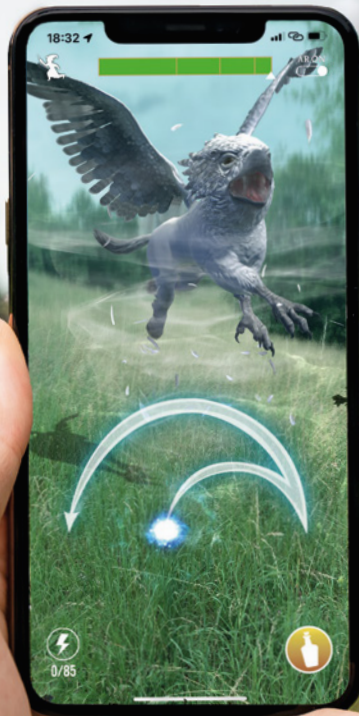


Kevin Kyburz ● Pascal Landolt

Das inoffizielle  
**WIZARDS**  
**UNITE**  
Handbuch



riva

# Vorwort

Willkommen, Zauberlehrling! Du bist unser neuestes Mitglied in der Eingreiftruppe zur Wahrung des Geheimhaltungsstatuts. Mit deiner Registrierung machst dich auf deinen Weg, ein mächtiger Magier zu werden. Und deine neu gewonnenen Kräfte wirst du sogleich brauchen – denn etwas Schreckliches ist vorgefallen: Eine neue Bedrohung hat die Zauberwelt befallen, und nun tauchen überall in der Muggelwelt magische Gegenstände, Kreaturen, Personen und sogar Erinnerungen auf.<sup>1</sup>

Die Welt der Zauberei steht kurz davor, enthüllt zu werden!<sup>2</sup> Wir dürfen nicht zulassen, dass unser Geheimhaltungsstatut (GHS) in Gefahr gebracht wird. Kaum vorzustellen, was passieren würde, wenn all die Muggel Zeugen von magischen Vorgängen würden – so viele Vergissmichs könnten wir gar nie mobilisieren.

Und genau deshalb wurde diese Eingreiftruppe, eine Kooperation zwischen dem Zaubereiministerium und der Internationalen Vereinigung von Zauberern, ins Leben gerufen. Unserer Truppe gehören auch verdiente Magier wie Constance Pickering, Hermine Granger und Harry Potter an.

»Harry Potter: Wizards Unite« kombiniert die Geschichten und Charaktere, die du bereits aus der zauberhaften Welt der originalen Harry Potter-Reihe und der »Phantastische Tierwesen«-Filme kennst, in einer einzigartigen und neuen Erfahrung für dein Smartphone.

Nun ist es an dir, deinen Zauberstab zu zücken, deine Zaubertränke zu brauen, deine Zaubersprüche zu lernen und zu helfen, die Bedrohung einzudämmen, welche die Geheimnisse aus der Zauberwelt aufzudecken droht. Hexen und Zauberer aus aller Welt: Verbündet euch!

# Über dieses Handbuch

Die magische Welt von Harry Potter steckt voller Geheimnisse, die darauf warten, von dir entdeckt zu werden. Wir laden dich ein, diese Welt selbst zu erfahren, dich überraschen und verzaubern zu lassen. Deshalb verzichten wir darauf, jede Wendung hier detailliert wiederzugeben, sondern konzentrieren uns auf die Dinge, die dich im Spiel weiterbringen.

Du kannst dieses Handbuch begleitend zum Spielen nutzen oder als Nachschlagewerk, um dich jederzeit über bestimmte Themen und Funktionen zu informieren. Wenn du das Buch liest, noch bevor du mit dem Spiel beginnst, solltest du das notwendige Rüstzeug haben, um in der Zauberwelt effizient voranzukommen, schnell zu einem mächtigen Magier zu werden.

Dieses Buch basiert auf der Grundlage, dass beide Autoren das Spiel bereits Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung in einer Beta-Version spielen durften. Deshalb teilen wir an dieser Stelle gerne unsere Erfahrungen aus erster Hand mit dir und hoffen, dir einige Tipps mit auf den Weg geben zu können. Wir haben diesen Guide so geschrieben, wie wir es uns selbst als Spieler gewünscht hätten, an die Hand genommen zu werden.

Was du noch wissen solltest, bevor du dich auf die große Reise be gibst: »Harry Potter: Wizards Unite« ist kein Spiel, bei dem du ein fix definiertes Ziel erreichen musst. Es gibt keinen »Endboss« und kein finales Level. Hier ist der Weg das Ziel. Mach heute den ersten Schritt und genieß deinen Ausflug in die Welt der Hexerei und Zauberei.

## Einige Symbole erklärt



Dieser Pfeil vor einem Wort deutet an, dass der folgende Begriff in einem anderen Abschnitt in diesem Buch noch genauer abgehandelt und zudem im Glossar kurz erklärt wird. Sei also beruhigt, wenn du das »Harry Potter«-Vokabular noch nicht vollständig beherrscht – wir gehen später detailliert darauf ein.



[m-vg.de/link/wu0](https://m-vg.de/link/wu0)

Hinter einem solchen QR-Code verbirgt sich – beinahe magisch – ein Video zum Thema, das wir im jeweiligen Abschnitt erklären. Das Video hilft dir dabei, unsere Tipps noch schneller zu verstehen. Scanne den QR-Code mit deiner Smartphone-Kamera, um online zum Video zu gelangen.

## Kommende Updates

Uns ist bewusst, dass bei einem digitalen Online-Spiel wie »Wizards Unite« regelmäßig Updates erscheinen, die das Spielerlebnis ändern und verbessern können. Diesem Umstand tragen wir bestmöglich Rechnung, indem wir uns auf grundsätzliche Funktionen und Zusammenhänge im Spiel fokussieren, statt uns auf zu viele variable Details – wie beispielsweise Preise von Gegenständen im Shop – zu fixieren.

# Wie du beginnst

In diesem Kapitel erklären wir, wie du »Harry Potter: Wizards Unite« auf deinem Smartphone installierst und einrichtest. Wir empfehlen dir, diesen ersten Teil schon vor dem Herunterladen der App zu lesen.

## Technische Voraussetzungen

Um mit dem Spiel starten zu können, musst du es zuerst aus dem Apple AppStore oder Google PlayStore auf dein Smartphone oder Tablet herunterladen. Die App heißt »Harry Potter: Wizards Unite« und wird von Niantic, Inc. angeboten.

Nutzer eines Android-Smartphones müssen mindestens Android 5.0 oder neuer installiert haben. Niantic empfiehlt Android-Nutzern ein Smartphone mit mindestens 2 Gigabyte (GB) Arbeitsspeicher (RAM) und mindestens 2 GB freiem Speicherplatz.

Nutzer eines iPhone von Apple benötigen ein iPhone 5 oder neuer mit mindestens iOS 10.0.

Für das Spiel werden sowohl eine Internet- als auch eine GPS-Verbindung benötigt.

## Dein Account

Nachdem du das Spiel heruntergeladen hast, kannst du deinen »Harry Potter: Wizards Unite«-Account erstellen. Hierfür kannst du deinen Facebook- oder Google-Login nutzen. Solltest du jünger als 13 Jahre alt sein, kannst du dich nur über das Angebot »Niantic Kids« registrieren.

# Dein erster Auftrag: Rette Hagrid!



[m-vg.de/link/wu1](https://m-vg.de/link/wu1)

Auch die Reise des größten Zauberers und der mächtigsten Hexe beginnt mit dem ersten Schritt. Dieser erste Schritt ist für alle Spieler in »Wizards Unite« exakt gleich, weshalb wir nun deinen ersten Auftrag gemeinsam durchspielen werden. Danach bist du frei, die Zauberwelt nach deinen eigenen Vorstellungen zu erforschen.

## Erstelle deinen Ministeriumsausweis

Nachdem du dich erfolgreich registriert hast, wirst du zuerst nach deinem Vor- und Nachnamen gefragt. Der Name, den du hier eingibst, ist nur für dich selbst sichtbar. Er erscheint in deinem Ministeriumsausweis und muss nicht deinem Namen in der »echten« Welt der → *Muggel* entsprechen.

Mit einem Klick auf die beiden verwobenen »Shuffle«-Pfeile kannst du dir auch einen klingenden Namen vorschlagen lassen, der sich liest, als stamme er aus J. K. Rowlings Feder persönlich. Du kannst diesen Namen auch jederzeit wieder ändern.

Als Nächstes wählst du einen Code-Namen, der einzigartig sein muss im »Harry Potter: Wizards United«-Universum. Jeder Name ist nur ein einziges Mal zugelassen – es ist also möglich, dass dein Lieblingsname bereits vergeben ist. Denk dir einen einzigartigen Namen aus, zu dem du einen starken Bezug hast, denn der Code-Name wird auch für andere Spieler sichtbar sein. Dein Code-Name oder Benutzername ist beispielsweise bei Kämpfen in den → *Festungen* ersichtlich und hilft dir dabei, deine Privatsphäre zu schützen.

## »Dem Himmel sei Dank bist du hier«

Deine ersten Schritte in der neuen Welt machst du unter den wachsenden Augen von Constance Pickering. Sie arbeitet mit Hermine Granger in der Eingreiftruppe des GHS. Constance erklärt dir noch mal den Ernst der Situation und bringt dir gemeinsam mit Harry Potter, der mittlerweile als Auror für das Zaubereiministerium arbeitet, die Grundlagen des Spiels bei.

# Das »Zauberische Ich« und die Karte



Als Erstes wirst du feststellen, dass du dich auf einer leicht abstrahierten Weltkarte wiederfindest. Die Figur in der Mitte des Bildschirms mit dem Zaubererhut, die auf einer Kompassrose steht, bist du – auch genannt das »Zauberische Ich«.

Wir nennen dies die »Standardansicht«, denn von hier aus hast du Zugriff auf alle Funktionen und hast alle Optionen auf einen Blick in Sicht.



Und schnell stellst du zudem fest, dass du dich nicht allein auf dieser Karte befindest: Denn die Anwendung von Magie hinterlässt immer Spuren. Diese werden auf deiner Weltkarte als schwebende, sich langsam drehende Symbole, sogenannte »→ *Findbare Gegenstände*«, angezeigt. Tippst du mit dem Finger auf einen → *Findbaren Gegenstand*, kannst du ihn in die Zauberwelt zurückbannen. An dieser Stelle wird das Spiel dich auffordern, der App die Genehmigung zur Nutzung deiner Smartphone-Kamera zu geben.

**Kamera-Genehmigung:** Diese Genehmigung ist wichtig für den weiteren Verlauf des Spiels, da das Spiel darauf basiert, über Augmented Reality (AR) reale mit virtuellen Räumen zu kombinieren. In diesem Fall kannst du der App diese Funktion gerne erteilen. Du kannst dich auch dagegen entscheiden – kannst aber dann nicht den vollen Funktionsumfang der AR-Technologie nutzen. Auf deinen Erfolg im Spiel hat dies aber kaum einen Einfluss – außer bei einer speziellen Funktion, die ausschließlich im AR-Modus über die Kamera deines Smartphones genutzt werden kann.

## Die Gefährdungsanzeige

Tippst du auf den ersten → *Findbaren Gegenstand*, wird dir die Gefährdungsanzeige vorgestellt. Das Zifferblatt zeigt dir an, wie wahrscheinlich es ist, dass durch diesen bestimmten → *Findbaren Gegenstand* die Zauberwelt exponiert und dabei das Geheimhaltungsstatut GHS gebrochen wird. Je höher die Gefahrenstufe, desto schwieriger wird es, den Gegenstand aus der Muggelwelt zu verbannen. Der erste Gegenstand, mit dem du konfrontiert wirst, trägt glücklicherweise noch das Level »Niedrig«. Junge Zauberer und Hexen sollten ja nichts überstürzen.

## Dein erster Zauber

Rubeus Hagrid braucht deine Hilfe, denn er wird vom Netz einer Acromantula festgehalten. Um Hagrid zu befreien, musst du deinen ersten Zauber ausführen. Dies machst du mit deinem Finger, indem du so schnell, aber gleichzeitig auch so genau wie möglich der vorgezeichneten Linie folgst. Je schneller und genauer du das Muster nachzeichnest, desto stärker wird dein Zauber ausfallen.

Nachdem du Hagrid erfolgreich vom verwunschenen Netz befreit hast, wird dir angezeigt, wieviel Erfahrungspunkte (XP) du für deine Tat bekommst. Du kannst Zaubersprüche in vier unterschiedlichen Erfolgsstufen zaubern: Je besser dein Zauber ist, desto einfacher lässt sich dem Geschöpf helfen und desto mehr XP bekommst du dafür – und du erreichst schneller das nächste → *Charakter-Level*.

Für deine erfolgreiche Hilfe darfst du nun in deinem → *Artefaktregister* deinen ersten Stempel setzen. Was das genau bedeutet, darauf gehen wir im Kapitel »Artefaktregister« genauer ein. Tippe für einen neuen Stempel einfach auf denjenigen Eintrag, der sich im Buch bewegt.

## Erster Eintrag im Artefaktregister

Constance Pickering erklärt dir im Anschluss, dass das → *Artefaktregister des Zaubereiministeriums* eine Auflistung aller verschwundenen → *Findbaren Gegenstände* enthält. Alles, was in der Zauberwelt als verschollen gemeldet wurde, kann hier gefunden und nachgeschlagen werden. Die Einträge in deinem Registrierungsbuch gelten auch als Zeichen deines Fortschritts im Spiel.

Um deinen ersten → *Findbaren Gegenstand* – in diesem Falle Rubeus Hagrid – im Artefaktregister zu platzieren, tippst du einfach auf die aufleuchtende Schablone. Das ist ein bisschen wie damals bei

den Stickeralben, die wir Aufkleber für Aufkleber ausfüllten. Hol dir also nun Hagrids Eintrag und dann geht's weiter: Auf das Registrierungsbuch und seine Einträge gehen wir im Kapitel »Artefaktregister« noch genauer ein.

Jetzt weißt du, wie du → *Findbare Gegenstände* in dein Artefaktregister einträgst. Mach dich nun auf und entdecke weitere → *Findbare Gegenstände* in deiner Umgebung! Nun heißt's die Schuhe geschnürt und auf in die Muggelwelt ...

Das weltweite »Harry Potter«-Phänomen nahm 1997 mit der Veröffentlichung des Buchs »Harry Potter und der Stein der Weisen« von Joanne K. Rowling seinen Lauf. In den folgenden Jahren wurde die siebenteilige Buchreihe über den Zauberlehrling Harry Potter Band für Band publiziert. Die Bücher verkauften sich weltweit bisher über 500 Millionen Mal, davon entfallen allein 33 Millionen auf den deutschsprachigen Raum. Nachdem im Jahre 2000 das vierte Buch der »Harry Potter«-Reihe erschienen war, folgte 2001 erstmals eine Kinofilmadaption mit Daniel Radcliffe, Emma Watson und Rupert Grint in den Hauptrollen.

2001 veröffentlichte J. K. Rowling unter dem Pseudonym »Newt Scamander« dann das Buch »Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind«, das ebenfalls im »Harry Potter«-Universum spielt und seit 2016 als mehrteilige Serie verfilmt wird.

Viele Orte, Charaktere und Anspielungen aus diesen Buch- und Filmserien finden sich nun auch in diesem Spiel wieder. Fans dürften sich in der fantastischen Zauberwelt von »Wizards Unite« also sofort wie zu Hause fühlen.

# Die Muggelwelt erkunden

Da bist du nun – und wortwörtlich die ganze Welt wartet darauf, von dir erkundet zu werden. Zum jetzigen Zeitpunkt sollte dir klar sein: Das Spiel dreht sich vor allem auch darum, in der »echten«, oder Muggelwelt, nach **Findbaren Gegenständen** zu suchen, die entsprechenden Aktionen zu erledigen und sie damit zurück in die Zauberwelt zu bannen.

## Wie du Findbare Gegenstände entdeckst



Diese → *Findbaren Gegenstände* machen eine Vielzahl der Symbole aus, denen du in der Standardansicht auf der Weltkarte begegnest. Schnell wirst du feststellen, dass es hier Unterschiede in Farbe und Form dieser Gegenstände gibt. Diese Tafeln heißen »Wappen« und haben unterschiedliche Bedeutungen.

### Wappen und die Bedeutung ihrer Farben

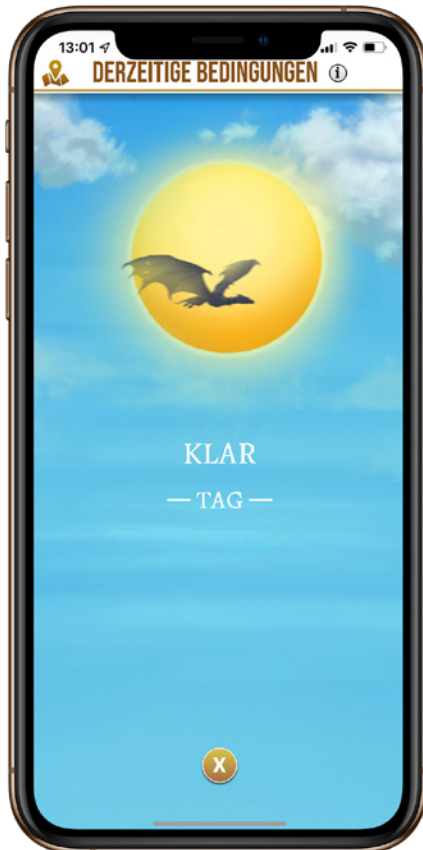
Bestimmt ist dir im → *Artefaktregister* bereits aufgefallen, dass dieses in zehn unterschiedliche Bücher untergliedert ist. Das sind die zehn Wappen, die du im oberen Teil des Registers siehst.

Die → *Findbaren Gegenstände* in deiner Umgebung sind genau nach diesen Wappen unterteilt. → *Findbare Gegenstände* beispielsweise, die zur »Hogwarts-Schule« gehören, erkennt man am roten Wappen, welches den Schriftzug »9 ¾« trägt, während »Merkwürdigkeiten« durch ein lila Wappen mit Zauberstab gekennzeichnet sind. Im Folgenden findest du eine Liste aller Wappen von »Wizards Unite« :

Pflege magischer Geschöpfe	
Dunkle Künste	
Die Hogwarts-Schule	
Legenden von Hogwarts	
Zaubereiministerium	
Magizooologie	
Magische Spiele und Sportarten	
Geheimnisvolle Artefakte	
Wunder der Welt der Zauberei	
Merkwürdigkeiten	

## Findbare Gegenstände in deiner Nähe

→ *Findbare Gegenstände* sind grundsätzlich auf der ganzen Welt verstreut. Eine besondere Häufung von interessanten Wappen und Gebäuden im Spiel wirst du aber in der Nähe von Sehenswürdigkeiten in Städten finden. Ebenfalls als »Hot Spots« mit besonders vielen In-Game-Belohnungen zählen Orte wie Parks, Universitätsgelände, Denkmäler, Zoos oder Kunstgalerien. Kurz – überall, wo sich auch in der realen Welt viele Menschen aufhalten. Besondere Orte werden im Spiel auch durch Flaggen an hohen Masten gekennzeichnet.



→ *Findbare Gegenstände* und deren Erscheinen auf der Karte werden übrigens auch vom Wetter, der Tageszeit und der Mondphase beeinflusst. Werwölfe beispielsweise treten vornehmlich bei Nacht und Vollmond auf.

### AR-Funktion: ein- oder ausschalten?

Auch wenn das Spiel stark auf die AR-Funktion ausgelegt ist, bei der du deine Spielumgebung durch die Kamera deines Smartphones betrachtest: Manchmal ist es einfach nicht der richtige Ort für AR-Spielereien. Oder vielleicht bist du grundsätzlich zufrieden damit, die AR-Funktion nicht zu nutzen. Für den größten Teil des Spiels ist es dir freigestellt, die Option innerhalb der Kämpfe oder des Zauber-Bildschirms mit dem kleinen Schalter oben rechts im Bild ein- oder auszuschalten. Deine Präferenz bleibt gespeichert, bis du sie wieder manuell umstellst.

Einzig das Öffnen von → *Portschatullen* verlangt nach einer AR-Umgebung, weil du dich per Smartphone in deiner Umgebung umschauen und dabei Aufgaben erfüllen musst.



# Das Artefaktregister



[m-vg.de/link/wu2](https://m-vg.de/link/wu2)



Zur besseren Einordnung der → *Findbaren Gegenstände* ist das Artefaktregister in vier Sektionen aufgeteilt, zwischen denen du im Menü hin- und herwechseln kannst. Die Sektionen befinden sich am unteren Bildschirmrand des Artefaktregisters und heißen »Erforschung«, »Herausforderungen«, »Mysterien« und »Events«.

## Fragmente

Allen vier Sektionen gemeinsam ist, dass du in der Außenwelt → *Findbare Gegenstände* aufspüren musst und bei deren erfolgreicher Verbannung ein sogenanntes Fragment als Belohnung erhältst. Manche Einträge in deinem Artefaktregister werden schon ab einem einzigen erhaltenen Fragment freigelegt, bei anderen musst du mehrere gleiche Fragmente finden und zusammentragen, damit der Eintrag im Register als vollständig gilt.

Ob ein Eintrag vollständig ist, siehst du seiner Farbgebung an – sowie den Zahlen, die danebenstehen. »0/1« beispielsweise bedeutet, dass du das eine Fragment dieses Eintrags noch nicht gefunden hast. Bei einem »2/3« hingegen erscheint der Eintrag im Register farblich leicht schraffiert, weil du bereits einzelne Fragmente gefunden hast. Ab dann erscheinen auch weitere Informationen zum Eintrag, wenn du daraufklickst. Hast du einen Eintrag komplettiert, beispielsweise bei »4/4« Fragmenten, erscheint der Eintrag vollständig eingefärbt.

## Erforschung

Die Fragmente aus deinen Begegnungen mit → *Findbaren Gegenständen* werden deiner »Erforschung« angerechnet und füllen fortlaufend deine einzelnen Bücher aus, bis du alle Einträge vervollständigt hast. Hast du ein Buch gefüllt, kannst du ein Upgrade freischalten und somit dessen Erforschung von Neuem beginnen – diesmal jedoch zu höheren XP-Belohnungen.

## Herausforderungen



Unter »Herausforderungen« sind die Belohnungen abgelegt, die du beispielsweise für das erfolgreiche Absolvieren von Zauberer-Herausforderungen in ➔ *Festungen* erhältst. Das Abschließen von ganzen Sets von Herausforderungen wird mit ➔ *Zauberbüchern* belohnt.

## Mysterien



Mysterien sind kleine Hinweise und Informationen über spezielle Handlungen. Mysterien lassen sich in  $\rightarrow$  *Portschatullen* oder zufällig in einer Begegnung finden. Mehr Mysterien werden in den Wochen und Monaten nach dem offiziellen Spielstart auftauchen. Schau immer mal wieder vorbei und hilf mit bei deren Aufklärung.

## Events

Events sind zeitlich vordefinierte Suchaktionen, bei denen du als Spieler über längere Perioden von Tagen, Wochen oder gar Monaten Informationen finden und zusammentragen musst. Vor dem offiziellen Spielstart ist noch wenig über die Events bekannt – außer dass der erste Event den Titel »Fantastische Flora und Fauna« tragen wird.