

KREUZZUG INS UNGEWISSE



© 1997 BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION. ® & 1997 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.





Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	4	IV. Mehrspieler-Spiele	25
Danke!	4	Der Spielbeginn	26
Kundendienst	4	Netzwerk-Spiele	27
Systemanforderungen: Windows 95	5	Netzwerk-Optionen	30
Installation unter Windows 95	5	Arten von Netzwerk-Spielen	32
Installation von DirectX	6	Kommunikation während	
		Netzwerk-Spielen	33
II. Prolog	7	Einheiten tauschen	33
		Abschlußstatistik	34
III. Der Spielbeginn	11	Internet-Verzögerungen	34
Kreuzzug ins Ungewisse starten	12	Allgemeine Tips für das	
Das Hauptmenü	12	(Mehrspieler-) Spiel	35
Einstellungen	13		
3Dfx- Unterstützung	14	V. Problemlösungen	36
Performance-Fragen	14		
Die Bedienung	15	VI. Charaktere	37
Die Tasten	16	Einheiten des Lichts	38
Einheiten befehligen	19	Einheiten der Dunkelheit	40
Das Einspieler-Spiel	23		
Generelle Tips fürs Einspieler-Spiel	23	VII. Glossar	43
		VIII. Danksagungen	46



i. Einleitung

Danke !

Danke für den Kauf von Kreuzzug ins Ungewisse. Durch Ihre Unterstützung als Kunde können wir auch weiterhin bahnbrechende Produkte entwickeln.

Kundendienst

Sie als Kunde sind unser wichtigstes Kapital. Wenn Sie Fragen zur Verwendung oder Installation dieser Software haben, so lesen Sie bitte zunächst den Abschnitt Problemlösungen in diesem Handbuch. Sollten dann immer noch Probleme auftreten, so wenden Sie sich bitte über einen der folgenden Kanäle an uns. Wir freuen uns sehr, Ihnen behilflich sein zu können.

Telefon:

0190/51 00 51

(Dieser Anruf kostet 1,20 DM die Minute.

Sollten Sie unter 18 Jahre alt sein, holen Sie sich bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten, bevor Sie anrufen.)

Anrufer aus Österreich und der Schweiz wählen bitte:

01805/22 51 00

Fax:

05241/95 33 95

e-mail:

info@maxupport.com

Sie erreichen uns werktags von 11.⁰⁰ bis 13.⁰⁰ Uhr und von 14.⁰⁰ bis 18.⁰⁰ Uhr.

Wenn Sie sich als EIDOS-Kunde registrieren lassen möchten, können Sie dies gern unter

www.maxupport.de/eidos/registrierung tun.

Selbstverständlich werden Ihre Daten streng vertraulich behandelt.

I. Systemanforderungen: Windows 95

Um Kreuzzug ins Ungewisse auf Ihrem PC zu spielen, muß dieser wie folgt ausgestattet sein:

- Pentium 90 MHz (133 MHz oder höher empfohlen)
- 16 MB RAM (32 MB empfohlen) / (20 MB freier Arbeitsspeicher für 3DFX)
- Windows 95
- 100%-DirectX kompatible Ausstattung
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- DirectX 5.0 oder neuer (DirectX 5.0 ist auf der Kreuzzug-CD enthalten)
- SVGA-Monitor
- DirectX-kompatible Grafikkarte
- DirectX-kompatible Soundkarte
- 32 MB freier Festplattenspeicher (345 MB erforderlich für Vollinstallation)

Installation unter Windows 95

1. Legen Sie die CD von Kreuzzug ins Ungewisse in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Bei aktivierter Autoplay-Option wird das Installationsprogramm automatisch gestartet.
2. Klicken Sie auf den Knopf für die Installation des Spiels.
3. Suchen Sie sich die Art der Installation aus.

Minimal: Installiert die Programmdatei und einige Hilfsdateien.

Der Rest des Programms bleibt auf CD.

Voll: Installiert alles außer den Filmsequenzen.

Nur Netzwerk: Installiert die Netzwerk-Version von Kreuzzug ins Ungewisse.

4. Befolgen Sie die Anweisungen des Installationsprogramms.
5. Als Vorgabe legt das Installationsprogramm eine Verknüpfung für den Start des Spiels über das Startmenü an.



Installation von DirectX

Kreuzzug ins Ungewisse benötigt Microsofts DirectX 5.0, um unter Windows 95 zu funktionieren. Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie DirectX 5.0 installieren möchten. Ist DirectX 5.0 schon installiert, so können Sie diesen Schritt überspringen. Falls Sie DirectX noch nicht installiert haben oder sich nicht sicher sind, entscheiden Sie sich für die Installation. Das Installationsprogramm von DirectX 5.0 wird nun Ihr System untersuchen und die entsprechenden Treiber installieren. Nach dem Beenden des Installationsprogramms können Sie dazu aufgefordert werden, den Rechner neu zu starten.



Prolog

II. Prolog

„Es kann nicht hoffnungslos sein.“

Vor zwei Tagen kauerten ein halbes Dutzend Männer und ich um ein Lagerfeuer und versuchten, uns zu wärmen, als einer von ihnen diese Worte sprach. Er war erst vor drei Wochen in die Legion eingetreten und hatte mit Selbstgesprächen begonnen, nachdem ihm das Beil eines Ghouls drei Finger seiner linken Hand abgetrennt hatte. Er lag da im Schmutz und wiederholte ständig diesen Satz. Wenn er dabei auf Aufmunterung oder Mitleid gehofft hatte, so tat er das vergebens, denn niemand sagte ein Wort.

Heute sitze ich fünfzig Meilen weiter nordwestlich an einem Lagerfeuer und erinnere mich daran, wie er heute morgen schrie, als ihn vier Thralls umzingelten, das Schwert aus seiner gesunden Hand schlugen und ihn in Stücke hackten. Ich kenne nicht einmal seinen Namen.

Der Krieg im Norden ist im siebten Jahr, und ich werde langsam dieser Aufzeichnungen müde. Die Macht der Gewohnheit ist sicherlich ein guter Beweggrund, aber ich habe schon über so viele halbherzige Sturmangriffe und so viele Rückzüge berichtet – warum mache ich also noch weiter? Das Niederschreiben aller Details, an die ich mich erinnern kann – die Namen der toten Männer, der brennenden Städte und das Gefühl der Hitze in unseren Rücken, wenn wir (mal wieder) davonlaufen –, half mir bislang, des Nachts zu schlafen. Jetzt ist es nur noch irgend etwas, was ich zwischen dem Kämpfen und dem Schlafen tue.

Manchmal ist das Gefühl der Sinnlosigkeit überwältigend. Jetzt, wo der Großteil des Kontinents den Gefallenen Fürsten und ihren Schergen gehört, ist es nur allzu leicht, den Mut zu verlieren. Manchmal habe ich das Gefühl, daß das Aushalten über sieben Jahre nichts bedeutet – und das Aufzeichnen des langsamen Todes einer Welt und ihrer Bevölkerung noch weniger. Alle unsere Anstrengungen scheinen sinnlos zu sein, und ich frage mich, ob zur Legion zu gehen tatsächlich eine so gute Idee gewesen war. Mein Großvater sagte immer, ich hätte nur Flausen im Kopf. Und manchmal schlug er zur Betonung darauf.

Ich habe im letzten Monat wiederholt von meinem Großvater geträumt – auch wenn ich nicht so recht weiß, warum. Als ich ein Kind war, verabscheute ich ihn. Als ich jünger war, verbrachten meine Schwestern und ich



die Sommer auf seiner Farm und verrichteten dort jene Hilfsarbeiten, die jeder vernünftige Erwachsene nur zu gern auf Kinder abwälzt. Ich erinnere mich, wie ich den Sommer fürchtete und den mürrischen alten Mann, den er mit sich brachte. Wie ich seine Kürbisse über eine Meile vom Feld zu seinem heruntergekommenen Schuppen schleppte. Wie ich in Panik vor seinen unterernährten Tieren davonlief.

Damals haßte ich den Sommer, obwohl er im Vergleich zum diesjährigen fast schon idyllisch anmutet. Vielleicht träume ich ja deswegen von ihm.

Die einzige Erleichterung, die wir in jenen Sommern verspürten, lag in den Momenten, als der alte Mann betrunken war. Er war ein launiger Trinker: Schon eine einzige Flasche machte ihn für den Abend bewegungsunfähig, und seine Worte flossen zusammen wie Regenwasser, das an einem Henkerseil herunterläuft. Manchmal fraß der Brantwein jedoch Löcher in die lebendigen Teile seines Geistes, und er fiel aus seiner normalen, kichernden Starre und erzählte uns Geschichten, die ihm in seiner Jugend erzählt worden waren. Von einem Mann namens Connaught, der die Welt befreite.

Wie die Geschichte so spielt, kam Connaught zu jener Zeit aus dem Osten, als ein gewisser Komet den westlichen Himmel dominierte. Zu dieser Zeit lebte die Welt im langen Schatten der Myrkridia, einer Rasse von Fleischfressern, die zu schrecklich war, um sie Kindern beschreiben zu können, wie mein Großvater sagte. Seitdem habe ich andere Geschichten über sie gehört, und es scheint, daß keine zwei Leute ein ähnliches Bild der Myrkridia oder ihrer jahrhundertelangen Schreckensherrschaft zeichnen können. Ich wäre geneigt, sie als Ausgeburten der Phantasie abzutun – wäre da nicht die Überzeugung und die panische Angst in den Augen meines Großvaters gewesen, wenn er von ihnen erzählte.

Connaught war der erste Mensch seit einem Jahrtausend, der einen Kampf mit den Myrkridia überlebte. Und er überlebte nicht nur, sondern er gewann auch. Er trieb sie zusammen und sperrte sie in den Tain, ein Gefängnis ohne Mauern, das die Schmiede von Muirthemne für ihn angefertigt hatten. Nach dem Verschwinden der Myrkridia bestieg Connaught den Thron des Imperators und führte das Land in ein Zeitalter des Lichts. Ab diesem Punkt verliert sich seine Geschichte in der Dunkelheit. Einige sagen, er starb, wurde ermordet oder entführt. Andere sagen, er verließ Muirthemne, um sich auf die Suche nach einigen mächtigen Artefakten zu machen. Vermutlich hatte ihn die immense Macht von Objekten wie dem Tain gleichermaßen fasziniert und erschreckt, so daß er nach





Objekten mit ähnlicher Macht suchte – den fünf Eblis-Steinen, Tramists Spiegel oder dem Großen Kodex.

Die er zerstören konnte, zerstörte er, die anderen versteckte er wohl – jedenfalls wurden sie seit Jahrhunderten nicht mehr gesehen. Das ist jedoch alles längst vergangene Geschichte. Aber Balor und die übrigen Gefallenen Fürsten haben Muirthemne erst vor wenigen Jahren überfallen. Ein kurzer Blick auf unsere armseligen Reihen erinnert mich daran, daß wir nicht die mutige Armee von Connaught sind, sondern ein schäbiger Haufen im Dienste der Neun.

Und ich bezweifle, daß Connaught plötzlich auftauchen und uns retten wird.

Als ich damals der Legion beitrug, gab es einen verrückten Kundschafter, der jeden, der zu müde zum Davonlaufen war, mit seiner Theorie belästigte, daß die Kante von Allem – die Linie zwischen dem Land und dem Nichts, jenseits des Königreichs von Gower, woher Connaught kam – eigentlich gar nicht die Kante von Allem sei. Er behauptete, die Welt hätte zwei Seiten und würde sich ständig wie eine in die Luft geworfene Münze drehen und die Lebenden und die Toten würden durch für Menschen nicht zu meisternde Zauberei auf den Seiten festgehalten. „Und so wechseln sich Licht und Dunkelheit in ihrer Herrschaft ab, und das Land gehört abwechselnd den Lebenden und den Untoten.“ Sein affektiertes Vokabular ermüdete mich ebenso wie seine verrückten Ideen, dennoch verspürte ich bei seinem Tode eine leichte Trauer.

Auch seinen Namen kenne ich bis heute nicht.

Seit der letzten Woche schwirren Gerüchte durch das Lager, die Neun hätten etwas in die Hände bekommen, mit dem sie den Verlauf des Krieges wenden können. Die meisten von uns sind geneigt, dies als Unsinn abzutun, aber was will man nach sieben Jahren des Kampfes gegen die rastlosen und scheinbar nie versiegenden Armeen der Untoten schon erwarten. Ich gebe zu, es klingt lächerlich. Ein Talisman, der uns am Leben erhält, der uns irgendwie die Stärke zum Überlisten und Besiegen von Balor verleiht? Es ist anzunehmen, daß die Neun so etwas schon früher eingesetzt hätten. Es ist jedenfalls ein Gerücht, und ich habe gelernt, Gerüchten nicht zu sehr zu vertrauen.

Die Männer der Legion haben schon zu viele Versprechen gehört, als daß es von nun an besser werden würde. Niemand will die Worte ausgesprochen hören, und so behalte ich diese für mich. Und ich vermute, daß auch andere diese Hoffnung hegen, selbst wenn sie es nicht offen aussprechen.

Würden wir weitermachen und von einer Zukunft nach dem Krieg träumen, wenn wir keine Chance hätten?

Wenn dem so wäre, wären wir nicht in der Lage, weiterzumachen. Und doch sind wir hier.

Es kann nicht hoffnungslos sein.



Der Spielbeginn



III. Der Spielbeginn

Kreuzzug ins Ungewisse starten

Windows 95

Klicken Sie auf den Start-Knopf und wählen Sie das Programme-Menü. Wählen Sie nun die Bungie-Gruppe und dort das Kreuzzug-Programmsymbol mit Mausklick links, um das Spiel zu starten.

Alternativ können Sie auch auf Ihrer Festplatte den Kreuzzug-Ordner öffnen und das Spiel per Doppelklick auf das Kreuzzug- Programmsymbol starten.

Das Hauptmenü

Nun erscheinen Titelbild und Hauptmenü von Kreuzzug ins Ungewisse. Um eine Option aus dem Menü zu wählen, bewegen Sie die Maus auf ein Menü und drücken eine Maustaste zur Bestätigung.

Neues Spiel

Beginnt ein neues Einspieler-Spiel.

Training

Startet das Tutorial von Kreuzzug ins Ungewisse.

Mehrspieler-Spiel

Ein Mehrspieler-Spiel über Internet oder LAN starten oder einem solchen beitreten. Diese Option erscheint nur, wenn Ihr Rechner entsprechend ausgerüstet ist.

Spielstand laden

Erlaubt das Laden eines zuvor gespeicherten Spielstands.

Diese Option erscheint nur, wenn mindestens ein Spielstand vorhanden ist.

Gespeicherte Filme

Erlaubt Auswahl und Betrachtung eines zuvor gespeicherten Films.

Diese Option erscheint nur, wenn gespeicherte Filme verfügbar sind.

Einstellungen

Erlaubt das Verändern zahlreicher Einstellungen und Funktionen des Spiels.

Ende

Spiel beenden und zur grafischen Benutzeroberfläche zurückkehren.



Einstellungen

Unter Einstellungen können Sie die folgenden Optionen verändern.

Lautstärke

Diese Option regelt die Lautstärke des Spiels. Ziehen Sie den Schieberegler nach links, um die Lautstärke zu verringern, oder nach rechts, um sie zu erhöhen.

Stereo

Ist dieses Kästchen markiert, so werden die Kampfgeräusche über die rechten und linken Kanäle relativ zur Kameraposition wiedergegeben. Ein links von der Kamera explodierender Ghoul ist also über den linken Kanal zu hören, die Geräusche eines rechts stehenden Bogenschützen durch den rechten. Diese Einstellung funktioniert am besten mit Stereo-Lautsprechern oder Kopfhörern.

Umgebungsgeräusche

Ist dieses Kästchen markiert, hören Sie zusätzliche Umgebungsgeräusche, die die Atmosphäre des Spiels verbessern. Eine wunderbare Bereicherung des Spielgeschehens.

Untertitel

Ist dieses Kästchen markiert, so erscheinen Untertitel im Spiel, die für den Spielverlauf unerlässlich sind.

Schwierigkeitsgrad

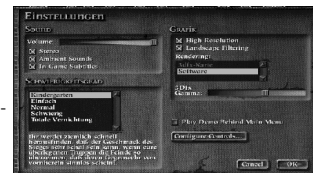
Erlaubt die Wahl zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: Kindergarten, einfach, normal, schwierig und totale Vernichtung. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad fügen die Gegner mehr Schaden zu und sind schwerer zu besiegen. Zusätzlich gibt es in den höheren Stufen weniger Deckung für Ihre Einheiten, auch können gewisse Einheiten nicht verfügbar sein.

Hohe Auflösung

Ist dieses Kästchen markiert, verwendet das Spiel eine Bildschirmauflösung von 640 x 480. Auf langsameren Rechnern sollte diese Option zugunsten eines flüssigeren Spielablaufes deaktiviert werden.

Texturareglättung

Ist dieses Kästchen markiert, so wird eine vorhandene 3Dfx-Karte zur Glättung der Landschaftstexturen verwendet. Dadurch wird das Spiel schöner, aber etwas langsamer. Diese Option ist nur bei installierter 3Dfx-Karte verfügbar.



Rendern

Hier wird ausgewählt, ob das Rendern der Landschaft allein über die Software erfolgt, oder ob die zusätzliche Leistung einer 3Dfx-Karte herangezogen werden soll. Bei installierter 3Dfx-Karte empfehlen wir wegen verbesserter Performance die Verwendung der 3Dfx-Karte.

Gamma

Erlaubt die Anpassung der Bildhelligkeit (nur bei installierter 3Dfx-Karte).

Die Steuerung:

Ein Klick auf diese Option ruft einen Bildschirm auf, in dem Sie den verschiedenen Funktionen einer Taste zuweisen können. Klicken Sie auf das Kästchen rechts von einer Funktion, und drücken Sie die Taste, die Sie für diese Funktion verwenden wollen. Bitte beachten Sie, daß Sie der gleichen Taste nicht zwei Funktionen zuweisen können.

3Dfx-Unterstützung

Kreuzzug ins Ungewisse nutzt die Renderleistungen von 3Dfx-Grafikbeschleunigern voll aus. Das Programm erkennt eine installierte 3Dfx-Karte beim Start automatisch. Unter dem Menüpunkt Einstellungen können Sie zwischen dem Rendern per Software oder per 3Dfx-Funktionen auswählen. Bitte beachten Sie, daß die 3Dfx-Version von Kreuzzug ins Ungewisse wesentlich mehr Arbeitsspeicher benötigt, und sorgen Sie dafür, daß mindestens 20 MB RAM zur Verfügung stehen.

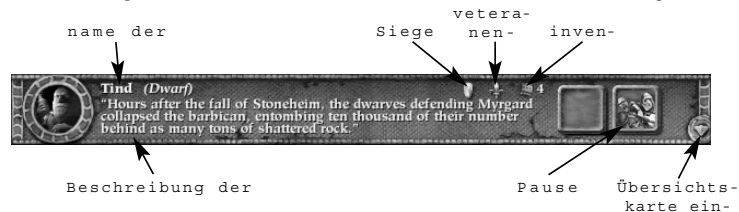
Performance-Fragen

Kreuzzug ins Ungewisse ist ein hochentwickeltes Programm, das hohe Anforderungen an die Rechenleistung der CPU stellt. Hier sind einige Tips, um den Spielablauf zu beschleunigen:

- Betreiben Sie das Spiel in einer niedrigen Auflösung
- Schalten Sie die Texturrenglättung aus
- Je mehr Arbeitsspeicher Sie haben, desto besser. Wenn Sie 16 MB RAM oder weniger haben, werden Sie beim Nachladen von Texturen Pausen feststellen. Dieses Nachladen entfällt, wenn mehr Speicher zur Verfügung steht.
- Lassen Sie keinerlei Anwendungen im Hintergrund laufen.
- Ältere Grafikkarten können das Spiel selbst auf einem schnellen Rechner abbremsen. Falls Ihre Grafikkarte älter als drei Jahre ist, sollten Sie einen Austausch in Erwägung ziehen.

Die Bedienung

Das Interface von Kreuzzug ins Ungewisse ist minimalistisch, aber sehr effizient. Spieler, die sich mit den Feinheiten der Bedienung vertraut machen, haben einen erheblichen Vorteil gegenüber Spielern, die einfach nur loslegen. Bevor Sie sich also ins Netzwerk einloggen und dort gehörig was auf die Mütze bekommen, sollten Sie lieber die folgenden Abschnitte lesen, um ebenfalls zum Zirkel der Erleuchteten zu gehören.



Der Status Balken

Der Statusbalken liefert nicht nur wertvolle Informationen über Figuren, sondern beinhaltet auch Schaltflächen für zusätzliche Optionen. Wenn Sie eine einzelne Einheit anwählen, so erscheint im Statusbalken neben Name und Art der Einheit auch eine Kurzbeschreibung dieser Einheit. Zusätzlich können Sie die Anzahl der Siege dieser Figur, ihren Veteranen-Status aus früheren Missionen und ihr Inventar einsehen. Einige Einheiten können bestimmte Gegenstände aufnehmen. Nimmt eine solche Einheit etwas auf, beispielsweise ein Buch, so erscheint dieser Gegenstand im Statusbalken.

Werden mehrere Einheiten angewählt, entfällt die Kurzbeschreibung, statt dessen werden Name, Art und Anzahl der Einheiten angezeigt. Sind keine Einheiten angewählt, so zeigt der Balken Einzelheiten über die aktuelle Mission, in Netzwerkspielen erscheinen dort die Regeln, nach denen gespielt wird. Rechts vom Statusbalken ist ein großer quadratischer Knopf – der Pausenknopf. Wenn Sie darauf klicken, so können Sie ein gespeichertes Spiel laden, den derzeitigen Level neu starten oder das Spiel verlassen. (Die Esc-Taste besitzt die gleiche Funktion.) Ebenfalls rechts vom Statusbalken befindet sich ein dreieckiger Knopf. Über ihn kann die Übersichtskarte (siehe unten) gesteuert werden.

Das Aktionsfenster

Dieses Fenster besteht aus dem kompletten Bildschirm unterhalb des Statusbalkens. Dies ist Ihr Fenster zum Schlachtfeld, und Sie können die verschiedenen Teile des Schlachtfelds durch das Positionieren der Kamera betrachten. In diesem Fenster findet das ganze Kampfgeschehen statt. Durch Drücken der Taste F6 können Sie den Statusbalken abschalten, um ein noch größeres Sichtfenster zu haben.

Die Übersichtskarte

Im Statusbalken befindet sich rechts neben dem „Pause“-Button ein kleiner dreieckiger Keil. Mit ihm (oder alternativ mit der TAB-Taste) kann die Übersichtskarte ein- und ausgeschaltet werden. Die Übersichtskarte erscheint in der oberen rechten Ecke des Aktionsfensters und ist eine transparente Darstellung des gesamten Schlachtfelds aus der Vogelperspektive. Ihre Einheiten erscheinen als grüne Punkte, feindliche Einheiten in Rot und verbündete (in Netzwerk-Team-Spielen) in Blau.

Ein gelber Kegel zeigt die derzeitige Kameraposition. Ein Klick auf einen bestimmten Punkt der Übersichtskarte bewegt die Kamera sofort zu diesem Punkt im Aktionsfenster. Bitte beachten Sie, daß Sie keine Einheiten bewegen können, indem Sie sie auswählen und dann auf einen Punkt der Übersichtskarte klicken. Einheiten können nur im Aktionsfenster bewegt werden.



Die Tasten

Bitte beachten Sie, daß Sie die den Aktionen zugewiesenen Tasten jederzeit im Optionsmenü Einstellungen (siehe oben) verändern können. Die in den folgenden Abschnitten verwendeten Tastenbefehle beziehen sich auf die Vorgabe. Wir mögen sie, aber Sie haben natürlich freie Hand.

Die Kamera

Die fortschrittliche 3D-Engine von Kreuzzug ins Ungewisse erlaubt es, die Kamera unabhängig von Ihren Einheiten zu bewegen. Der gewiefte Spieler wird dieses Feature natürlich ausnutzen, um nicht nur möglichst viel von der Landschaft, sondern auch von den gegnerischen Kräften zu sehen.

Vorwärts/Rückwärts

Diese Tasten bewegen die Kamera auf einer geraden Linie vor und zurück. Die Vorgabe für Rückwärts ist S, die Vorgabe für Vorwärts ist W.

Links/Rechts

Diese Tasten bewegen die Kamera seitwärts, während sie nach vorn gerichtet bleibt. Die Vorgabe für links ist Y, die Vorgabe für rechts ist X.

Umkreisen links/Umkreisen rechts

Diese Tasten halten die Kamera auf einen Fixpunkt gerichtet, während sie einen Kreis um ihn beschreibt. Die Vorgabe für Umkreisen links ist Q, die Vorgabe für Umkreisen rechts ist E.



Schwenken links/Schwenken rechts

Bei der Verwendung dieser Tasten verweilt die Kamera in Position, schwenkt aber nach links und rechts über die Landschaft. (Nicht anders, als würden Sie Ihren Kopf bewegen.)

Die Vorgabe für Schwenken links ist A, die Vorgabe für Schwenken rechts ist D.

Einzoomen/Auszoomen

Sie können mit der Kamera auch einzoomen, um Ihre Gegner genauer zu betrachten, oder auszoomen, um die Lage auf dem Schlachtfeld zu überblicken.

Die Vorgabe für Einzoomen ist C, die Vorgabe für Auszoomen ist V.

Zentrieren

Sie können die Kamera über einer ausgewählten Einheit zentrieren, indem Sie H drücken.

Die Maus

Sie können die Kamera auch mit der Maus nach vorn, hinten, rechts und links bewegen. Wenn Sie den Mauszeiger an einen der vier Bildschirmränder bewegen, bewegt sich die Kamera in diese Richtung. Allerdings sollten Sie sich nicht zu sehr darauf verlassen, denn Sie werden ALLE Kamerabewegungen beherrschen müssen.

Einheiten

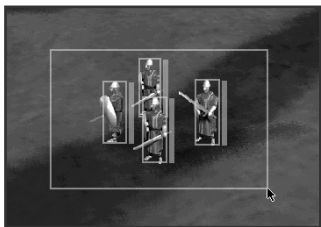
Während des Spielens von Kreuzzug ins Ungewisse werden Sie eine Vielzahl von Einheiten befehlen. Eine vollständige Beschreibung aller Einheiten sowie ihrer Angriffsarten und besonderen Fähigkeiten finden Sie in Abschnitt V dieses Handbuchs. Dieser Abschnitt konzentriert sich auf die Befehle, mit denen Sie die Einheiten steuern.

Einheiten auswählen

Bevor Sie einer Einheit Befehle erteilen können, müssen Sie diese zunächst auswählen. Um eine einzelne Einheit auszuwählen, klicken Sie einmal darauf. Eine gelbe Markierung erscheint um diese Einheit. Solange diese Markierung sichtbar ist, gehorcht diese Einheit Ihren direkten Befehlen.

Um alle Einheiten eines bestimmten Typs (beispielsweise alle Bogenschützen) auszuwählen, doppelklicken Sie auf eine Einheit dieses Typs. Solange diese Einheiten ausgewählt sind, werden sie als Gruppe alle Befehle befolgen. Sie können mehrere Einheiten verschiedenen Typs (beispielsweise Zwerge und Krieger) durch Shift-Klicks aktivieren: Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, und klicken Sie auf jede auszuwählende Einheit. Ausgewählte Einheiten können per Shift-Klick auch abgewählt werden. Um alle ausgewählten Einheiten abzuwählen, drücken Sie die ^-Taste.





Sie können mehrere Einheiten auch über ein sogenanntes Auswahlband markieren. Klicken Sie dazu auf einen beliebigen Punkt der Landschaft, halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Mauszeiger über die Landschaft. Es erscheint eine gelbe Bereichsmarkierung auf dem Bildschirm, die entsprechend den Mausbewegungen wächst und schrumpft. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Einheiten innerhalb des markierten Bereiches ausgewählt. Sie können alle auf dem Bildschirm sichtbaren Einheiten auch auf einmal anwählen. Die Vorgabe für diese Option ist Enter, ein erneutes Drücken macht die Auswahl wieder rückgängig.

Gruppenbildung

Gruppen aus unterschiedlichen Einheiten können sehr einfach gebildet werden, indem Sie die entsprechenden Einheiten auswählen und Alt zusammen mit einer der zehn Zifferntasten für mindestens eine Sekunde oder länger drücken. Anschließend können alle Einheiten der so gebildeten Gruppen durch Drücken der Alt- und der entsprechenden Zifferntaste ausgewählt werden. Mit F kann zwischen den Gruppen gewechselt werden, die Entf-Taste hebt die Gruppenbildung auf.

Funktionstasten

Über die Funktionstasten lassen sich während des Spiels einige Einstellungen von Kreuzzug ins Ungewisse besonders schnell verändern.

- F 1 – Wiedergabe verlangsamen
- F 2 – Wiedergabe beschleunigen
- F 3 – Lautstärke verringern
- F 4 – Lautstärke erhöhen
- F 5 – Umschalten hohe / niedrige Auflösung
- F 6 – Statusbalken ein- und ausschalten
- F 7 – Netzwerk-Status anzeigen
- F 8 – Tastaturbelegung anzeigen
- F 9 – Gamma-Wert verringern (nur 3Dfx)
- F 10 – Gamma-Wert erhöhen (nur 3Dfx)
- F 11 – Texturenfilterung ein- und ausschalten
- F 12 – Auto-Kamera anschalten (**nur bei Filmwiedergabe**)

Einheiten befehligen

Einheiten bewegen

Wählen Sie eine Einheit, und klicken Sie auf einen Punkt im Gelände. Die Einheit bewegt sich nun dorthin und erwartet weitere Befehle. Um eine ausgewählte Einheit anzuhalten, betätigen Sie die Stop-Taste. Die Vorgabe hierfür ist die Leertaste.

Angriff

Wählen Sie eine Einheit aus, und klicken Sie auf eine feindliche Einheit. Ihre Einheit wird den Gegner solange angreifen, bis eine der Parteien besiegt ist oder Ihre Einheit neue Befehle erhält. Einheiten, welche Fernangriffe verwenden (beispielsweise Zwerge oder Bogenschützen), müssen sich gegebenenfalls etwas zurückziehen, falls ihr Ziel zu nahe ist. Wenn sich Ihr Zwerg also nach einem Angriffsbefehl zurückzieht, so haut er nicht etwa ab, sondern verschafft sich nur etwas Spielraum.

Bewachen

Wenn Sie eine Einheit an eine bestimmte Stelle schicken, so wird sie dort stehenbleiben und auf weitere Befehle warten. Es sei denn, sie wird angegriffen – in diesem Falle macht sich die Einheit auf den Weg, den Angreifer zu bekämpfen. Wenn Sie wollen, daß eine Figur Stellung bezieht und dort auf jeden Fall verbleibt, so verwenden Sie die Bewachen-Funktion. Wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf den gewünschten Punkt, und drücken Sie die Bewachen-Taste. Vorgabe hierfür ist G.

Sperrfeuer

Manchmal kann es praktisch sein, Einheiten mit Fernwaffen nicht einen Gegner, sondern einen bestimmten Punkt im Gelände angreifen zu lassen. Beispielsweise dann, wenn der Feind gerade in Richtung des in weiser Voraussicht ausgelegten TNT-Teppichs stürmt. Um dies zu veranlassen, wählen Sie eine Einheit aus und halten die Strg-Taste gedrückt, während Sie den Geländepunkt auswählen. Ein rotes X markiert den Punkt, den die Einheit angreifen wird.

Blickrichtung

Es ist wichtig, die Blickrichtung der einzelnen Einheiten zu steuern. Formationen orientieren sich nach der Blickrichtung der Einheiten, und jene, die in die falsche Richtung schauen, sterben als erste. Um dies zu verhindern, können Sie den Einheiten mit dem "Richtungs-Klick" eine Blickrichtung zuweisen. Klicken Sie auf den Punkt, zu dem sich die Einheiten begeben sollen, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Es erscheint nun eine Anzahl von gelben Kreisen, die die neuen Positionen kennzeichnen. Bewegen Sie nun beim Loslassen der Maustaste die Maus in eine bestimmte Richtung. Sobald die Einheiten ihr Ziel erreichen, werden sie sich in die entsprechende Richtung bewegen. Einheiten, die sich schon am richtigen















Ort befinden, können auch im Stand mit einem Richtungs-Klick dirigiert werden.

Diese Richtungsklicks benötigen etwas Übung, sind aber für ein erfolgreiches Spielen (insbesondere gegen Leute, die diese Technik beherrschen) wichtig. Nur so schauen die Truppen in die gewünschte Richtung, und das Chaos auf dem Schlachtfeld wird verringert.

Formationen

Formationen spielen eine wichtige Rolle in Kreuzzug ins Ungewisse. Sie müssen den Einsatz von Formationen beherrschen, wenn Sie in einem Netzwerk-Spiel eine Chance haben wollen.

Es gibt zehn festgelegte Formationen, die den Zifferntasten in der oberen Reihe der Tastatur zugeordnet sind. Es folgt eine kurze Beschreibung:

-  1 - Doppelreihe: Die Einheiten stehen in dieser Formation zu viert nebeneinander.
-  2 - Einfache Reihe: Die Einheiten stehen in dieser Formation zu acht nebeneinander.
-  3 - Offene Doppelreihe: Die Einheiten stehen in dieser Formation zu viert neben-, aber weiter auseinander.
-  4 - Gestaffelte Doppelreihe: Die Einheiten werden in dieser Formation versetzt gestaffelt.
-  5 - Quader: Die Einheiten bilden in dieser Formation ein Rechteck.
-  6 - Ungeordnete Truppe: Die Einheiten werden in dieser Formation in Dreierreihen aufgestellt.
-  7 - Offene Sichel: Die Einheiten bilden in dieser Formation einen weiten, flachen Bogen.
-  8 - Enge Sichel: Die Einheiten bilden in dieser Formation einen engeren, kleineren Bogen.
-  9 - Speerspitze: Eine V-förmige Formation.
-  0 - Kreis: Nun ja ...

Verstreuen

Es ist oft sinnvoll, eng zusammenstehende Einheiten zu verstreuen, wenn sie beispielsweise extrem zerstörerischen Gegnern wie Zwergen gegenüberstehen. Wählen Sie hierzu die entsprechenden Einheiten aus, und drücken Sie auf die Verstreuen-Taste. Die Vorgabe hierfür ist B.



Rückzug

Der Kampf bis zum Tod ist nicht immer eine Alternative – zumindest keine sehr weise. Wählen Sie im Fall der Fälle die Einheiten an, die sich zurückziehen sollen, und drücken Sie die Rückzugs-Taste.

Voreinstellung hierfür ist R.

Wegpunkte

Wegpunkte sind eine fortgeschrittene Technik, um den Truppen mitzuteilen, welchen Weg sie in Richtung auf ihr Ziel nehmen sollen. Weisen Sie ausgewählten Truppen Wegpunkte zu, indem Sie während des Klickens auf das Gelände die Shift-Taste gedrückt halten. Es erscheinen gelbe Markierungen, die die Stationen der jeweiligen Truppe anzeigen. Bis zu vier Wegpunkte können auf diese Art gesetzt werden. Auf diese Weise lassen sich auch Patrouillenstrecken einrichten, indem nach dem Setzen der Wegpunkte bei gedrückter Shift-Taste erneut auf den ersten oder letzten gesetzten Wegpunkt geklickt wird. Die Truppen werden dann endlos zwischen den Punkten hin- und herpendeln.

Besondere Fähigkeiten

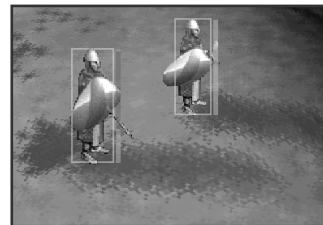
Manche Einheiten verfügen neben ihren normalen Angriffen auch über besondere Fähigkeiten oder können im Verlauf des Spiels besondere Waffen erhalten. Um diese Fähigkeiten oder Waffen einzusetzen, wählen Sie eine Einheit und drücken Sie die entsprechende Taste – die Vorgabe ist T. In einigen Fällen müssen Sie anschließend noch eine andere Einheit, einen Gegenstand oder einen Landschaftspunkt anklicken. Eine Beschreibung der besonderen Fähigkeiten aller Einheiten finden Sie in Abschnitt V.

Gesundheit

Wird eine Einheit ausgewählt, so erscheint neben der gelben Markierung ein vertikaler Balken. Dieser Balken zeigt die Gesundheit der Einheit an. Ein gefüllter grüner Balken bedeutet eine gesunde Einheit. Wird die Einheit angegriffen so schrumpft der Balken und verändert seine Farbe in Gelb (angeschlagen) und Rot (schwer angeschlagen). Verschwindet der Balken, so stirbt die Figur.

Kundschafter haben die besondere Fähigkeit, die Gesundheit angeschlagener Einheiten wiederherzustellen. In der Beschreibung der Kundschafter in Abschnitt V erfahren Sie, wie dies gemacht wird.

Wenn Sie sich über den Gesundheitszustand feindlicher Einheiten informieren wollen, so klicken Sie einfach auf sie. Behalten Sie stets die Gesundheit Ihrer Einheiten im Auge. Sich auf angeschlagene Einheiten zu verlassen ist kein gutes Rezept.



Erfahrung

Einzelne Einheiten gewinnen durch das Besiegen von Gegnern an Erfahrung. Wenn eine erfahrene Gruppe angewählt wird, so werden die Siege dieser Einheit durch Schilde (oder Totenköpfe, wenn es sich um eine gegnerische handelt) angezeigt. Erfahrene Einheiten greifen schneller und genauer an.

Das Wetter und seine Auswirkungen

Im Verlauf des Spiels müssen Sie auch unter – milde gesagt – „ungünstigen Witterungsbedingungen“ kämpfen. Manchmal gibt es keine andere Wahl, als im Regen, Schnee oder Nebel zu kämpfen, und diese Bedingungen haben große Auswirkungen auf das Überleben im Kampf.

Regen löscht erfahrungsgemäß Feuer – insbesondere jenes, welches den Granaten Ihrer Zwerge den Knalleffekt verleiht. Wenn Sie von einem Schneesturm erwischt werden, so werden Sie feststellen, daß Windstöße die Pfeile Ihrer Bogenschützen vom Kurs bringen können. Sie müssen die Auswirkungen von schlechtem Wetter berücksichtigen, wenn Sie überleben wollen.

Namen

Jede Einheit besitzt einen Namen, der über die N-Taste verändert werden kann.

Wiederholungen speichern und ansehen

Nachdem Sie am Ende eines Spiels wieder im Hauptmenü gelandet sind, können Sie eine Wiederholung abspeichern und ansehen. Während der Wiederholung können Sie die Kamera frei im Gelände positionieren. Solche Wiederholungen sind ein guter Weg, um die Strategien, die der Gegner während des Spiels angewendet hat, zu analysieren. Und natürlich kann man sich hier auch nochmals die eigenen Erfolge genüßlich antun. Unter der Option FILMWIEDERHOLUNG stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

Gespeicherte Filme: Zeigt eine Liste aller vorhandenen Filme.

Film ansehen: Zeigt den ausgewählten Film.

Film löschen: Löscht einen Film von der Festplatte.

Letzten Film zeigen: Zeigt die Wiederholung des zuletzt gespielten Spiels.

Letzten Film speichern: Speichert die Wiederholung des zuletzt gespielten Spiels.

Während der Wiederholung können Sie das Geschehen über die Tasten F1 und F2 verlangsamen oder beschleunigen. Ein weiteres interessantes Feature ist die Auto-Kamera, die mit F12 aktiviert wird und automatisch interessante Aktionen erfaßt.



Das Einspieler-Spiel

Bevor Sie Kreuzzug ins Ungewisse spielen, sollten Sie das Training absolvieren, das Sie ohne Streß mit den Grundlagen der Steuerung vertraut macht. Wählen Sie hierzu im Hauptmenü die Option „Training“ an. Von nun an müssen Sie bloß noch den Anweisungen folgen. Die Anweisungen im Training beruhen auf der Voreinstellung der Tastatur. Bitte beachten Sie: Etwaige Änderungen der Tastaturbelegung in den EINSTELLUNGEN werden nicht berücksichtigt.

Starten eines neuen Spiels

Wenn Sie den Kreuzzug ins Ungewisse angehen wollen, wählen Sie die Option „Neues Spiel“ im Hauptmenü. Vor dem Beginn jedes Einsatzes werden Ihnen Karten und eine Missionsbeschreibung eingespielt. Sollten Sie während eines Levels mal Ihr Ziel aus dem Auge verlieren, drücken Sie einfach die „^“-Taste und eine kurze Missionsbeschreibung wird eingeblendet.

Speichern Sie recht oft, und behalten Sie stets die Übersicht mit Hilfe der Karte (TAB-Taste).

Beenden eines Levels

Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die gestellten Aufgaben erfüllen. Ist die Mission erfolgreich beendet, werden Ihnen Ihre Truppen zjubeln. Andernfalls werden nur Ihre Gegner jubeln.

Pausen, Speichern & Beenden

Klicken Sie den Pause-Button, oder drücken Sie die Esc-Taste, um das Spiel in den Pausenmodus zu versetzen. Vom erschienenen Menü aus können Sie Ihren Spielstand speichern, zu einem älteren Spielstand zurückspringen, zum letzten Spielstand zurückkehren, den Level neu beginnen oder das Spiel beenden.

Generelle Tips fürs Einspieler-Spiel

Ihre Männer können Gegenstände aufheben: Zwerge können TNT-Ladungen aufsammeln, Kundschafter können mit Wurzeln besser heilen. Ghouls können so in etwa alles aufheben, wie z.B. Axtklingen, die auch als Wurfgeschosse eine gute Figur machen, und auch Sprengladungen, sowie einiges mehr. Wenn ein Ghoul eine Granate mit scheinbarer Fehlzündung aufhebt, so erlischt deren Lunte endgültig. Das sollte aber nur in Notfällen praktiziert werden.

Nutzen Sie die landschaftlichen Gegebenheiten für sich aus! Hügel sind nicht nur dann von Vorteil, wenn Sie Ihre Bogenschützen auf Ihnen postieren können, sondern z.B. auch, wenn die gegnerischen Truppen unbedingt über einen Paß müssen, den Sie besetzt halten, ... oder treiben Sie Ihre Gegner in einen abgeschlossenen Bereich, aus dem sie nicht entkommen können, und halten Sie Ihre Zwerge in Bereitschaft!

Wenn Sie ein Problem mit dem Rückzug haben, dann haben Sie ein wirkliches Problem, und was für eins!

Ein guter Spieler ist in der Lage, seine Mannen ins Getümmel zu jagen und sie ebenso schnell wieder her-

auszuholen, wenn Not am Mann ist. Das gilt besonders für Einheiten, die anderen gegenüber bestimmte Vorteile haben. Druiden sind z.B. auf kurze Entfernungen besonders gefährlich. Daher sollten Sie Ihre Einheiten von ihnen fernhalten und sie aus der Ferne von Ihren Bogenschützen bekämpfen lassen. Ein Berserker besiegt einen Hörigen ohne Probleme – doch warum sollten Sie ein oder zwei Berserker in einem Mob Höriger verlieren, wenn ein Zwerg sie mit relativ geringem Risiko entsorgen kann? Ohne Rückzug kein Gewinn! Wasser löscht die Granaten der Zwerge. Daher sind sie bei Regen, Schnee oder wenn ihre Gegner in Wasser stehen, nicht sehr wirkungsvoll. Bleiben Ihre Zwerge nahe des Getümmels nur sehr kurz am Leben?

Legen Sie einfach eine Reihe von Sprengladungen, und zünden Sie diese aus einer sicheren Entfernung. Das klappt besonders gut in verminten Gebieten oder wenn Sie eine Überraschung für Ihre Gegner vorbereitet haben. Solche Ketten-Explosionen sehen auch in der Zeitlupen-Wiederholung sehr hübsch aus!

Ihre Bogenschützen sind in die Enge getrieben worden? Zu spät, um die Bogen zu benutzen? Doppelklicken Sie die Gegner, und lassen Sie sie mit blanken Händen angreifen. So ist schon mancher arg überrascht worden ...

Einzelspieler-Tips

Zauber und magische Waffen sind rar. Nutzen Sie sie daher weise. Vergeuden Sie Ihre magischen Pfeile nicht an die dummen Ghouls, die sich in der Nähe herumtreiben! Benutzen Sie Ihre Sprengladungen **bevor** es zu spät ist, nicht erst danach. Sie können sich so eine Schlacht erschweren oder erleichtern.

Ein interessanter Unterschied zwischen Zwergen und Bogenschützen besteht darin, wie sie aufgestellt werden können (und sollten). Zwerge zum Beispiel sollten nie hintereinander stehen, da sie sonst zu leicht ihre Kameraden in der ersten Reihe treffen könnten. Zwei Reihen von Bogenschützen hintereinander zu haben kann aber sehr sinnvoll sein, da sie angreifende Gegner so über einen größeren Zeitraum unter Beschuß halten können. Zudem kann die vordere Linie rechtzeitig zurückgezogen werden. Und: Sollte wirklich mal ein Bogenschütze einen Pfeil seines Kollegen abbekommen, so wird er dies mit weit größerer Wahrscheinlichkeit überstehen als ein Zwerg, dem aus Versehen eine Sprengladung ins Genick geworfen wurde.

Von Zeit zu Zeit kann es erforderlich werden, einige Einheiten zum Wohle größerer Gruppen Ihrer Truppen zu opfern. Finden Sie sich damit ab. Die Zwerge benötigen etwas Platz, um in Ruhe eine Granate werfen zu können. Sollte also ein Zwerg von einem Pulk Gegner gejagt werden, die gestoppt werden müssen, so lassen Sie ihn nicht auf den ihm nächsten, sondern einen weiter entfernten Gegner zielen.

Eine Einheit, die einen Level computergesteuert beginnt, kann vom Spieler übernommen werden, wenn ihre Mission erfüllt ist. Nur weil eine vom Computer gesteuerte Figur möchte, daß Sie einen bestimmten Weg gehen, müssen Sie dies noch lange nicht tun. Es ist üblich, daß sie in der Nähe Ihrer Truppen bleibt und später sogar komplett gesteuert werden kann.



Mehrspieler-Spiele

IV. Mehrspieler-Spiele

Natürlich ist der alleinige Kampf gegen die Gefallenen Fürsten schon eine feine Sache, so richtig unterhaltsam wird es allerdings erst, wenn Sie sich online mit anderen Spielern messen oder das Firmennetzwerk blockieren. Dieser Teil des Handbuchs beschreibt alle notwendigen Schritte für Netzwerk-Spiele.

Kreuzzug ins Ungewisse liefert nicht nur fesselnde Mehrspieler-Action, sondern auch viele Spielvarianten, die das Spiel interessant bleiben lassen.

Der Spielbeginn

Klicken Sie nach dem Start des Spiels im Hauptmenü auf MEHRSPIELER-SPIEL, um den Konfigurationsdialog zu starten, über den bestimmte Eigenschaften des Mehrspieler-Spiels eingestellt werden.

Spielername: Geben Sie den Namen ein, den Sie während des Spiels verwenden wollen. Es muß natürlich nicht Ihr wirklicher sein, stimmungsvolle Namen wie „Ottmar der Blutdürstige“ usw. sind natürlich gerne gesehen.

Teamname: Ist nur notwendig, wenn ein Team-Spiel gespielt wird. Auch hier haben Sie die freie Wahl der Eingabe – je origineller, desto besser.

Spieler-Symbol: Jeder Spieler verfügt über ein Symbol, das in Spielerlisten neben seinem Namen erscheint. Das erleichtert es ihm, die Spieler zu unterscheiden.

Klicken Sie auf das Symbol und halten Sie die Maustaste gedrückt, um eine Auswahl verfügbarer Spieler-Symbole erscheinen zu lassen. Markieren Sie das gewünschte Symbol, und lassen Sie anschließend die Maustaste los.

Farben: Sie können eine Primär- und eine Sekundärfarbe für Ihre Einheiten auswählen. Die Kleidung oder die Haut Ihrer Einheiten wird diese Farbe annehmen, damit Sie Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld besser unterscheiden können. Klicken Sie auf die gewünschte Farbe in der Palette. Über den Farbbalken am Rand der Paletten lassen sich die Farben aufhellen oder abdunkeln.

Wählen zwei Spieler die gleiche Farbe, so weist das Programm einem der beiden automatisch eine andere zu.



Netzwerk-Spiele

Ihnen stehen drei Möglichkeiten zur Verfügung, sich mit anderen Spielern auf eine Partie Kreuzzug ins Ungewisse zu vernetzen: Über Bungie.net oder andere Netzwerke wie TCP/IP, LAN etc.

Diese Optionen werden im folgenden beschrieben.

Bungie.NET

Was ist Bungie.net? Bungie.net ist ein kostenloser Internet-Dienst, bei dem sich Kreuzzug ins Ungewisse-Spieler aus aller Welt auf eine Partie treffen können.

Wie bekomme ich einen Account? Laden Sie Ihren Internet-Browser (möglichst eine aktuelle Version von Netscape Navigator oder Microsoft Internet Explorer), und surfen Sie nach [HTTP://WWW.BUNGIE.NET](http://WWW.BUNGIE.NET). Klicken Sie hier auf „Register A New Account“ und füllen Sie das nun erscheinende Formular aus. Geben Sie auf jeden Fall die Seriennummer ein, die Sie in der Verpackung bzw. auf der Rückseite der CD-Hülle von Kreuzzug ins Ungewisse finden. Sie können sich einen Login-Namen sowie ein Paßwort aussuchen. Beide müssen zwischen drei und acht Buchstaben lang und frei von Umlauten und Sonderzeichen sein. Diese dürfen einigermaßen originell sein. Wenn Sie dies erledigt haben, wird zur Bestätigung eine Nachricht an die von Ihnen angegebene E-Mail-Adresse gesandt. Bitte lesen Sie diese Nachricht sorgfältig durch, da sie durchaus wichtige Informationen enthalten kann. Unter Umständen müssen Sie sich nämlich erneut einloggen, z.B. wenn Sie ein Login benutzen wollten, das bereits existiert.

Um Kreuzzug ins Ungewisse über Bungie.net spielen zu können, müssen Sie über einen Internet-fähigen Account bei einem Internet Service Provider (ISP) sowie einen gültigen Account bei Bungie.net verfügen.

Wenn Sie lediglich eine Netzwerk-Version von Kreuzzug ins Ungewisse installiert haben, können Sie diese nicht über Bungie.net spielen.

Login

Tragen Sie hier das Login ein, unter dem Sie sich bei Bungie.net angemeldet haben.

Paßwort

Tragen Sie hier Ihr Paßwort für Bungie.net ein.

Paßwort speichern

Wenn Sie diese Option anwählen, speichert das Spiel Ihr Paßwort und erspart Ihnen beim nächsten Einloggen die Sucherei nach dem Zettel, auf dem Sie es notiert haben. Solange sonst niemand Ihren Rechner benutzt, können Sie diese Box markiert lassen. Sollten Sie aber mit üblen Mitmenschen gestraft sein, die sich bei Bungie.net einloggen und dort in Ihrem Namen Böses tun und sagen würden, dann geben Sie Ihr Paßwort lieber immer selbst ein – und passen Sie gut auf, daß Ihnen niemand zusieht!



Bungie.net-Look updaten

Markieren Sie diese Box, und alle Änderungen an der Bungie.net-Site werden automatisch auf Ihren Rechner übertragen. Sollte diese Option nicht angewählt sein, wird Bungie.net Ihnen die Möglichkeit hierzu geben, wenn Sie sich einloggen.

Bei Bungie.net einloggen

Vor dem Einloggen müssen Sie Ihre Kreuzzug ins Ungewisse-CD-ROM ins Laufwerk legen. Nach dem Einloggen gelangen Sie in die verschiedenen Räume im Bungie.net. Hier können Sie sich mit anderen Spielern unterhalten und die Parameter für ein Spiel festlegen.

Links oben sehen Sie den Namen des Raums, in dem Sie sich befinden. Dort sehen Sie auch zwei Zahlen. Die obere gibt an, wie viele Spieler sich in diesem Raum befinden, die untere ist die Anzahl der weiteren Räume. Sie gelangen in einen anderen Raum, indem Sie seinen Namen anklicken.

Unter dem Namen eines Raums sehen Sie die Liste der Spieler, die sich in ihm aufhalten. Neben jedem Namen befindet sich ein Icon, das den Rang des Spielers angibt. Jeder Spieler beginnt mit einem Dolch-Icon und arbeitet sich dann langsam hoch. Rechts vom Raumnamen befinden sich vier Buttons.

Stumm (Mute / Unmute)

Obwohl selbstverständlich alle Kreuzzug ins Ungewisse-Spieler sagenhaft gebildete, großartige Menschen sind, kann es vorkommen, daß Sie mal keine Quasselnachrichten von ihnen bekommen möchten. Klicken Sie einfach einen Namen der Liste an, und klicken Sie dann den Mute-Button, um ihn/sie zum Schweigen zu bringen. Ein erneuter Klick löst diesen virtuellen Knebel wieder.

Neues Spiel / Einstellungen (New Game / Options)

Klicken Sie diesen Button an, und ein neues Netzwerk-Spiel wird angelegt. Es erscheint in der Liste der verfügbaren Netzwerk-Spiele unter den vier Buttons. Wenn Sie die Parameter des neuen Spiels ändern möchten, klicken Sie den Einstellungs-Button (Options). Nur der Spieler, der ein Spiel angelegt hat, kann dessen Parameter ändern.

Beitreten (Join Game)

Wählen Sie ein Spiel aus der Liste verfügbarer Spiele, und klicken Sie diesen Button an, um ihm beizutreten. Sie können nur Spielen beitreten, die NICHT ausgegraut sind.

Chatten

Die untere Hälfte des Setup-Menüs ist der Chat-Bereich. Um eine Nachricht an alle Spieler in Ihrem Raum zu senden, tippen Sie sie einfach in das Textfeld unten im Bild und drücken Sie die Enter-Taste oder klicken Sie den „Send“-Button an.



Um eine Nachricht an einen bestimmten Spieler zu senden, wählen Sie seinen Namen in der Spielerliste an und geben wie gehabt Ihre Nachricht ein. So versandte Nachrichten erscheinen auf einem roten Hintergrund.

Gehen (Leave): Hiermit verlassen Sie Bungie.net und kehren ins Hauptmenü zurück.

Spiele anlegen oder Spielen beitreten

Sie sollten wissen, daß der Spieler, der ein Spiel anlegt, während des Spiels effektiv zu dessen „Server“ wird. Nach dem Beginn eines Spiels hat Bungie.net nichts mehr mit dem Weiterleiten der Datenpakete zu tun. Dies übernimmt der Spieler, der die Partie angelegt hat. Das ist aus zwei Gründen für Sie wichtig.

- 1.) Allgemein funktionieren Internet-Spiele besser und mit weniger Verzögerungen, wenn der Server-Spieler über eine schnelle Internet-Verbindung verfügt (T3, T1, ISDN, ADSL, 56K etc.).
- 2.) Verliert ein Server-Spieler die Verbindung, werden auch alle anderen vom Spiel getrennt und erhalten eine entsprechende Meldung.

Spiele im Team

Wenn die Person, die ein Spiel angelegt hat, den „Allow Teams-Button“ (Teams zulassen) angeklickt hat, können sich die verschiedenen Spieler zu Teams zusammenschließen. Hierbei ernennen die Spieler eines Teams einen von sich zu ihrem Anführer. Dies tun sie, indem sie seinen Namen in der Liste anwählen und auf den Join-Team-Button klicken. Sie sehen einen Balken mit dem Namen des Teams und dem Anführer sowie seinen Gefolgsleuten darunter. Während des Spiels können Sie die Taste F7 drücken, um zu sehen, welche Teams bestehen und wer ihre Anführer sind.

Zu Beginn des Spiels steuert der Anführer sämtliche Einheiten. Er verteilt Einheiten auf die Mitglieder seines Teams, indem er die Einheiten anwählt, dann die \-Taste drückt und sie so von den anderen Einheiten absondert. Besteht das Team nur aus zwei Spielern, so erhält der andere automatisch die Einheiten. Sie nehmen seine Farbe an, werden ab sofort in der Karte grün dargestellt und von ihm gesteuert. Befinden sich mehr Spieler in dem Team, erscheint nach dem Druck auf die \-Taste ein mit Zahlen versehenes Menü, in dem alle Spieler aufgelistet sind. Der Anführer muß nun lediglich die Nummer des Spielers tippen, für den die Einheiten bestimmt sind, um sie ihm zuzuweisen. Obwohl er die Einheiten verteilt, kann der Anführer sie im Notfall selbst steuern. Es liegt in der Verantwortung des Anführers, die Schlacht zu überwachen. Sollte ein Spieler sich einer drohenden Gefahr nicht gewahr werden oder seinen Einsatz verschlafen, so kann der Anführer die Steuerung der Einheiten direkt übernehmen. Entwickeln die einem zugewiesenen Einheiten also plötzlich ein erstaunliches Eigenleben, so ist es höchstwahrscheinlich, daß der Anführer des Teams einschreitet. Mehrspieler-Karten sind auf eine Höchstzahl von Armeen ausgelegt, die sich auf ihnen tummeln können. Wenn zehn Spieler auf einer Karte für fünf Armeen spielen möchten, werden sie in zufällige Teams eingeteilt.



Netzwerk-Optionen

Bis zu 16 Spieler können über ein TCP/IP-Netzwerk spielen. Zwei Spieler können via TCP/IP mit einem einzigem Exemplar von Kreuzzug ins Ungewisse spielen. Dazu wird auf einem Rechner die Netzwerk-Version installiert, auf dem anderen die Vollversion. Bei letzterem Rechner muß sich auch die CD im Laufwerk befinden. Soll mit drei oder mehr Leuten gespielt werden, so benötigt jeder eine installierte Vollversion. Folgende Optionen stehen zur Auswahl.

Name: Der Name des Spiels, so wie er im Auswahlfenster erscheint.

Paßwort: Wenn nur bestimmte Leute an einem Spiel teilnehmen sollen, so ist hier ein Paßwort einzutragen und an die ausgewählten Mitspieler weiterzugeben.

Spiel starten: Startet ein Netzwerk-Spiel mit angegebenem Namen und Paßwort.

Port: Die Port-Adresse, unter der das Spiel gestartet wird. Falls Sie nicht genau wissen, was Sie zu tun haben, lassen Sie diesen Wert lieber auf der Voreinstellung von 3453.

Spiele im Netzwerk: Verfügbare Mehrspieler-Spiele im lokalen Netzwerk, denen man beitreten kann.

Beitreten: Einem verfügbaren Spiel beitreten.

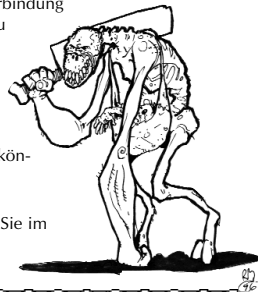
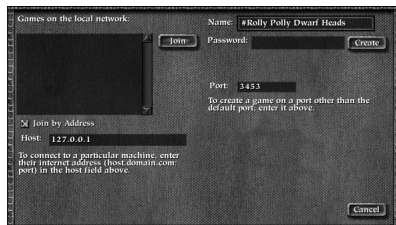
Beitreten via Adresse: Erlaubt die Internet-Verbindung zu Spielen, die nicht im örtlichen Netzwerk laufen. Geben Sie im dafür vorgesehenen Feld den Namen oder die IP-Adresse des Host-Rechners an. Beachten Sie, daß Sie dazu vor dem Starten von Kreuzzug ins Ungewisse eine Verbindung zu Ihrem Internet Service Provider aufbauen müssen. Bei dieser Option kann es zu Problemen mit den Telefonverbindungen kommen, da bei vielen Einwahlverbindungen dynamische Host-Namen oder IP-Adressen vergeben werden.

Level

Das Menü auf der linken Seite des Bildschirms erlaubt die Auswahl der Karte, auf der gespielt werden soll. Wenn Sie das Kästchen „Einzelspieler-Level“ aktivieren, können Sie auch die Karten der Einzelspieler-Missionen auswählen.

Spieltyp

Erlaubt die Auswahl der Art des Netzwerk-Spiels. Genauere Informationen finden Sie im Abschnitt „Arten von Netzwerk-Spielen“.



Schwierigkeit

Erlaubt die Einstellung des Schwierigkeitsgrades.

Anzahl Spieler

Legt die Anzahl der maximal zulässigen Spieler fest.

Zeitlimit

Erlaubt die Festlegung der Spielänge. Netzwerk-Spiele dürfen bis zu 90 Minuten dauern.

Planungszeit

Ist diese Option aktiviert, so erhalten die Spieler zusätzliche Zeit für das Erkunden der Karte, den Tausch von Einheiten und das Aufzeichnen von Strategien auf der Tafel. Die Länge dieser Planungszeit kann maximal 10 Minuten betragen und wird über die Pfeiltasten rechts von dieser Option variiert.

Einheitentausch während der Planung

Ist diese Option aktiviert, können die Spieler ihre Starteinheiten gegen andere austauschen. (Genauerer hierzu im entsprechenden Abschnitt.) Diese Option kann nur aktiviert werden, wenn Planungszeit aktiviert ist.

Veteranen aus dem letzten Spiel

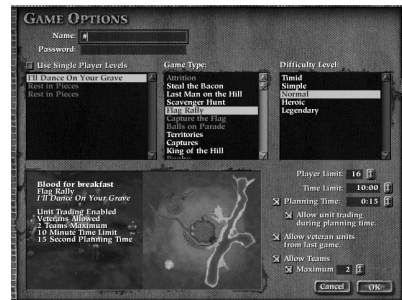
Ist diese Option aktiviert, können überlebende Einheiten aus dem letzten Netzwerk-Spiel in ein neues übernommen werden. Das ist besonders vorteilhaft, wenn während des letzten Kampfes sehr viel Erfahrung gesammelt wurde. Bitte beachten Sie, daß diese Veteranen unerfahrene Einheiten nur ersetzen – die Gesamtgröße Ihrer Armee ändert sich dadurch also nicht.

Teambildung

Diese Option erlaubt die Bildung von Teams, die gegeneinander antreten anstatt eines Mann-gegen-Mann-Spiels.

Maximum

Über diese Option kann die Maximalzahl von Teams festgelegt werden.



Arten von Netzwerk-Spielen

König des Hügels (King of the Hill)

Ein Gebiet der Karte wird zum Hügel bestimmt und mit einer weißen Flagge gekennzeichnet. Der Hügel gilt als eingenommen, wenn sich eine oder mehrere Ihrer Einheiten der Flagge bis auf eine gewisse Entfernung nähern. Der Gewinner ist jener Spieler, der, unabhängig von der Zeit, den Hügel als letzter kontrolliert hat. Die Taktiken in diesem Modus sind recht interessant, da Sie Ihre Kräfte möglichst für die endgültige Erstürmung aufheben sollten. Falls es zu Zeitüberschreitungen kommen sollte, so wechselt das Spiel in den Sudden-Death-Modus, bis der eindeutige Sieger feststeht.

Fang den Ball (Steal the Bacon)

Irgendwo auf dem Schlachtfeld ist ein Ball, der die Farbe jenes Spielers annimmt, der ihn zuletzt berührt hat. Ziel des Spiels ist es, den Ball zu erobern und vor den Gegnern zu schützen. Das Team, welches als letztes den Ball berührt, ist der Gewinner; auch hier winkt bei Zeitüberschreitung der plötzliche Tod.

Ballparade (Balls On Parade)

Jedes Team besitzt einen Ball. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Bälle zu erobern. Es gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der Zeit die meisten Bälle hat.

Flaggenkampf (Flag Rally)

Auf dem Spielfeld befinden sich fünf Flaggen. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle fünf Flaggen eingesammelt hat. Ein Verteidigen der Flaggen ist nicht nötig – einfach berühren und weitermarschieren.

Territorien (Territories)

Auf dem Gelände sind mehrere Flaggen verteilt. Ziel ist es, mehr Flaggen als der Gegner zu erobern. Im Gegensatz zum Flaggenkampf müssen hier Einheiten zur Verteidigung eroberter Flaggen zurückgelassen werden.

Raubzug (Scavenger Hunt)

Einige Bälle sind über das Gelände verteilt. Der Spieler, der als erster alle fünf berührt hat, gewinnt. Dieser Modus ähnelt dem Flaggenkampf, bringt aber durch die Möglichkeit des Bewegens der Bälle noch zusätzlichen Reiz ins Spiel.

Gefangennahmen (Captures)

Neun Bälle sind im Gebiet verteilt. Wer am Ende des Spiels die meisten besitzt, hat gewonnen. Der Modus ähnelt zwar Territorien, allerdings besteht hier die Möglichkeit, die Bälle an gut geschützte Positionen zu transportieren anstatt Einheiten zu Ihrer Verteidigung abzukommandieren.



Kommunikation während Netzwerk-Spielen

Die Tafel

Insbesondere während Teamspielen kann es praktisch sein, einen Kampfplan auf der Übersichtskarte einzuzichnen. Während eines Netzwerkspiels erscheinen kleine Stift- und Radierer-Symbole oberhalb der Übersichtskarte. Klicken Sie auf das Stift-Symbol, um mit der Maus auf der Übersichtskarte zu zeichnen. Ein Klick auf das Radierer-Symbol löscht die Zeichnung.

Zurufe

Während eines Spiels können Sie Teamkollegen und Gegnern mehr oder weniger freundliche Worte zurufen. Drücken Sie dazu auf die Zuruf-Taste (Vorgabe Shift-Y), geben Sie die Meldung ein, und drücken Sie Enter. Die Meldung erscheint am unteren Bildschirmrand eines jeden Spielers.

Flüstern

Sollen die Nachrichten nur an die Teamkollegen gehen, so verwenden Sie dazu die Flüstern-Taste (Vorgabe Y-Taste). Befinden Sie sich nicht in einem Teamspiel, erfolgt die Nachricht wie beim Zuruf an alle Mitspieler.

Einheiten tauschen

Zu Beginn eines Netzwerk-Spiels können Sie einige Ihrer Einheiten gegen andere eintauschen, falls Ihre Strategien dies notwendig machen sollten. Wenn Sie sich in einem Teamspiel befinden, kann nur der Kapitän des Teams Einheiten tauschen. Tauschen ist nur möglich, solange sich die Einheiten noch nicht bewegt haben. Der Tausch wird über die Tafel abgewickelt, die während der Planungsphase am oberen Bildrand erscheint. Jede Einheit ist eine bestimmte Anzahl von Punkten wert. Klicken Sie auf den Abwärts-Pfeil neben der Einheit, um die Einheit aus der Truppe zu entfernen und den Punktestand entsprechend zu erhöhen. Klicken Sie anschließend auf den Aufwärts-Pfeil neben einer anderen Einheit. Sollte der Punktestand ausreichen, wird diese Einheit Ihrer Truppe zugefügt.

UNIT TRADING					0 Points Remaining				
Type	Min/Max	Count		Cost	Type	Min/Max	Count		Cost
Dwarves	0/3	2	↓	6	Journeyman	0/2	1	↓	6
Archers	0/6	4	↓	3	Warriors	0/8	4	↓	2
Ghōls	0/6	2	↓	2	Thrall	0/16	8	↓	1

Reset

Cancel

OK

Abschlußstatistik

Am Ende eines Netzwerk-Spiels gelangen alle Spieler wieder zu den Netzwerkoptionen zurück. Anstelle der Liste mit verfügbaren Spielen wird nun die Abschlußstatistik angezeigt, eine grafische Darstellung der erzielten Erfolge. Alle Angaben erfolgen als Teamwertung, wobei Einzelspieler als Einer-Teams behandelt werden.

Rang (Rank): Rang des Teams

Stand (Perm): Die laufende Wertung für die Spielsitzung

Punkte/Zeit (Score vs. Time): Während des Spielverlaufs erzielte Punkte

Siege/Zeit (Kills vs. Time): Während des Spielverlaufs erzielte Siege

Schaden/Zeit (Damage vs. Time): Während des Spielverlaufs ausgeteilter Schaden

Einh./Zeit (Units vs. Time): Anzahl überlebender Einheiten im Verlauf des Spiels

Team-Siege/Andere (Team Kills vs. Other Teams): Welche Teams haben mit welchen gekämpft

Internet-Verzögerungen

Leider sind beim Spielen über das Internet Verzögerungen zu verzeichnen, die durch die Laufzeiten der Datenpakete entstehen und zu stockendem oder langsamem Spielablauf führen. Solche Effekte lassen sich zumindest teilweise reduzieren, indem die Kompression von TCP-Headern eingeschaltet wird.

Bei Modemverbindungen sollten Datenkompression und Fehlerkorrektur abgeschaltet werden.



Allgemeine Tips für das (Mehrspieler-) Spiel

Kreuzzug ins Ungewisse ist ein dynamisches Spiel über Ebbe und Flut der Kräfte auf dem Schlachtfeld. Halten Sie ganz allgemein Ihre Einheiten immer in Bewegung – Angriff und Rückzug, Finten und Flanken bringen auf Dauer wesentlich mehr, als seine Einheiten an einem Ort abzustellen und darauf zu warten, daß der Feind sie niedermacht.

Einheiten, die Explosionsschäden anrichten, können nicht nur den feindlichen, sondern auch den eigenen Truppen gefährlich werden. Wights sollten praktischerweise genügend Sicherheitsabstand zu befreundeten Truppen wahren, auch sollten Zwerge sehr überlegt gelenkt werden, damit sie nicht befreundete Truppen unter Beschuß nehmen oder diese durch die Explosion bei ihrem Ableben gefährden.

Postieren Sie Einheiten mit Fernwaffen auf möglichst erhabenen Positionen. Eine Gruppe Bogenschützen, die von der Kuppe eines Hügels hinunterfeuert hat einen entschiedenen Vorteil gegenüber jenen, die von unten nach oben schießen müssen.

Verwenden Sie schnelle Einheiten wie Ghouls, um feindliche Fernwaffen-Formationen zu überrennen, damit die langsameren Einheiten sicher nachrücken können. Indem man solche Formationen am Rückzug hindert, kann man Sie recht gut neutralisieren.

Verwenden Sie in Mehrspieler-Spielen Thralls als lebende Wände, um Einheiten während der Bewegung zu schützen. Ein Keil von Thralls gibt einen hervorragenden Schutzwall für vorrückende Zwerge ab. Thralls und Wights können auch für unbegrenzte Zeit unter Wasser bleiben und dort sogar völlig unsichtbar kämpfen. Um sie sichtbar zu machen, muß ein Auswahlband über einen Abschnitt des Flusses gelegt werden.

Bogenschützen sterben leicht, sind aber in der Kombination mit einem Kundschafter, der sie gelegentlich heilt und Ghouls bekämpft, ein Garant für hohen Fernschaden.

Wenn zwei Teams gegeneinander antreten und man weiß, daß sich der Gegner am anderen Ende der Karte befindet, so mag man versucht sein, ohne auf Rückendeckung zu achten, nach vorn zu stürmen.

Der Verzicht auf Nachhut und Reserven kann sich jedoch schnell als Fehler erweisen.



V. Problemlösungen

Vor einem Anruf

Wenn während der Installation oder des Spielens von Kreuzzug ins Ungewisse Probleme auftreten sollten, beachten Sie bitte zunächst die folgenden Hinweise:

- Haben Sie DirectX von der CD installiert? Kreuzzug ins Ungewisse benötigt DirectX 5.0, um ordnungsgemäß zu funktionieren.
- Sind alle Ihre Treiber für Grafik- und Soundkarten 100% DirectX-kompatibel? Bitte setzen Sie sich zur Klärung dieser Fragen notfalls mit den Herstellern der jeweiligen Hardware in Verbindung.
- Ist Ihr Dateisystem komplett auf 32 Bit umgestellt? Wenn nicht, so müssen Sie dafür sorgen und gegebenenfalls den Hersteller Ihres CD-ROM-Laufwerks auf einen 32-Bit-Treiber ansprechen.
- Benutzt Ihre Netzwerkkarte Treiber für den erweiterten Modus? Wenn nicht, sollten Sie dafür sorgen.

Wenn die obigen Möglichkeiten nicht zum Erfolg führen sollten, wenden Sie sich bitte an unsere Helpline (Kontaktmöglichkeiten, siehe vorn im Handbuch).

Bitte halten Sie dabei genaue Informationen über Ihren Computer (Hersteller, Taktfrequenz, Sound- und Grafikkarte sowie Betriebssystem) sowie eine ausführliche Problembeschreibung bereit.



Charaktere

VI. Charaktere

Es folgt eine Liste aller Einheiten, die Ihnen in Kreuzzug ins Ungewisse begegnen. In einem Einspieler-Spiel sind Ihre Einheiten auf jene des Lichts beschränkt, in Mehrspieler-Spielen können Ihre Einheiten sowohl von der Seite des Lichts als auch der Dunkelheit kommen.

Einheiten des Lichts

Krieger

Die wenigen Überlebenden der menschlichen Armeen, die noch nicht den untoten Horden von Balor zum Opfer gefallen sind. Diese Männer haben schon einmal Begegnungen mit den Gefallenen Fürsten überlebt und könnten es wieder tun. Krieger sind mit Schwertern und Schilden zur Abwehr von Angriffen ausgerüstet.



Fir'bolg

Diese ehemaligen Feinde der Menschen und ihrer Nationen änderten ihre Einstellung als sie merkten, daß sie allein gegen die gefallenen Fürsten nichts ausrichten konnten. Ihre Fähigkeiten im Handgemenge sind recht bescheiden, dafür sind ihre Fähigkeiten als Bogenschützen jedoch so ausgeprägt, daß die meisten Gegner gar nicht so weit kommen. Fir'bolg-Bogenschützen sind für ihre Zielsicherheit und ruhige Hand bekannt. Eine Gruppe von ihnen kann unter feindlichen Truppen erheblichen Schaden anrichten, noch bevor diese nahe genug sind, um sich wehren zu können. Sollten Bogenschützen in die Enge getrieben werden, so können sie sich per Doppelklick auch mit dem Gegner prügeln.

Zwerge

Zwerge sind kleinwüchsige, stämmige Geschöpfe mit einer Vorliebe für Sprengstoffe und einem leidenschaftlichen Haß auf Ghouls. Zwerge werfen kleine Flaschen mit einem instabilen Gemisch, das beim Aufschlag explodiert – meistens jedenfalls. Zwerge können auch TNT-Ladungen plazieren, Sprengstoffladungen, die erst dann explodieren, wenn sie mit einem anderen Explosivgeschoß gezündet werden. Die strategischen Vorteile der Möglichkeit, ein breites Gebiet mit verstreuten Sprengfallen abzudecken, dürften offensichtlich sein. Jeder Zwerg hat vier solcher Ladungen als Grundausrüstung und kann weitere von den Überresten gefallener Zwerge aufnehmen.



Kundschafter

Diese Männer sind alles, was vom Imperium der Cath Bruig übriggeblieben ist. Ehemals Leibwächter des Imperators, wandern sie nun durch die Welt, nachdem die Gefallenen Fürsten Llancarfan und alle seine Einwohner vernichtet haben. Wenn man Kundschafter zum Kampf zwingt, so greifen sie zur Schaufel des gemeinen Arbeiters. Kundschafter können Einheiten durch die Anwendung von Alraunwurzeln heilen – solange sie solche Wurzeln besitzen. Wählen Sie dazu den Kundschafter, drücken Sie die Taste für besondere Fähigkeiten, und wählen Sie anschließend das Ziel. Auf dieselbe Weise können Kundschafter auch untote Feindeinheiten besiegen. Jeder Kundschafter hat eine gewisse Anzahl von Wurzeln als Grundausrüstung und kann weitere von den Überresten gefallener Kundschafter aufnehmen.



Berserker

Berserker sind menschliche Krieger aus dem Norden, die zugunsten der Geschwindigkeit auf Rüstungen verzichten. Ihre blanke, von Narben des Kampfes überzogene Haut verleiht ihnen zwar kaum Schutz, doch die Geschwindigkeit und die Entschlossenheit ihrer Angriffe verschafft ihnen einen eindeutigen Vorteil – besonders, wenn sie in Gruppen angreifen. Kleiner Nachteil dabei: Durch ihren Übereifer sind Berserker oft nur schwer unter Kontrolle zu halten.

Berserker hacken mit ihren riesigen Breitschwertern so lange Teile von Gegnern ab, bis diese Gegner sich nicht mehr rühren.



Waldriesen

Die riesigen hölzernen Bewohner von Waldherz. Ihre Feindschaft mit den Trow ist jahrhundertealt. Die stabilen Waldriesen können kleinere Gegner aus dem Weg wischen und größere Gegner zusammenhauen.



Avatare

Die neun mächtigen Zauberer, die die Legion gegen Balor und die Gefallenen Fürsten führen. Durch ihr jahrelanges Training als Magier und Strategen gehen sie Handgemengen lieber aus dem Wege, können aber auch ganz schön hinterhältig sein. Jeder Avatar besitzt ein Schwert und weiß damit umzugehen. Jeder Avatar verfügt weiterhin über eine besondere magische Fähigkeit.



Einheiten der Dunkelheit

Ghoul

Die Ghouls sind flinke Geschöpfe, die beim Gehen ihre Fingerknöchel über den Boden schleifen. Ihre Geschwindigkeit prädestiniert sie zu Aufklärern, und obwohl sie relativ schwach sind, können sie doch einen Hügel hinaufstürmen und eine Gruppe Bogenschützen in Stücke zerfetzen, noch bevor diese sich wehren können. Die Ghouls schwingen Hackmesser, die länger als ihre muskulösen Arme sind. Ghouls können Überreste auf dem Schlachtfeld aufnehmen und auf nahe gelegene Gegner schmeißen. Schwerter, Zwerge-Granaten oder explosive Wight-Überreste können von den Ghouls aufgenommen und für zerstörerische Angriffe verwendet werden, indem ein Ghoul ausgewählt und auf das Objekt geklickt wird. Dieses schleppt er nun so lange mit sich herum, bis ihm ein Ziel dafür zugewiesen wird. Ghouls können über die Taste für besondere Fähigkeiten (Taste T) auch feindliche Einheiten verspotten..



Thrall

Die wiederbelebten Körper von Menschen, die gegen die Gefallenen Fürsten kämpften und verloren. Da sie tot sind, bewegen sich Thrall recht langsam, allerdings können sie auch sehr viel Schaden einstecken, bevor die Magien, die sie aufrechterhalten, versagen. Zu den Vorteilen eines Thrall-Daseins gehört es, nicht atmen zu müssen, wodurch sie unbegrenzte Zeit unter Wasser bleiben können. Die einzige Waffe, die die hirnlosen Thralls mit etwas Erfolg einsetzen können, ist die Axt. Über die Taste für besondere Fähigkeiten können sie auch dazu veranlaßt werden, den Gegner zu verhöhnen.



Seelenlose

Nachdem ihnen ihre Seele durch Zauberei gestohlen wurde, schweben die Seelenlosen über die Landschaft und werfen stachelige Speere, die mit einem langsam wirkenden, extrem schmerzhaften Gift getränkt wurden.

Spinnen

Zwerge-Legenden berichten über Spinnen, die größer als die größten Menschen werden und unbehelligt im Innern der Erde hausen. Obwohl sie relativ schwach sind, macht sie ihre Größe und ihre große Anzahl zu einer ernstesten Gefahr für alle, die sich auf der Suche nach Gold oder anderen Edelmetallen in ihre unterirdischen Nester begeben. Da sie über keinerlei Loyalität verfügen, fallen sie auch die Schergen der Gefallenen Fürsten an.



Myrmidonen

Eine Kriegerrasse, die das Licht verriet, als Balor ihnen Unsterblichkeit anbot. Selbst dreihundert Jahre später wandeln ihre verfaulten Körper noch durch die Gegend, zusammengehalten nur durch verrottete Bandagen und dem Verlangen, das Fleisch von lebenden Körpern zu reißen. Myrmidonen tragen zwei Gridakma-Klingen, die aus einem menschlichen Oberschenkelknochen mit der stählernen Klinge einer Sense an jedem Ende bestehen. Einige beherzte Schwünge damit schneiden sich durch fast alles.

Wights

Zusammengeflickte Leichname, die durch dunkle Magie neues Leben erhielten und als Gärbottiche für Fäulnis und Verfall dienen. Wights taumeln in Richtung ihrer Opfer, explodieren dort, zerstören alles in der näheren Umgebung und bedecken Überlebende mit einem dünnen Film aus Eiter. Über die Taste für besondere Fähigkeiten (Taste T) kann ein Wight auch zur sofortigen Detonation veranlaßt werden.



Druden

Tote Priesterinnen, die von Balor wegen ihrer magischen Fähigkeiten wiederbelebt wurden. Da die Druden fälschlicherweise darauf stolz sind, ganze Legionen durch ihre Elektroschocks dezimiert zu haben, tragen sie die geschwärzte Haut ihrer Opfer als Trophäen und Warnung.

Die Druden feuern Stromstöße aus ihren verwelkten Fingerspitzen.



Schatten

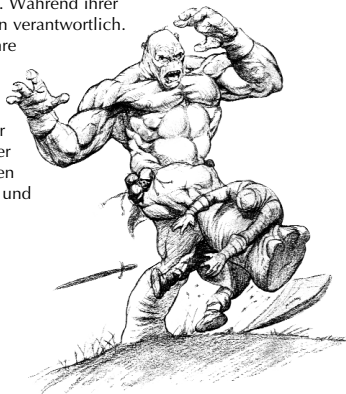
Die wiederbelebten Leichen längst verstorbener Zauberer. Schatten meiden fließendes Wasser, welches sie nur auf Brücken überqueren können, und dienen als Leiter für die böse Magie der Gefallenen Fürsten.

Trow

Die Trow sind Überreste einer längst vergessenen Zeit. Während ihrer Blütezeit zeichneten sie für viele megalithische Bauten verantwortlich. Als ihre Zivilisation verfiel, versklavten sie die Oger, ihre kleineren Artgenossen, damit diese ihre zyklischen Bauwerke weiter errichteten. Nach vielen Jahrhunderten der Unterdrückung durch ihre grausamen Meister versuchten die Oger während des Zeitalters des Windes, ihr Joch abzuschütteln. Der daraus resultierende Krieg führte zur Schwächung der Stadtstaaten der Trow und zur Ausrottung der Oger. Der Held Connaught nutzte diesen Konflikt aus und trieb diese Rasse von Riesen in ihre eisernen Hügel und schloß sie in Eis ein. Seitdem ist der Kontinent frei vom Terror ihrer riesigen Hände.

Mahir

In ländlichen Gebieten wimmelt es nur so von Gerüchten über die entfesselten Schatten von Mördern, die ihr Opfer mit einer Wolke aus Nacht umhüllen, bevor sie es verstümmeln. Gesichtet wurden sie allerdings noch nicht.



VII. Glossar

Andere wichtige Leute, Orte, Gegenstände

Alric: Einer der Neun, ehemals König der südlichen Provinzen.

Balor: Anführer der Gefallenen Fürsten.

Bagrada: Der südlichste der drei Pässe über den Wolkenrücken. Er verbindet die Ebene von Scales mit Waldherz und ist seit undenklichen Zeiten der Schauplatz von Kämpfen.

Barriere, die: Die Wüste östlich des Wolkenrückens. Diese Region war einst das fruchtbare Imperium von Cath Bruig, fiel aber dem Feuer und der Seuche zum Opfer, als die Mächte der Dunkelheit vor 50 Jahren hindurchzogen.

Comfort: Eine kleine Stadt in der Nähe von Madrigal.

Covenant: Das einstmals zu den größten Städten der Provinz gehörende Covenant wurde vor 15 Jahren durch die Mächte der Dunkelheit eingenommen und zerstört.

Cu Roi: Einer der Neun.

Düstermarsch: Ein Sumpf im Norden.

Ebene von Scales: Die Niederungen östlich des Flusses Toven, die in Richtung Wolkenrücken und Bagrada ansteigen.

Eblis-Steine: Magische Artefakte mit großer Macht. Es heißt, ihre Träger seien im Kampf nicht aufzuhalten.

Einnahme von Muirthemne, Fall von Cath Bruig: Vor 50 Jahren besiegten die Gefallenen Fürsten die Armeen von Cath Bruig, nahmen Muirthemne ein und verwandelten das Imperium östlich des Wolkenrückens in eine Wüste, die heutzutage als die Barriere bekannt ist.

Gefallene Fürsten: Sechs mächtige Zauberer, die von Balor verleitet wurden. Zu ihnen gehören Shiver, Der Täuscher, Der Totenwächter und Seelenfäuler.

Ghoul: Üble Aasfresser, die mit den Mächten der Dunkelheit verbündet und alte Feinde der Zwerge sind.

Gjol: Ein vergifteter Fluß, der in den Süden der Düstermarsch mündet.

Große Leere: Ein bodenloser Abgrund in der Nähe von Myrgard, der von den Callieach während ihrer letzten Tage erschaffen wurde. Um nicht von den Trow bis zur Ausrottung gejagt zu werden, zerstörten sich die Callieach selbst und mit ihnen viele Trow. Zurück blieb nur die Große Leere.

Krähenbrück: Ein kleiner Ort in der Nähe von Madrigal.

Madrigal: Eine der freien Städte des Nordens.

Maeldun: Einer der Neun.

Muirthemne: Die alte Hauptstadt des Imperiums der Cath Bruig, die Heimat mächtiger Zauberer und Sitz eines großen Imperiums. Sie wurde durch die Mächte der Dunkelheit vollständig zerstört.

Murgen: Einer der Neun.

Myrgard: Die alte Heimat der Zwerge. Sie wurde zusammen mit Steinheim, der anderen großen Stadt der Zwerge, vor 50 Jahren durch die Ghouls erobert und besetzt.

Myrkridia: Eine Rasse unglaublich böser und aggressiver Wesen, die während des Zeitalters des Windes von Connaught ausgerottet wurde.

Neun, Die: Neun mächtige Zauberer, die gegen die Gefallenen Fürsten kämpfen. Alric ist ihr Anführer, zu seinen Generälen gehören unter anderem Murgen, Rabican, Maeldun und Cu Roi.

Otterfähr: Eine weitere kleine Stadt in der Nähe von Madrigal.

Rabican: Einer der Neun.

Rhi'anon: Alte Hauptstadt der Trow, die während des Zeitalters des Windes von Connaught unter Eis versiegelt wurde.

Scamander: Der Hauptfluß im Westen des Kontinents, der westlich des Wolkenrückens entspringt und im Meer mündet.

Seelenfäuler: Einer der Gefallenen Fürsten.

Shiver: Einer der Gefallenen Fürsten.

Shoal: Der Endpunkt der Flucht aus Covenant.

Siebertore: Der mittlere der drei Pässe über den Wolkenrücken, benannt nach seinen sieben Engstellen.

Silberlingen: Eine kleine Minenstadt in der Nähe von Siebertore.

Tain: Ein Artefakt, das von den Schmieden von Muirthemne zur Zeit des Imperiums der Cath Bruig geschaffen wurde.

Totenwächter, Der: Einer der Gefallenen Fürsten.

Tyr: Eine große Stadt in der Provinz, die zehn Jahre vor den aktuellen Ereignissen durch die Armeen der Dunkelheit eingenommen wurde.

Großer Kodex: Ein magisches Buch mit unglaublicher Macht, in dem das Schicksal eines jeden Menschen verzeichnet ist.

Waldherz: Großes Waldgebiet östlich des Wolkenrückens, Heimat der Waldriesen.

Weltknoten: Uralte Einrichtungen, die eine beinahe verzögerungsfreie Reise zwischen zwei Orten erlauben.

Wolkenrücken: Ein Gebirgszug auf dem Zentralkontinent, der von Norden nach Süden verläuft. Es gibt nur drei Pässe über den Wolkenrücken: Bagrada, die Stufen des Leids und Siebertore.

Zwanzigjähriger Krieg: Ein Erbfolge-Krieg, der vor 150 Jahren in der Provinz um Covenant ausgetragen wurde.

VIII. Danksagungen

Project Leader

Jason Jones
Programming
Jason Jones
Ryan Martell
Jason Regier
Alex Rosenberg

Artwork

Mark Bernal
Robt McLees
Frank Pusateri

Story

Jason Jones
Robt McLees
Doug Zartman

Production Manager

Tuncer Deniz

Interface Artwork

Marcus Lehto
Level Design
Jason Jones
Jason Regier
Ryan Martell
Jay Barry
Mark Bernal
Robt McLees
Frank Pusateri

Win/Loss Artwork

Gary McCluskey
Juan Ramirez

Additional Programming

Alain Roy
Jamie Osborne

Sound & Music Design

by O'Donnell/Salvatori Music,
Inc.
Marty O'Donnell
Mike Salvatori
Paul Heitsch

Additional Sounds

Dave Sears

Voices

Geoffrey Charlton-Perrin
– Narrator
Roger Mueller – Alric
Jeff Morrow – Balor, Soulblighter
Bob O'Donnell – Surly Dwarf
James Schneider
– Archer, Warrior
Bob Swan – Journeyman, Trow
Tony Mackus
– Warrior, Berserker, Tutorial
Paul Heitsch – Villager
Marty O'Donnell – Sinis, Fetch

Documentation

Matthew Soell
Tuncer Deniz
Doug Zartman
Max Hoberman
Jay Barry
Juan Ramirez

Packaging

13th Floor
Tuncer Deniz
Alexander Seropian
Max Hoberman

Cover Artwork

John Bolton
Damage & Spin
Alexander Seropian
Eric Klein
David Joost
Doug Zartman
Jonas Eneroth
Matthew Soell
Diane Donohue
Jim Ruiz
Max Hoberman

Story Illustrations

created by Dragonlight, Inc

Art Director

Ron Franco

Head Illustrator

Rommel Franco

Illustrators

Mel Sia
J.C. King

Cutscenes

Canuck Creations, Inc.
Executive Producer
Alan Kennedy

Director

Hana Kukal

Art Director

Khai Nguyen

Special Effects Director

Charlene Logan

Story Board Assistants

Ian Blum

Stephanie Boudreau

Story Board Timing

Kirk Hudson

Hana Kukal

Ian Blum

Character Design

Steve Lynes

Geri Bertola

Todd Kauffman

Location Design

Khai Nguyen

Prop Design

Charlene Logan

Kevin Labanowich

Special Effects Design

Charlene Logan

Background Painting

Supervisor

Khai Nguyen

Background Painting

Khai Nguyen

Davoud Magidian

Layout

Khai Nguyen

Darren Donovan

Kris Pearn

Cameron Hood

Stephanie Boudreau

Carlos Arancibia

Animation Layout

Steve Lynes

Hana Kukal

Key Animation

Steve Lynes

Ian Blum

Stephanie Boudreau

Trevor Hierons

Troy Quane

Darren Donovan

Cameron Hood

Kris Pearn

Kevin Labanowich

Carlos Arancibia

Mathew Otto

Hana Kukal

Special Effects Animation

Charlene Logan

Quoc-Nghi Tran

Darren Donovan

Brent George

Stephanie Boudreau

Ian Blum

Kevin Labanowich

Special Effects Animation

Assistant

Luis Matias

Key Clean-Up & Inbetweening

Vittoria Bologna

Namkook Lee

Roweena Cruz

Camera

Kirk Hudson

Colleen Jenkinson

Neil Exall

Sound Breakdown

Kirk Hudson

Ian Blum

Production Assistants

Neil Exall

Colleen Jenkinson

Digital Ink and Paint

Animation Group

Production Manager

Janice Walker

Kreuzzug ins Ungewisse - deutsche Version

Production Overview:

Jonas Eneroth

Kay Lankarany

German Co-Ordinator in Chicago:

Jonas Eneroth

Lokalisierung:

Ulli Mühl

Michael Anton

Sprecher:

Helgo Liebich

Lars Wittkuhn

Deutsches Marketing und PR:

Kay Lankarany

Box Design and Layout:

Agentur KMF, Hamburg

Additional Graphics and Sounds:

Jonas Eneroth

Speziellen Dank an:

Ulrike Herm, Thomas Weichler, Katharina Lohse, Guido Neumann, Carsten Brettschneider, Ulli Mühl und dem vielbeschäftigten Jonas von Bungie Software.