum ersten Mal `5` im Sanktum, teilt das Spiel die ganze Stufe aus: eine Rolle mit Bündelnamen, dann `STUFE 2 GELADEN`, dann eine Seite mit Ratschlägen. Drück dich mit `Enter` hindurch. Auf der Ladeseite kannst du mit einer Ziffer vorher in ein Bündel spähen.

Dieser erste Tag ist der **Grundsteintag**. Dein Meister erlaubt bis zum Dreifachen der üblichen Kartenzahl, damit die Stufe mit Schwung beginnt. Für deine Serie brauchst du nur die übliche Zahl. Schaffst du jede Karte, die der Tag bietet, erklärt dich das Spiel für **EPISCH**, seine höchste Tagesehre.



Eine Stufe fällt. Ruh dich aus oder wiederhole, bis morgen.

Eine Stufe bezwingen

Fällt der letzte Boss einer Stufe, siehst du `STUFE 1 BEZWUNGEN!`. Der Grundsteintag der nächsten Stufe beginnt morgen. Für den Rest des Tages führt `5` im Sanktum zur Wiederholung.

Neue Wörter kommen immer der Reihe nach, ein paar am Tag, Bündel für Bündel. Ein Sieg über einen Boss schaltet keine neuen Karten frei: Die Karten der Stufe wurden alle an ihrem ersten Tag ausgeteilt, und dein tägliches Lernen arbeitet sich schon durch sie hindurch.

Kannst du die Sprache schon ein wenig?

Du musst nicht beim ersten Wort anfangen. Der **Stufensprung** lässt dich gegen jeden Boss einer Stufe in einem Lauf kämpfen und sie bei einem Sieg überspringen (Seite 17). Oder reise direkt: in der Profilauswahl `8` Hilfe & Optionen, `3` Einstellungen, dann `4` `Stufe wählen`. Tipp die Nummer der Stufe ein und drück `Enter`. Die Stufe, die du verlässt, ruht, ohne dass etwas gelöscht wird, bis du zurückreist.

EIN BILDSCHIRM, AUF DEM 9 NICHT „ZURÜCK“ IST

Auf `STUFE WÄHLEN` sind die Ziffern Stufennummern, 9 heißt also Stufe 9. Verlass diesen Bildschirm mit `Enter` auf leerer Zeile. Und `0` beginnt dort eine Stufe neu, was löscht: Vorher musst du den Namen deines Helden eintippen.

Wiederholung: Altes frisch halten

Fällt ein Boss, verlassen seine Wörter deine täglichen Karten. In der Wiederholung leben sie weiter: Spiele, so viel oder so wenig du magst.

Tor 6 Wiederholung öffnet DIE WIEDERHOLUNG, grau bis zum ersten besiegten Boss. Der Esperantokurs bietet:

3	**Die Feuerprobe.** Alle Bosse einer abgeschlossenen Stufe nacheinander. Ein Sturz beendet den Lauf.
4	**Verteilte Wiederholung.** Besiegte Karten mit eigenem Kalender, bewertet 0 bis 5 wie sonst. Der ruhige Weg, alles zu behalten.
5	**Gegenteile.** Tipp das echte Gegenteil, nicht die mal-Form.
6	**Wortbau.** Bau das Wort aus Teilen. Ab Stufe 4.
7	**Rechtschreibung.** Tipp, was du hörst. Braucht Ton.
2	**Lückentext.** Tipp das fehlende Wort.
8	**Optionen: der Übungspool.** + hebt die Grundstufe und lässt frühe Stufen aus den Übungen, - senkt sie.
9	Zurück zum Tor.

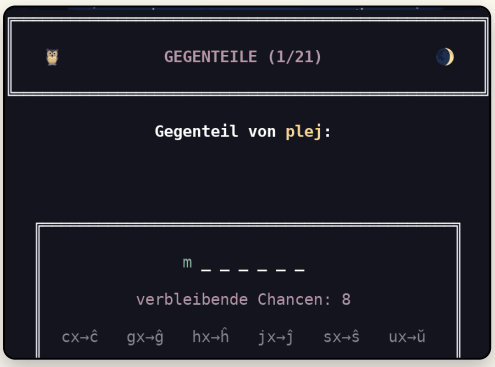
Andere Kurse haben eigene Spiele, etwa Der Die Das im Deutschkurs. Ein Spiel erscheint, sobald genug besiegte Wörter passen; eine graue Zeile nennt die Stufe.



Hier kann nichts schaden

Die Wiederholung berührt nie deine Karten, Serie oder Bosse und zählt nie für heute. Spiel sie um ihrer selbst willen.

Die Tippspiele



Gegenteile. Der erste Buchstabe ist vorgegeben.

- Tipp einfach, ohne Enter und Rücktaste: Richtige Buchstaben erscheinen, eine falsche Taste leuchtet rot und kostet eine Chance.
- Sonderzeichen: x nach dem Buchstaben, also cx für ĉ, ux für ŭ (ebenso g, h, j, s).
- In der Rechtschreibung spricht Space das Wort noch einmal.
- 9 geht, dein Platz bleibt. Hier geht ausnahmsweise auch Esc.

Mit einem Controller tippt das Buchstabenrad.

ZWEI ÄHNLICHE NAMEN

Karten üben (Sanktum 5) ist dein tägliches Lernen, als einziges der beiden gut für die Serie. Wiederholung (Tor 6) ist dieses Menü, Titel DIE WIEDERHOLUNG.

Challenges und Bündel-Übung

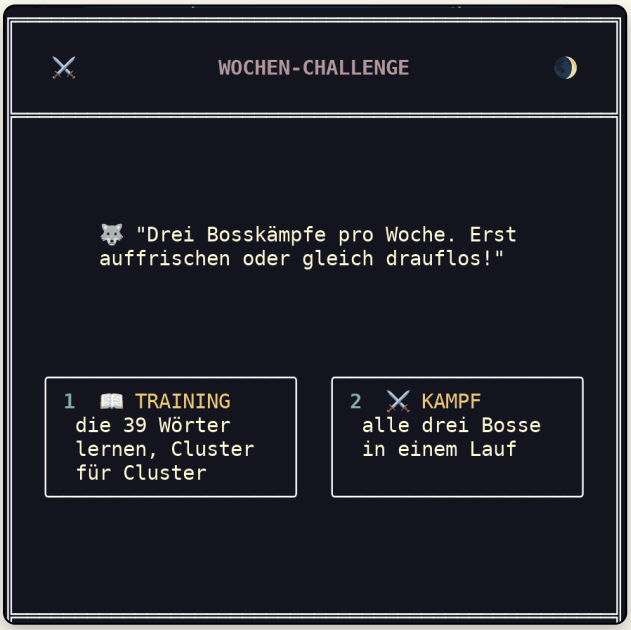
Drei weitere Dinge zum Ausprobieren, wenn das Lernen des Tages geschafft ist. Zwei findest du am Tor unter 8 Challenges, das dritte in der Sitzungsauswahl.

Die Wochen-Challenge

Drei Bosse mit je dreizehn Wörtern aus deiner aktuellen Stufe, für alle gleich und neu mit jeder Mondphase. Deine eigenen Karten bleiben, wie sie sind.

1	**Training.** Lies die Wörter der Woche, Bündel für Bündel. Auf dem Blatt eines Bündels übt 4 seine Karten, und 5 ist Sparring mit seinem Boss.
2	**Kampf.** Alle drei Bosse in einem Lauf, mit drei Chancen. Der Lauf beginnt sofort.
9	Zurück zu den Challenges.

Der erste Lauf jeder Woche ist der offizielle Versuch, spätere Läufe sind Übung. Nach einem Sturz bietet DIE BILANZ 4 üben, 5 weiterkämpfen, 6 neu starten, 9 gehen. Dein bestes Ergebnis steht auf der Startseite.



Der Stufensprung

Ein Einstufungstest für alle, die die Sprache schon ein wenig können. Besiege jeden Boss deiner aktuellen Stufe in einem Lauf, und die Stufe gehört dir, ohne dass du sie lernst.

- Drei Leben pro Lauf. Ein Sturz oder Rückzug kostet eines. Besiegte Bosse bleiben besiegt.
- So viele Läufe, wie du willst. Verlieren kostet nur den Lauf.
- Zuerst kommen zwei Seiten Erklärung. Die zweite 5 startet den ersten Kampf.
- Ein Sieg schließt die Stufe ab, schreibt dir die heutige Serie gut, und morgen geht das Lernen mit dem Grundsteintag der nächsten Stufe weiter.

> **EIN LAUF ÜBERNIMMT DEN TAG**
>
> Solange ein Stufensprung-Lauf offen ist, führt 5 im Sanktum zurück in den Lauf, nicht zu deinen Karten. Um deine Karten zurückzubekommen, beende den Lauf oder gib ihn auf: Drück auf der Stufensprung-Seite 8, dann 5. Ein unfertiger Lauf wird um Mitternacht gelöscht.
>
> Und ein Sieg lässt sich nicht rückgängig machen. Überspring eine Stufe nur, wenn du ihre Wörter wirklich kannst.

Bündel-Übung

In der Sitzungsauswahl (Sanktum 5) öffnet 8 die BÜNDEL-ÜBUNG. Wähl ein Bündel und drill alle seine Karten, fällig oder nicht.

Nützlich vor einem Boss, um eine Gruppe von Wörtern genau anzusehen. Das Spiel warnt, sie sei weniger wirksam, und das stimmt: Hier hebt eine 5 eine Karte nur um einen einzigen Tag, die Meisterschaft kommt also viel langsamer als im täglichen Lernen. Die Karten zählen aber für heute. 9 pausiert, dann macht 5 weiter oder 9 geht.

Kurse, Helden und Speichern

Ein Held kann mehrere Sprachen lernen, ein Computer mehrere Helden halten. Jeder behält seinen Fortschritt.

Ein anderer Kurs

Tor 7 `Weg wechseln` zeigt deine Kurse, drei pro Seite (6 blättert). Wähl einen, lies die Übersicht, bestätige mit `Enter`: Hier ist `Enter` das Ja, nicht 5.

- Jeder Kurs hat eigene Karten, Stufe, Serie, Antrieb und Meister. Nichts wird geteilt, nichts geht verloren.
- Core, Pareto 1 und Pareto 2 einer Sprache sind ein Kurs mit fünfzehn Stufen.
- Der Kurs in deiner Oberflächensprache ist grau. Wählst du ihn, bietet das Spiel an, erst die Oberfläche umzustellen: 5 ja, 9 nein.

Zwei Arten von Spracheinstellung

Sprache der Oberfläche (Menüs): `Ctrl`+`L`, überall. **Kartentext** (Übersetzungen, Notizen): Einstellungen, 7 `Spracheinstellungen`. Dort schaltet jede Taste eine Zeile weiter, ein verirrtes 3 stellt also alle Menüs um. `Ctrl`+`L` repariert es.

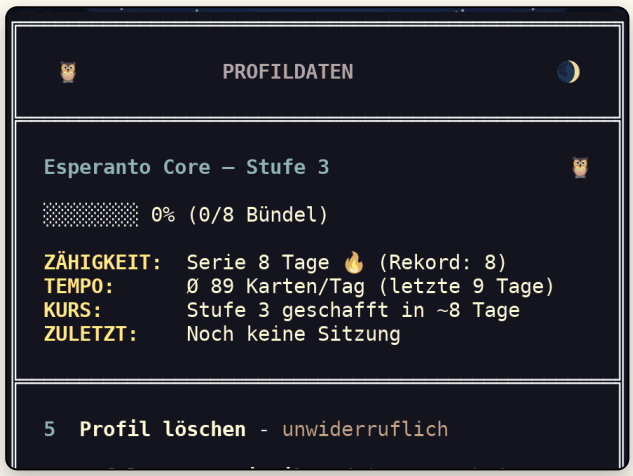
Deine Chronik

Sanktum 6 öffnet `PROFILDATEN`: Serie und beste Serie, Karten pro Tag und wann die Stufe etwa fertig ist.

6	Erfolge und Statistik; dort 5 für die Leitern.
7	`Fortschritt sichern`: Held ins Helden-Archiv.
8	Triff die Meister: Meister wechseln.
`Tab`	Die anderen Kurse dieses Helden zeigen.
9	Zurück ins Sanktum.

AUF DIESER SEITE HEISST 5 NICHT „WEITER“

In Deiner Chronik ist 5 `Profil löschen`. Danach wird der Heldenname verlangt, ein Ausrutscher ist also nicht fatal: `Enter` auf leerer Zeile, und nichts wird gelöscht.



Helden und das Archiv

Die Profilauswahl hat fünf Plätze; ein leerer zeigt `Neuen Helden erstellen`. Platz frei machen, ohne etwas zu verlieren: Deine Chronik, 7, dann 5. Zurückholen: Profilauswahl, 6 `Helden-Archiv`, die Nummer des Helden, dann 7 `Dieses Profil wiederherstellen`. (Auf dieser Seite löscht 5 endgültig.)

Ein archivierter Held behält alles. War es der einzige, zeigt die Profilauswahl leere Plätze und das Archiv.

Speichern

Es gibt keine Speichertaste: Jede Karte, jeder Boss, jede Einstellung wird sofort gespeichert. Mit Steam Cloud folgen dir deine Helden auf andere Computer. Verlass das Spiel mit seiner eigenen 9 `Beenden` und gib Steam vor dem Herunterfahren einen Moment, damit die neueste Kopie mitreist.

Zwei Dinge sind endgültig, beide verlangen erst einen Namen: `Profil löschen` und das Entfernen eines Kurses in den Einstellungen, 1 `Deine Kurse`.

Verlaufen? Hier entlang

Fast jeder verwirrende Moment steht hier. Such, was du siehst, und tu, was rechts steht.

WAS DU SIEHST	WAS PASSIERT IST, UND DER WEG HINAUS
Ein Bildschirm, den ich nie gesehen habe, und ich weiß nicht, wie ich herkam.	Lies Titel und Fußzeile. Dann 9, bis oben DAS SANKTUM oder FLASHBOSS PROFILAUSWAHL steht. Beide auf der Karte, Seite 7.
Das Spiel hat sich von selbst geschlossen.	Du hast in der Profilauswahl 9 gedrückt, wo sie Beenden heißt. Nichts ist verloren. Starte das Spiel neu.
Ich habe bei den Karten 9 gedrückt, jetzt ist die Sitzung weg.	9 auf einer Karte verlässt die Sitzung. Die bewerteten Karten sind gespeichert, der Rest wartet: Sanktum, 5, 5.
Eine Karte ging weiter, bevor ich sie angesehen hatte.	Im Bewertungsschritt ist 0 bis 5 die Bewertung. Die Karte kommt von selbst wieder, früher bei niedriger Bewertung. Blättere mit Enter.
DU WILLST ABHAUEN?	Du hast im Bosskampf 9 gedrückt. 5 führt zurück in den Kampf. Eine zweite 9 gibt den Kampf für heute auf.
BOSSKAMPF GESPERRT / „Komm morgen wieder“	Du bist heute gegen diesen Boss gefallen oder geflohen. Nach Mitternacht geht er wieder auf. Andere Bosse und deine Karten betrifft das nicht.
Sanktum 5 zeigt STUFENSPRUNG statt meiner Karten.	Ein Stufensprung-Lauf ist offen. Beende ihn oder gib ihn mit 8, dann 5 auf. Deine Karten sind sofort zurück.
Sanktum 5 zeigt TÄGLICHES TRAINING ABGESCHLOSSEN und ein leuchtendes Buch.	Die Karten von heute sind geschafft. Das Grimoire ist eine freiwillige Extra-Sitzung (Seite 11). 9 führt kostenlos zurück.
Sanktum 5 zeigt DIE WIEDERHOLUNG.	Du hast heute eine Stufe abgeschlossen. Die nächste beginnt morgen, bis dahin gibt es Wiederholung. 9 führt zurück.
Das Sanktum sagt Serie offen, obwohl ich heute fertig war.	Du hast zu einem Meister gewechselt, der mehr Karten am Tag verlangt. Mach die Differenz oder wechsle zurück.
Im Sanktum finde ich Wiederholung, Challenges oder meinen anderen Kurs nicht.	Sie sind am Tor: 9, dann die Nummer deines Helden, dann 6, 8 oder 7.
Ich finde die Einstellungen nicht.	Profilauswahl, 8 Hilfe & Optionen, 3 Einstellungen. Nur für Stimmen: Ctrl+0, überall.
Alle Menüs sind plötzlich in einer anderen Sprache.	Ctrl+L, dann deine wählen.
Es gibt keinen Ton.	Drück auf einer Karte S, dann 5. Lektionen sprechen immer.
Die Tiere sind weg, oder eine Liste verdeckt die Ecke.	F8 blendet die Tiere ein und aus, F2 schließt die Tastenkürzel. Ein schmales Fenster blendet die Tiere selbst aus: breiter ziehen oder F11.
9 tut nichts auf einem Bildschirm, auf dem ich tippe.	Beim Tippen ist 9 ein Zeichen. Zeile leeren, dann Enter auf leerer Zeile geht zurück.
Mein Held fehlt in der Profilauswahl.	Er wurde ins Archiv gelegt (Deine Chronik, 7). Profilauswahl, 6 Helden-Archiv, die Nummer des Helden, 7 Wiederherstellen.

Alle Tasten auf einer Seite

Überall

1–8	Die Zeile mit dieser Nummer wählen	D-pad + A
5	Vor, ja, die übliche Wahl	Y
9	Einen Ort zurück	B
Enter	„Beliebige Taste“: umblättern	A
4 6 ← →	Vorige und nächste Seite einer Liste	← →

Auf einer Karte

Enter	Nächster Schritt: Satz, seine Bedeutung, die Antwort	A
0–5	Im letzten Schritt: bewerten und weiter	D-pad + A
8	Notizen	A
7	Bewertungshilfe an und aus	
Enter / 6	Das Wort / den Satz nochmal hören	R1 / L1
S	Ton an oder aus (dann 5)	
Ctrl + N	Notizen immer an	
9	Sitzung verlassen; bewertete Karten bleiben	B
0 7	In einer Lektion: diesmal überspringen · nie wieder zeigen	

Im Bosskampf

1–8	Deine Antwort. Vier richtige am Stück gewinnen.
9	Um Rückzug bitten. Dann kämpft 5 weiter, 9 gibt für heute auf.

Das Fenster

F2	Liste der Tastenkürzel (nochmal: zu)	Start
F11 F8 F9	Vollbild · Tiere · Rahmenposition	
Ctrl + L	Sprache der Oberfläche	
Ctrl + O	Audio und Stimmen	
Ctrl + P	Sprachausgabe	
Ctrl + E	Esperanto-Wortanalyse	

Der Weg zu jedem Ort

Die Karten von heute	Enter 1 5 5 5
Bündel und Bosse	Sanktum 4
Chronik, Erfolge, Meister	Sanktum 6
Bündel-Übung	Sanktum 5 8
Wiederholungsspiele	Tor 6
Ein anderer Kurs	Tor 7
Stufensprung, Wochen-Challenge	Tor 8
Alle Lektionen	Helden 8 1
Einstellungen	Helden 8 3
Helden-Archiv	Helden 6

Vom Sanktum zum Tor: 9, dann die Nummer deines Helden.

Die sechs Bewertungen

0	Nie gehört	zurück auf 1 Tag
1	Gehört, aber nicht gekannt	3 Sprossen runter
2	Falsch, aber nah dran	2 Sprossen runter
3	Geraten, und richtig	1 Sprosse runter
4	Richtig, Schreibung unsicher	bleibt
5	Kann ich perfekt	**1 Sprosse hoch**

Sprossen in Tagen: 1 · 2 · 3 · 5 · 8 · **13 ★** · 21 · 34 · 55 · 89 · 144 · 233 · 377. Zwei 5en meistern ein neues Wort. Ein Boss ist bei 80 % gemeistert bereit.

WO DIE ÜBLICHEN BEDEUTUNGEN NICHT GELTEN

Profilauswahl: 9 beendet das Spiel.
Sanktum: 9 führt zur Profilauswahl, am Tor vorbei.
Karte, letzter Schritt: 5 ist die höchste Bewertung.
Bosskampf: 9 9 ist eine Niederlage.
Grimoire-Karte: 9 kostet einen Serientag.
Deine Chronik: 5 ist Profil löschen (fragt nach dem Namen).
Stufe wählen: Ziffern sind Stufen; leeres Enter führt zurück.
Kurs wechseln: Enter bestätigt.
Tipp-Bildschirme: 9 ist ein Zeichen; leeres Enter führt zurück.