

KNIGHT
SHIFT.®





Alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden.

Wir haben alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen eventuell beiliegenden Informationsblättern zu publizieren. ZUXXEZ, Worms, Deutschland übernimmt weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann ZUXXEZ für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement / Lektorat:

Patricia Bellantuono

Alexandra Constandache

Dirk P. Hassinger

Uwe Schäfer

Satz und Gestaltung:

AC Enterprises, Breunigweiler

Farbreproduktionen / Umschlaggestaltung.

AC Enterprises, Breunigweiler

ISBN 3-85323-847-5

1. Auflage 2003

Erstauflage: 100.500 Exemplare

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ZUXXEZ Entertainment AG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in the EC

Copyright © 1999 - 2003 ZUXXEZ Entertainment AG, Worms, Germany

VORWORT

Unser Entwicklungsteam "Reality Pump Studios" hat mit "KnightShift" neue Wege beschritten. Nach diversen Sience Fiction- und Kriegsspielen wünschte sich das Team zu Beginn der Entwicklung ein lebendiges, unterhaltsames Spiel für Jedermann zu schaffen. Dieses Ziel zu erreichen war nicht einfach. Um einen breiten Kundenkreis anzusprechen muss KnightShift einerseits die neuste Technologie der Grafikkarten nutzen, andererseits auch auf etwas betagten Systemen lauffähig sein. Dafür wurde das Spiel mit zwei Grafik-Engines ausgestattet.

Um gleichsam erfahrenen Spielern, aber auch Gelegenheitsspieler zu begeistern gibt es für beide Gruppen einen interessanten Bereich im Spiel. Zusätzlich sorgen Mehrspielermodus und Karten Editor für langes Spielvergnügen. Wir sind der Meinung, dass es bei einem richtig guten Produkt auch auf Umfang und Ausstattung ankommt. Dieses umfangreiche Handbuch und die aufwendige Produktverpackung sprechen für sich selbst.



INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	4
Vorwort	5
Lizenzbestimmungen	11
Epilepsiewarnung	16
Vertriebshinweise	17
EINLEITUNG & ÜBERBLICK	18
Die Geschichte	18
RTS & RPG	20
Systemvoraussetzungen	21
INSTALLATION & KONFIGURATION	23
Installation	24
Konfiguration	26
Schnelleinstieg	26
Detailbeschreibung	26
Deinstallation	33
SPIELSTART	35
Hauptmenü	38
Kampagnen	39
Rollenspiel	39
Skirmish	43
Laden	44
Multiplayer	45
Optionen	47
Grundeinstellungen	47
Klang	50
Video	51
Tastatur	52
Karten-Editor	53
Zurück	53
Beenden	53
KAMPAGEN	55
Die ersten Schritte	56
Spielsteuerung	58

Hauptbildschirm	59
Steuerung der Spielfiguren.....	59
Gruppierung der Spielfiguren	59
Kampf	60
Wegpunktmodus.....	61
Steuerung der Gebäude	61
Der Pause-Modus	61
Einfluss-Symbole	62
Die Kamera	63
Die obere Menüleiste.....	64
Kompass	65
Portraitleiste Spielfiguren	65
Minimap - Landkarte	65
Steuerungsleiste für Figuren und Gebäude	66
Baumenü	67
Milchbehälter	69
Mauszeiger	69
Gameplay	70
Schwierigkeitsgrad	70
Kampf	70
Gesundheitszustand und Mana	71
Heilung	72
Verwandlungen	73
Dungeons - Höhlen	74
Charaktere	74
Fähigkeiten und Eigenschaften.....	74
Beschreibung.....	76
Spielbare Charaktere	76
Gegner	84
Wirtschaftssystem	89
Ein Überblick	89
Die ersten Schritte der Milchwirtschaft	89
Einheiten und Gebäudeproduktion	90
Spielfiguren ansiedeln	91

Gebäude	92
Übersicht der Dorfgebäude.....	92
Übersicht Infrastruktur und Verteidigungsanlagen	94
Beschreibung der Dorfgebäude	95
Beschreibung der Verteidigungsanlagen	98
Gebäudeausstattung	100
Bemannung von Verteidigungsanlagen	101
Waffen, Rüstungen und Zauber	102
ROLLENSPIEL	105
Spielsteuerung	107
Hauptbildschirm	109
Steuerung der Spielfiguren	109
Kampfsteuerung	109
Der Pause-Modus.....	110
Die Kamera.....	110
Die obere Menüleiste.....	111
Kompass	112
Portraitleiste Spielfiguren	112
Minimap-Landkarte.....	112
Steuerungsleiste für Spielfiguren	113
Mauszeiger	114
Charaktere	114
Spielbare Charaktere	115
Nicht spielbare Charaktere	122
Söldner	123
Gegner	124
Waffen	127
Rüstungen	128
Schilder	129
Helme.....	130
Äxte und Keulen	131
Hämmer und Schwerter	132
Speere.....	133
Bögen und Köcher.....	134
Amulette und Ringe	135
Gürtel und Zauberstäbe	136
Zaubersprüche	137

Gameplay	139
Inventar	139
Kampf	141
Gift	144
Gesundheitszustand und Mana	145
Heilung	146
Kaufen und Verkaufen	147
Verwandlung	149
Die Umgebung verändern	149
Einzigartige Gegenstände	150
Strategien	151
SKIRMISH	153
MULTIPLAYER	157
Netzwerkspiel Allgemein	158
EarthNET	159
INTERFACE BUTTONS (Schaltflächen)	162
CURSORS (Mauszeiger)	167
EDITOR	169
TASTATURBELEGUNG	185
Standard Tastaturbelegung	186
Eigene Tastaturbelegung	191
TROUBLESHOOTING	196
Konfigurationsbeispiele	196
Fragen zur Installation	205
Fragen zum Spielstart	206
Fragen zum Spiel	209
Tipps zu Graphikproblemem	209
Tipps zu Soundproblemem	210
Allgemeine Hinweise	211
KUNDENSERVICE	212
BEGRIFFSVERZEICHNIS	215
CREDITS	237
NOTIZEN	241

LIZENZBESTIMMUNGEN

Endbenutzer-Lizenzvertrag für Produkte der ZUXXEZ Entertainment AG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser ZUXXEZ-Endbenutzer-Lizenzvertrag ("ZEL") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen als natürlicher oder als juristischer Person und der ZUXXEZ Entertainment AG für das Softwareprodukt, das Computersoftware umfasst sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentation im "Online"- oder elektronischen Format (im Weiteren "SOFTWAREPRODUKT" genannt). Das SOFTWAREPRODUKT umfasst auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von ZUXXEZ gelieferten SOFTWAREPRODUKT. Jede zusammen mit dem SOFTWAREPRODUKT gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses separaten Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie die Schutzfolie des CD-Aufbewahrungsmediums öffnen oder entfernen, oder das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren, downloaden, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses ZELs gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieses ZELs nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu öffnen, zu installieren oder zu verwenden.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG

Durch diesen ZEL werden Ihnen die folgenden Rechte eingeräumt:

a) Systemsoftware

Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einem einzigen Computer, einschließlich einer Arbeitsstation, einem Terminal oder einem anderen elektronischen digitalen Gerät, ("COMPUTER") zu installieren und zu verwenden. Der Originaldatenträger ist die Sicherungskopie. Der Endnutzer hat nicht das Recht, eine weitere Sicherungskopie zu erstellen.

b) Speicherung/Netzwerkverwendung

Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf anderen Ihnen gehörenden COMPUTERN zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden COMPUTER, auf oder von dem das SOFTWAREPRODUKT installiert, verwendet, angezeigt, ausgeführt oder darauf zugegriffen wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem COMPUTER gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder auf mehreren COMPUTERN gleichzeitig verwendet werden.

c) Lizenzpaket

Wenn dieses Paket ein Lizenzpaket von ZUXXEZ ist, sind Sie berechtigt, so viele zusätzliche Kopien des Computersoftwareteils des SOFTWAREREPRODUKTS zu installieren und zu verwenden wie oben als "lizenzierte Kopien" festgelegt sind.

2. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

a) Software als Schulversion

Wenn das SOFTWAREREPRODUKT als "Schulversion" gekennzeichnet ist, können Sie das SOFTWAREREPRODUKT nur als "berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung" verwenden. Sind Sie keine berechtigte Benutzerin oder kein berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung, gewährt Ihnen dieser ZEL keinerlei Rechte.

b) Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software

Ungeachtet anderer Abschnitte dieses ZELs gilt: Falls das SOFTWAREREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" oder "Not For Resale" gekennzeichnet ist, ist die Verwendung des SOFTWAREREPRODUKTS auf Demo-, Test oder Beurteilungszwecke beschränkt, und Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

c) Einschränkungen im Hinblick auf Reverse Engineering, Dekompilierung, Disassemblierung: Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREREPRODUKT zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

d) Trennung von Komponenten

Das SOFTWAREREPRODUKT wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.

e) Vermietung

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

f) Marken

Dieser ZEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von ZUXXEZ.

g) Supportleistungen

ZUXXEZ bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem SOFTWAREREPRODUKT ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den ZUXXEZ-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von ZUXXEZ zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses ZELs.

ZUXXEZ ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie ZUXXEZ als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. ZUXXEZ verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.

h) Softwareübertragung

Der Benutzer des SOFTWAREREPRODUKTS darf den ZEL und das SOFTWAREREPRODUKT einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muss alle Bestandteile des SOFTWAREREPRODUKTS enthalten (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses ZELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.

i) Kündigung

Unbeschadet sonstiger Rechte ist ZUXXEZ berechtigt, diesen ZEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses ZELs verstößen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Sofern das SOFTWAREREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von ZUXXEZ für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das SOFTWAREREPRODUKT zu verwenden. Ein SOFTWAREREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses ZELs verwenden. Wenn das SOFTWAREREPRODUKT ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem SOFTWAREREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem SOFTWAREREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREREPRODUKTS liegen bei ZUXXEZ oder deren Lieferanten. Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser ZEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. ZUXXEZ behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses ZELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von ZUXXEZ geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufzubewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem ZEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

ZUXXEZ gewährleistet, dass die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenschaften behaftet ist. ZUXXEZ übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Die Herstellung des Vertragsproduktes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden.

Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestandes zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen ZUXXEZ beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdeckte Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an ZUXXEZ zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufsdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrügen steht ZUXXEZ das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlgeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden.

Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für das von uns gelieferte Produkt und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mangelfolgeschäden absichern sollen.

Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluss, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschaden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungsgehilfen ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhafte Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatzanspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist.

Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- ⌚ Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- ⌚ Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- ⌚ Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- ⌚ Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

Sehr verehrte Kundin, sehr verehrter Kunde,

wir gratulieren zum Kauf des vorliegenden Produktes aus unserem Haus. Unsere Entwickler-Teams haben sich bemüht, Ihnen ein ausgereiftes, inhaltlich interessantes und unterhaltsames Multimedia-Produkt zu erstellen. Wir hoffen, dass dieses Produkt Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie es Ihren Freunden weiterempfehlen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Ihrer neuen Software aus dem Hause ZUXXEZ.

Ihr ZUXXEZ Team

EINLEITUNG UND ÜBERBLICK

DIE GESCHICHTE

Es war einmal vor langer Zeit in einem fernen friedvollen Land. Da lebte ein edler und rechtschaffener Prinz, dem alles Böse fern lag. Als die Mächte der Finsternis so viel Beschaulichkeit nicht länger ertragen konnten, beschlossen sie, das Land mit Elend und schwarzer Magie zu überfluten, die Königsfamilie zu entmachten und aus der Erinnerung der Einwohner auszulöschen.

Der König wurde mit List und Tücke in ein anderes Land gelockt. Zurück blieb der unerfahrene Prinz, den finsternen Plänen einer übermächtigen magischen Allianz hilflos ausgeliefert. Durch einen kleinen Fehler gelang die Vernichtung des Prinzen jedoch nicht in der erwünschten Endgültigkeit. Er wurde in eine andere Dimension verbannt und die Erinnerung an ihn blieb noch Jahre im Herzen der Bewohner wach.

Das einst so begünstigte Land war seit Verschwinden der königlichen Familie den Umtrieben der Schwarzen Mächte überlassen. Boldwin, der mächtigste aller grausamen Zauberer, übernahm die Herrschaft und verbreitete Angst und Schrecken. Im Untergrund wurde der weise Thadeus, ein der Königsfamilie treu ergebener Priester, der wichtigste Gegner Boldwins. Thadeus hatte schnell bemerkt, dass die Unrechtsherrschaft keinen blauen Pfifferling wert war. Er brach auf, um den Prinzen zu suchen und die wahre und gottgefällige Herrschaft der Königsfamilie wieder herzustellen. Er scheute keine Mühen und suchte an guten und an schlechten Plätzen dieser Welt, in den magischen Heiligtümern und den tiefsten Verliesen der Unterwelt.

Die umstürzlerischen Aktivitäten des alten Royalisten blieben nicht völlig unbemerkt, vor allem als er mit Rufen wie "Prinz, seid Ihr hier?" durch die Kammern der Unterwelt eilte. So verwundert es wenig, dass den noblen Thadeus bald ein ähnliches Schicksal ereilte wie den Prinzen. Seine unermüdliche Suche hatte jedoch die Gemüter der braven Einwohner des Königreiches nicht unberührt gelassen. Als der weise Thadeus von den Mächten der Finsternis ergriffen wurde, gab es Zeugen. Und diese Zeugen scheuteten sich nicht, die Schande der üblichen Tat überall zu verkünden. Schließlich wurde nach Freiwilligen gesucht, die den edlen Thadeus befreien sollten.

An dieser Stelle beginnt der Rollenspiel-Part (RPG-Modus). In diesem Abenteuer machen sich acht unerschrockene Helden auf den Weg, Thadeus zu befreien. Sie spielen einen dieser Helden. Auf Ihrem abenteuerlichen Weg werden Sie die unterschiedlichsten Charaktere treffen. Manche bieten ihre Dienste an. Aber Vorsicht! Sie wissen nie, welcher dieser Begleiter vielleicht seine eigenen Absichten verfolgt. Wenn Sie Ihren schweren Weg zum magischen Tor gemeistert haben, erwartet Sie eine ultimative Herausforderung, die Königin der Unterwelt, Syff.

Ein Blick in die Geschichtsbücher zeigt, dass wir beruhigt sein können. Thadeus wird mit Ihrer Hilfe gefunden werden und es wird ihm gelingen, ein magisches Portal zu öffnen, durch das der Prinz in sein Königreich zurückkehrt.

Dies ist der Beginn des Echtzeitstrategie-Parts (RTS-Modus). Nachdem der Prinz Jahre in entwürdigender Verbannung dahin vegetiert hat, findet er sich mit einem Mal in seiner alten Welt wieder und trifft auf den treuen Thadeus.

In Anbetracht der Umstände macht er schon eine ganz gute Figur.

Doch nun gilt es, die Mächte der Finsternis selbst zu vertreiben und die alte gerechte Herrschaft wieder herzustellen.



RTS und RPG

KnightShift können Sie in zwei unterschiedlichen Modi spielen. Der RTS-Modus ist eine Mischung aus Rollenspiel (RPG - **Role Playing Game**) und Echtzeitstrategie (RTS / **Realtime Strategy**). In diesem Modus spielen Sie mit dem Prinzen als Hauptcharakter dreier Kampagnen in unterschiedlichen Regionen des Königreichs. Sie erforschen mit Ihren Charakteren die Welt von KnightShift, bestehen Kämpfe und sammeln Waffen, Rüstungen und allerlei magische Amulette. All dies hat Einfluss auf das Punktesystem, nach dem die Charaktere bewertet sind. Die Basiswerte Ihrer Charaktere sind ihr allgemeiner Zustand, die Rüstung, die Stärke und die Erfahrung.

Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten und die Verbesserung der Ausrüstung steigen die Charaktere zum nächsten “Level” auf. Sie bewirtschaften eine Ressource, indem Sie eine Kuhherde halten und Milch gewinnen. Mit der Milch erwerben Sie Gebäude, Arbeitskraft und Mitstreiter. Der RTS Modus ist zum Einstieg auch für unerfahrenere Spieler geeignet. Dank seines integrierten Tutoriums erlernen Sie als Prinz Siegfried schnell und spielerisch die Benutzerführung.

Der RPG Modus richtet sich vor allem an Hardcore-Rollenspieler. Sie wählen bei Spielbeginn aus einer Liste von sieben Charakteren, den sieben Helden zur Befreiung des weisen Thadeus, deren Aussehen, Basiswerte und spezielle Fähigkeiten Sie individuell einstellen. Die Basiswerte der nicht-magischen Charaktere sind die Widerstandskraft und Stärke, die der magischen Charaktere Widerstandskraft, Zauberkraft und Mana. Mana ist die Energie, die zum Zaubern benötigt wird, Zauberkraft dagegen die grundsätzliche Kraft eines Charakters bestimmte Zauber zu erwirken. Die rollenspieltypische Entwicklung der Charaktere, die im Laufe des Spieles an Widerstandskraft, Zauberkraft und Erfahrung gewinnen, ist bei KnightShift nicht starr vorgegeben. Vielmehr werden Sie als Spieler in die Lage versetzt, die Entwicklung Ihres Charakters direkt zu beeinflussen, ihn so zu formen, wie Sie ihn gerne hätten. Bei jedem Levelanstieg verteilen Sie Punkte auf die gewünschten Basiswerte und speziellen Eigenschaften. Ihre Spielfigur verändert sich durch die Art und Weise wie Sie spielen. So wird Ihnen Ihr persönlicher “Zögling” richtig ans Herz wachsen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMALE KONFIGURATION

- Windows® 98 / 2000 / Me / XP
- DirectX™ 9.0 oder höher (im Lieferumfang)
- Pentium™ 450 MHz oder höher
- 128 MB RAM
- Grafikkarte mit T&L Unterstützung (GeForce, Radeon, Parhelia, XGI)
- DirectX™ kompatible Soundkarte
- CD-ROM Laufwerk
- Maus und Tastatur

EMPFOHLENE KONFIGURATION

- Windows® XP
- DirectX™ 9.0 oder höher (im Lieferumfang)
- Pentium™ 1,5 GHz oder höher
- 256 MB RAM oder mehr
- Grafikkarte mit Per-Pixel-Shader Unterstützung (GeForce TI Modelle, Radeon ab 8500, Parhelia, XGI)
- 5.1 Dolby™ Digital System
- 24-fach CD-ROM Laufwerk
- Maus und Tastatur







INSTALLATION KONFIGURATION

INSTALLATION

Die KnightShift-Engine basiert auf neuster DirectX Technologie. Das bedeutet, dass DirectX 9.0 (oder höher) für das Spiel zwingend erforderlich ist. Um DirectX 9.0 zu installieren, legen Sie Ihre KnightShift CD-ROM /DVD-Rom in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollte die "Autorun" Funktion Ihres Laufwerks aktiviert sein, wird Ihnen nun untenstehendes Menü auf dem Bildschirm erscheinen:



Falls die "Autorun" Funktion Ihres CD/DVD-ROM Laufwerkes deaktiviert ist, öffnen Sie den Windows Explorer und selektieren Sie Ihr CD-ROM Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei "[Autorun.exe](#)" bzw. "[Autorun1.exe](#)" oder "[Autorun2.exe](#)", um das Menü aufzurufen.

Sie können das Spiel jetzt installieren. Legen Sie dafür die KnightShift CD-ROM/ DVD-Rom in Ihr Laufwerk und klicken Sie im Autostart Menü auf die Schaltfläche "**KnightShift installieren**". Sollte die "Autorun" Funktion Ihres CD-Rom / DVD-Rom Laufwerkes deaktiviert ist, öffnen Sie den Windows Explorer in dem Sie doppelt auf "Arbeitsplatz" klicken und selektieren Sie Ihr CD/DVD Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei "[Autorun.exe](#)" bzw. "[Autorun1.exe](#)" oder "[Autorun2.exe](#)" um das Menü aufzurufen.

Während der Installation stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Standard-Installation (Musik und Videos von CD/DVD)
Vollständige Installation (gesamtes Spiel auf Festplatte kopieren)

Die Standard-Installation erfordert mindestens 1,15 GB freie Festplattenkapazität, die vollständige hingegen benötigt 1,5 GB freien Festplattenspeicher.

Aus Performance-Gründen ist eine vollständige Installation empfehlenswert. Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit sich ein “Desktop”-Symbol und / oder ein “Quicklaunch” Symbol (ein Symbol in der Taskleiste) anlegen zu lassen. Die Wahl bleibt Ihnen überlassen.

Nachdem Sie die Installation beendet haben, können Sie das Spiel vom “Autorun” Menü, welches Ihnen nun folgende Optionen anbietet, aufrufen:



Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **“DirectX installieren”**, um die Installation von DirectX 9.0 zu starten.

Hinweis: Während der KnightShift Installation, wird von dem Installationsprogramm die auf Ihrem Rechner vorhandene DirectX Version überprüft. Sollte das Setup-

Programm einen veralteten DirectX Treiber auf Ihrem PC entdecken, wird es Ihnen anbieten, DirectX 9.0 zu installieren, andernfalls wird diese Abfrage ausbleiben.

Anmerkung: Nach der Installation von DirectX 9.0 ist es zwingend erforderlich, den Rechner neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden, andernfalls wird KnightShift nicht starten.

Im Autorun-Menü stehen im Weiteren die Optionen **“Konfiguration”**, **“Deinstallieren”**, **“Durchsuchen”**, **“Webseite”** und **“Readme”** zur Verfügung.

Mit einem Klick auf **“Durchsuchen”** können Sie sich den Inhalt des Datenträgers anzeigen lassen.

Der Button **“Webseite”** verlinkt direkt auf die KnightShift Webpage. Voraussetzung dafür ist eine bestehende Internetverbindung.

Mit einem Klick auf **“ReadMe”** wird Ihnen die ReadMe.txt Datei angezeigt, in welcher Sie noch einige nützlichen Hinweise finden.

Mit dem Menüpunkt **“KnightShift starten”** können Sie das Spiel aufrufen. Tun Sie dies zum ersten Mal, wird zunächst automatisch das Konfigurationsprogramm aufgerufen.

Dies kann auch zu einem späteren Zeitpunkt über die Autorun-Option **“Konfiguration”** oder über

Start - Programme - Reality Pump - KnightShift - Konfiguration

aufgerufen werden. Alternativ dazu können Sie das Spiel auch über die Startmenü-Verknüpfung aufrufen. Klicken Sie hierfür auf

Start - Programme - Reality Pump - KnightShift - KnightShift.

Für den Fall, dass Sie keine Vollinstallation durchgeführt haben, sollten Sie zuvor sicherstellen, dass sich die korrekte CD-Rom / DVD-Rom in Ihrem Laufwerk befindet.

KONFIGURATION

Das Config-Programm (kurz für Konfigurationsprogramm) wird beim ersten Start von KnightShift automatisch aufgerufen. Es dient der optimalen Einstellung des Spiels auf Ihre PC Konfiguration.

SCHNELLEINSTIEG

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **“Test”** - es werden eine sich drehende Grafik einer Amazone und danach ein bewegtes Farbmuster dargestellt - Werden beide korrekt und flüssig angezeigt - Klicken Sie einfach auf **“OK”** und das Spiel wird gestartet.

Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, so brauchen Sie sich mit nachstehenden Einstellungen nicht zu befassen. Änderungen der Einstellungen sind jederzeit - auch später - möglich - sowohl im Spiel selbst, als auch durch nachträglichen Aufruf des Config-Programms, auch wenn Sie, zum Beispiel durch nachträglichen Einbau besserer Komponenten in Ihren PC die Einstellungen ändern oder neu anpassen wollen.



DETAILBESCHREIBUNG

Grafik momentan: zeigt Ihnen die aktuell in Ihrer Windowskonfiguration eingestellte Bildschirmauflösung, Farbtiefe und die Bildschirmwiederholungsrate an.

Fortgeschritten - Schaltfläche: ruft das Menü für fortgeschrittene Informationen über die Grafik- und Soundkarte auf. Diese Informationen werden in der Regel nur benötigt, wenn es zu Schwierigkeiten kommt. Es werden alle relevanten Werte Ihre Grafik- und Soundkarte angezeigt. Auf Anforderung des Technischen Supports können Sie diese auch durch Klick auf den Button “**Speichern als**” in eine Datei abspeichern, um diese dem Kundendienst zur Verfügung zu stellen.



Fenstermodus (Option): Ist dieses Kästchen markiert startet das Spiel im Fenstermodus. Das bedeutet, das ein Fenster auf dem Desktop geöffnet wird, in dem das gesamte Spiel abläuft. Dieses Fenster muss mindestens eine Auflösungsstufe kleiner sein, als Ihre eingestellte Bildschirmauflösung.

Intro abspielen (Option): ist dieses Kästchen markiert, werden beim Start des Spiels Videos abgespielt, vorausgesetzt Sie haben eine Maximalinstallation vorgenommen, oder Sie haben den KnightShift Datenträger in Ihrem Laufwerk.

Auflösung: In diesem Menu können Sie die Bildschirmauflösung für KnightShift umstellen. In einer Liste können Sie die gewünschte Kombination aus Bildschirmauflösung und Farbtiefe auswählen. Es werden alle Kombinations-Möglichkeiten zur Auswahl angeboten, die gemäß den auf Ihrem System installierten Bildschirm- und Grafikkarten-Treibern möglich sind.

Anmerkung: es ist jedoch möglich, das einzelne angebotene Kombinationen trotzdem nicht funktionieren. Leider kommt es häufig vor, das die Treiber verschiedener Hersteller nicht perfekt aufeinander abgestimmt sind und deshalb nicht richtig funktionieren. Deshalb ist es empfehlenswert die Kombination die Sie wünschen, in diesem Konfigurationsprogramm zu testen, bevor Sie KnightShift starten.

Wiederholungsrate: Hier können Sie die Bildschirmaktualisierungsrate auswählen. Je höher die Frequenz ist, desto besser.

Anmerkung: es empfiehlt sich nicht die Maximalfrequenz einzustellen, sondern die vorherige Stufe. Die Maximalfrequenz erhöht den Verschleiß ihres Monitors und belastet die Grafikkarte erheblich. Bildschirmaktualisierungs-raten von unter 75 Hz (75 Bilder pro Sekunde) sind schlecht für Ihre Gesundheit.

Die Wahl einer geringeren Bildschirmauflösung erlaubt in der Regel eine höhere Bildschirmaktualisierungsrate. Bei Flachbildschirmen (sofern überhaupt einstellbar) stellen Sie am besten generell 75 Hz ein, weil die Aktualisierungsrate bei Flüssigkristallanzigegegeräten keine Rolle spielt.

Qualität der Texturen: unter diesem Punkt kann die Texturauflösung (grafische Detailtiefe) eingestellt werden. **“Hoch”** oder **“Niedrig”** stehen hierbei zur Auswahl. "Hoch" ist in jedem Fall die bessere Wahl, wenn Ihre Grafikkarte 32 MB Videospeicher oder mehr hat. "Niedrig" sollten Sie nur dann verwenden, wenn Sie ein sehr langsames System, mit einer langsamen Grafikkarte benutzen. Die Wahl "Niedrig" verschlechtert erheblich die Grafikqualität des Spiels, weil die Texturen nur in einem Viertel der Auflösung dargestellt werden können.

Objekt Qualität: Hier kann die Darstellungsqualität der Objekte eingestellt werden. Auswahlmöglichkeiten **“Niedrig”**, **“Mittel”** oder **“Hoch”**. Diese Einstellung bezieht darauf, mit wie vielen Polygonen jeder Gegenstand im Spiel dargestellt wird. Generell gilt, je schneller Ihre Grafikkarte ist, um so mehr Polygone können dargestellt werden. "Niedrig" erlaubt maximal 30.000 Polygone pro Bild, "Mittel" erlaubt bis zu 90.000 und "Hoch" erlaubt bis zu 300.000 Polygone pro Bild.

Schatten: mit dieser Option können Sie den Schattenwurf einzelner Objekte bzw. Charaktere einstellen. Die Einstellungsmöglichkeiten sind abhängig von der gewählten Engine. Sofern es Ihre Grafikkarte unterstützt und Sie "Shader" gewählt haben, können Sie zwischen **“Keine”**, **“Einfach”** (das bedeutet das um jedes Objekt ein abgedunkelter Bereich dargestellt wird - sogenannter Faked-Shadow) und **“Detailliert”** für Echtzeitschattenwurf wählen. Bei Letzterem wird unter Berücksichtigung des Lichteinfallswinkels eine verdunkelte Abbildung auf dem Gelände dargestellt. Diese sehr realistische Variante sieht natürlich am Besten aus, erfordert jedoch eine schnelle Grafikkarte.

Sollten Sie die Grafik Engine auf "T+L (ältere Systeme)" eingestellt haben, bietet das Menü nur die Wahl zwischen **“an”** und **“aus”**. Bei "an" wird eine Verdunkelung des Umkreises unter jedem bewegten Objekt dargestellt, bei "aus" entfällt der Schatten gänzlich.

Dieser Menüpunkt bezieht sich nur auf bewegliche Objekte in der Spielwelt. Gebäude und nicht mobile Objekte haben - unabhängig der eingestellten Grafikengine - generell einen Echtzeitschattenwurf.

Effekte: hier können Sie die Qualitätsstufe der Effekte einstellen. “**Niedrig**”, “**Mittel**” oder “**Hoch**” stehen alternativ zur Verfügung. Mit dieser Einstellung variieren Sie die Detailgetreue des Partikelsystems im Spiel. Da die Berechnungen dafür hauptsächlich von der CPU und nicht von der GPU ausgeführt werden, sollten Sie “Niedrig” bei CPUs unter 600 MHz, “Mittel” bei CPUs unter 1.5 GHz und “Hoch” bei CPUs über 1.5 GHz einstellen.

Regen/Schnee: dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen den Regen und den Schnee “**an**”- bzw. “**aus**”zuschalten. Einschalten sollten Sie diese Option nur auf Systemen über 1.2 GHz.

Gischt: damit schalten Sie die Gischt des Wassers “**an**” bzw. “**aus**”. Das ist ein kleiner Effekt, der aber sehr viel Rechenaufwand kostet. Sofern Sie als Einstellung für die Grafik Engine “T+L (ältere Systeme)” gewählt haben, belastet er die CPU und sollte in diesem Fall nur mit Prozessoren über 1.5 GHz aktiviert werden. Bei Shader-Karten und entsprechender Engine Wahl (Shader), dürfen Sie diesen Effekt gerne einschalten, da in diesem Fall Ihre Grafikkarte alle Berechnungen übernimmt.

Wasserreflexionen (nur Shader): sofern Ihre Grafikkarte dies zulässt, haben Sie bei diesem Menüpunkt die Möglichkeit die Wasserreflexionen “**an**”- bzw. “**aus**”zuschalten. Diese zum Veröffentlichungszeitpunkt von KnightShift noch nie in einem Spiel realisierte Funktion, sollten Sie nur auf leistungsfähigen Systemen (CPU über 1.5 GHz, Grafikkarte der mit Shader Unterstützung) aktivieren. Um die komplette Umgebung auf der bewegten Wasseroberfläche zu spiegeln, müssen alle Berechnungen doppelt so oft pro Bild dargestellt werden, wie ohne diesen Effekt. Die für KnightShift entwickelte Shader Engine ist nicht nur in der Lage die gesamte Umgebung, sondern auch Mond, Sonne, Schatten, Charaktere, Effekte und Lichtquellen auf der bewegten Wasseroberfläche abzubilden.

Animierte Bäume (nur Shader): schaltet die Animation der Bäume und Sträucher “**an**” bzw. “**aus**”. Diese Option ist auch nur bei "High-End" Grafikkarten verfügbar. Die GPU übernimmt alle Berechnungen bei diesem Effekt.

Wolkenschatten (nur Shader): schaltet die Wolkenschattenbewegung auf dem Terrain “**an**” bzw. “**aus**”, vorausgesetzt Ihre Grafikkarte unterstützt diese Funktion.

Graphik Engine: hier können Sie zwischen den zwei verschiedenen Graphik Engines wählen “**T+L (ältere Systeme)**” für betagte Graphikkarten und “**Shader**” für neuere Graphikkarten. Natürlich unterstützen alle Karten, die einen Shader besitzen, auch T+L. Sollte das Spiel auf Ihrem System ruckeln, so können Sie jederzeit auch die Einstellung “T+L” wählen.

Beispiele von Grafikkarten (Chipsätzen) und Einstellungen:

Hersteller:	Bezeichnung:	Einstellung (bessere vorn):
ATI	Radeon 7000 Serie	T+L
ATI	Radeon 7500 Serie	T+L
ATI	Radeon 8500/8500 Pro	Shader
ATI	Radeon 9000 Serie	Shader oder T+L
ATI	Radeon Mobility	T+L
ATI	Radeon 9000 Mobility	Shader
ATI	Radeon 9200 Serie	Shader oder T+L
ATI	Radeon 9200 Serie	Shader
ATI	Radeon 9500/9600/9700 Serie	Shader
ATI	Radeon 9600 Mobility	Shader
ATI	Radeon 9800/9800 Pro	Shader
KYRO	Kyro II	T+L (Achtung: nur neue Treiber)
Matrox	Parhelia Serie	Shader
nVidia	Geforce 1 Modelle	T+L
nVidia	Geforce 2 Modelle	T+L
nVidia	Geforce 2 MX Modelle	T+L
nVidia	Geforce 3 und 3 TI Modelle	Shader
nVidia	Geforce 4 MX Modelle	T+L
nVidia	Geforce 4 TI Modelle	Shader
nVidia	Geforce 5200 FX	T+L oder Shader
nVidia	Geforce 5400/5400 FX	T+L oder Shader
nVidia	Geforce 5800 FX	Shader
nVidia	Geforce 5900 FX /FX Ultra	Shader
XGI	Xabre 400/600/800	T+L
XGI	XG40	Shader

Standardeinstellung: mit dieser Schaltfläche können die Werte des Konfigurationsmenüs auf die Standardwerte zurückgesetzt werden. Die Standardwerte werden bei jedem Start des KnightShift Konfigurationsprogramms durch einen kurzen Test Ihres Systems ermittelt. Diese Werte werden nach der Priorität "Ruckelfrei" vor "Beste Darstellung" festgelegt. Leider können einige Konfigurationen den Test extrem in die Irre führen. Zum Beispiel werden Dual-Prozessoren Systeme vom Betriebssystem falsch an die Applikation gemeldet. In der Regel jedoch ist diese Standardeinstellung ein guter Vorschlag für Ihr System.

Test: mit dieser Schaltfläche wird ein Test durchgeführt, der die vorgenommenen Einstellungen testet. Dabei wird zunächst eine Amazone gezeigt und anschließend ein Bild bestehend aus einem rotierenden Farbspektrum. Sollte letzteres ruckeln, empfehlen wir Ihnen einige Optionen im Konfigurationsmenü abzuschalten. Dies können Sie allerdings auch zu einem späteren Zeitpunkt - während des Spiels - im Optionsmenü unter "Video" aufrufen.

Benchmark: beim Anklicken dieser Schaltfläche wird ein Programm gestartet, welches die Leistung Ihres Systems ermittelt. Das Ergebnis wird in FPS (Frame per Second) oder Bilder pro Sekunde angegeben. Dieser Wert ist für KnightShift nicht ausschlaggebend, sondern bietet Ihnen nur eine Performance Vergleichsmöglichkeit mit anderen Systemen.

Bei diesem Benchmark wird die Tesselierung der KnightShift Engine ausgeschaltet und homogen 250.000 Polygone pro Bild ausgegeben. Der ermittelte Wert liegt also in der Regel erheblich unter der tatsächlich im Spiel angezeigten Bildwiederholrate.

Testergebnisse: Hier kann man sich die Ergebnisse der durchgeführten Leistungstests (Benchmark) anzeigen lassen. Alle gespeicherten Ergebnisse sind auch in der Datei "BenchInfo.txt" im KnightShift-Verzeichnispfad im ASCII Format verfügbar. Mit den beiden **Pfeil-Buttons**, können Sie zwischen den Testergebnissen wechseln (natürlich nur sofern Sie mehr als einen Test durchgeführt haben), mit "**Löschen**" das aktuell angezeigte Ergebnis löschen und mit "**OK**" zum Hauptmenü des Konfigurationsprogrammes zurückkehren.





Sprachübertragung: unter diesem Menüpunkt kann man die Art der Sprachübertragung einstellen und testen. Dazu wählen Sie bitte den gewünschten der installierten Codec's und starten mit einem Klick auf die Schaltfläche **“Sprachübertragung testen”** den Windows Installations-Assistenten.

Weitere Anleitungen entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Sprachübertragungs- Hard- und Software. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Ihr System über entsprechende Hard- und Software-Ausstattung verfügt.

Die Sprachübertragung ist eine Möglichkeit im Mehrspielermodus mit Mitspielern während einer Spielpartie zu reden, anstatt nur über die Tastatur Nachrichten austauschen zu können.

Abbrechen: beendet das Konfigurationsprogramm, ohne die Konfiguration zu ändern. Wenn Sie bereits beim ersten Start von KnightShift das Konfigurationsprogramm abbrechen, kann das Spiel nicht gestartet werden. Demzufolge wird das Konfigurationsprogramm beim nächsten Spielstart automatisch erneut aufgerufen.

OK: übernimmt die eingestellten Werte und schließt das Konfigurationsprogramm. Sofern das Konfigurationsprogramm zum ersten Mal aufgerufen wurden, wird KnightShift im Anschluss daran gestartet

HINWEIS: eine Liste gängiger Konfigurationen haben wir für Sie unter dem Kapitel **Troubleshooting** am Ende dieses Handbuchs zusammengestellt. Dort erfahren Sie wie man die optimale Einstellung für das entsprechende PC-System findet.



DEINSTALLATION

KnightShift kann entweder über das “Autorun-Menü”, Menüpunkt “**Deinstallieren**” oder über den Programm-Manger deinstalliert werden. Klicken Sie auf die Startfläche, anschließend auf

Programme -Reality Pump - KnightShift - KnightShift deinstallieren

um das Spiel von der Festplatte zu entfernen. Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

Bei einer Deinstallation stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Das Deinstallationsprogramm bietet Ihnen an, folgenden Dateien zu behalten:

Screenshots behalten

Savegames behalten

Erstellte Karten behalten

Um diese Daten zu behalten, markieren Sie die entsprechenden Kästchen im Deinstallationsprogramm. Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.



Achtung: wenn Sie keine der oben aufgeführten Optionen markieren, werden alle Dateien im KnightShift Verzeichnis gelöscht.





SPIELSTART

SPIELSTART



Je nachdem welche Optionen Sie während der Installation ausgewählt haben, wurde eine KnightShift-Icon auf dem Desktop und/oder in der Taskleiste und in der KnightShift Programmgruppe angelegt.

Sofern Sie ein Desktop bzw. Quicklauch Icon angelegt haben, können Sie KnightShift per Doppelklick auf das entsprechende Symbol aufrufen.

Nach den drei Logoanimationen der Entwicklungsstudios, Producing unternehmen und des Publishers entführt Sie eine 2-minütige Filmsequenz, in die KnightShift Welt.



! ACHTUNG SERIENNUMMER !

Bevor Sie richtig loslegen können, wird KnightShift Sie auffordern, Ihre persönliche Seriennummer einzugeben. Sie ist auf der Rückseite dieses Handbuchs abgedruckt.

Die eingegebene Seriennummer ist einmalig und ist im Multiplayer Modus der Identifikationsschlüssel, der Ihnen erlaubt einen Account auf dem EarthNet Server anzulegen, diesen zu verwalten und Ihnen die damit verbundene Möglichkeit bietet, maximal 8 Charaktere zusammen mit deren Ausstattung auf dem EarthNet Server abzulegen.

Bitte bewahren Sie die Seriennummer an einem sicheren Ort auf, und machen Sie sie niemandem zugänglich. Behandeln Sie sie ähnlich dem PIN-Code Ihrer Geldkarte.

Bei der Eingabe der Seriennummer müssen Sie nicht auf Groß- und Kleinschreibung achten. Sollten Sie sich vertippen, wird KnightShift Sie darauf hinweisen und Ihnen die Möglichkeit bieten, die Seriennummer nochmals einzugeben.

Nach der Akzeptanz der Seriennummereingabe, werden Sie nun aufgefordert einen Spielernamen anzulegen.

Tippen Sie in das Feld “**Neuer Spieler**” einen Namen Ihrer Wahl an und klicken Sie anschließend auf “**KnightShift starten**”.

Im Weiteren bietet Ihnen dieses Menü auch die Möglichkeit der Spielerverwaltung. Sie können beliebig viele Spielerprofile anlegen. Nicht mehr benötigte Spielerprofile können Sie durch Selektion des entsprechenden Spielernamens und einem anschließenden Klick auf die Taste “**Spielerprofil löschen**” entfernen.

ACHTUNG: wenn Sie ein Spielerprofil löschen, werden alle damit verbundenen lokalen Daten ebenfalls gelöscht: Charaktere und Spielstände. Die auf dem EarthNET Server abgespeicherten Charaktere sind davon nicht betroffen.

TIPP: Sie können die Schaltflächen in den Menüs auch betätigen, ohne die Maus zu verwenden. Drücken Sie hierzu den entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur. Der richtige Buchstabe wird auf der Schaltfläche unterstrichen dargestellt. Wenn Sie also im Hauptmenü “KnightShift starten” wollen, drücken Sie “**K**” auf Ihrer Tastatur.



HAUPTMENÜ

Das darauf folgende Menü ist das Hauptmenü des Spiels. Hier können Sie den Spielmodus wählen und die wichtigsten Untermenüs für weitere Einstellungen ansteuern.



Im Folgenden werden wir die einzelnen Funktionen des Hauptmenüs erklären.

Sie wollen hier nicht stundenlang herum lesen, sondern gleich spielen? Kein Problem. Wählen Sie, wenn Sie wenig Erfahrung haben, einfach "Kampagnen" und selektieren Sie dann die erste Kampagne. Wählen Sie zum Einstieg den Schwierigkeitsgrad "**Leicht**" - in der Auswahlliste im nächsten Fenster rechts - und klicken Sie dann auf "**OK**". KnightShift hat eine leicht verständliche und intuitiv zu erfassende Benutzeroberfläche. Legen Sie ruhig schon mal los und lesen Sie die nächsten Kapitel weiter.

KAMPAGEN

Wenn Sie nun im Hauptmenü die Option “**Kampagnen**” auswählen, wird Ihnen untenstehendes Menü angezeigt. Die erste Kampagne ist “**Der lange Weg zum Thron**”. Die zweite Kampagne “Die Entführung der Prinzessin” ist zu Beginn noch nicht spielbar. Sie wird erst verfügbar, sobald Sie die erste Kampagne durchgespielt haben. Dies gilt analog für Kampagne 3 “Der Drache”.

Unter “**Schwierigkeitsgrad**” können Sie zwischen “Leicht”, “Mittel” und “Schwer” wählen. Mit “**OK**” starten Sie die entsprechende Kampagne, der Menüpunkt “**Laden**” stellt Ihnen die abgespeicherten Spielstände in einer Liste zur Verfügung, mit “**Zurück**” gelangen Sie in vorherige Menü und mit “**Beenden**” verlassen Sie das Spiel.



ROLLENSPIEL

Wenn Sie im Hauptmenü die Option “**Rollenspiel**” selektieren, wird Ihnen



folgender Screen angezeigt. Wie Sie auch anhand der umfangreichen Optionen feststellen können, ist der Rollenspiel-Modus etwas komplexer als der Kampagnenmodus. Ein Fenster in der Bildschirmmitte zeigt den ersten Helden bei seinen Warmmachübungen.

Im Drop-Down Feld “**Spielfigur auswählen**” können Sie sich zwischen: **Bogenschütze, Magier, Ritter, Barbar, Priesterin, Speerwerfer** und **Amazone** entscheiden. Alle Charaktere haben gleiche Grundeigenschaften und individuelle Spezialeigenschaften.

Links oben wird der Spielername in Kombination mit dem jeweiligen Helden angezeigt. Wenn Sie im ersten Startmenü als Spielername "Conan" eingegeben haben, dann brauchen Sie nur noch den Barbar aus der Liste auszuwählen und Sie spielen als "Conan der Barbar". Wenn das nichts ist?

Oder "Elsenore die Amazone, wenn Ihnen das lieber ist. Wenn KnightShift von verschiedenen Spielern oder Spielernamen genutzt wird, dient diese Liste dazu, einen bestimmten Helden eines bestimmten Spielers zu aktivieren. Dies macht einen Unterschied, da jeder Spieler den Hauptcharakter nach seinen Wünschen formt! Noch nicht genug der Namenseingabe. Oben rechts können Sie noch einen echten Kampfnamen für Ihren Charakter wählen.

Während Sie die Einstellungen vornehmen, erzählt der Sprecher im Hintergrund die Geschichte der selektierten Spielfigur.

Außer der Farbe des Gewandes - acht stehen zur Auswahl (gelb, rot, blau, grün, pink, orange, blau-grau und grau) und haben Sie schon bei Spielbeginn einen Einfluss auf die Werte Ihres Charakters, denn die am Ende der Liste angegebenen “verbleibenden Punkte” können Sie auf die Werte verteilen, welche mit einem Plus- und Minuszeichen versehen sind. Sie verteilen die Punkte, indem Sie entsprechend auf Plus oder auf Minus klicken. Immer wenn Sie Erfahrungspunkte gewinnen, können Sie diese auf die gewünschten Werte verteilen!

Jeder nicht-magische Charakter verfügt über die Grundeigenschaften: Lebenspunkte und Stärke; jeder magische Charakter hingegen über die Grundeigenschaften Lebenspunkte, Stärke der Magie und Mana. Im Folgenden haben wir die Eigenschaften der einzelnen Charaktere zusammengestellt. Diese werden noch einmal ausführlicher im Kapitel “Rollenspiel-Modus” in diesem Handbuch erläutert:

Bogenschütze: Lebenspunkte, Stärke, Treffsicherheit, Ausweichen, Reichweite, Schleichen, Fallen

Ritter: Lebenspunkte, Stärke, Fechten, Chance zu Blocken, Zusatzschaden, Charisma, Verhandlungsgeschick

Barbar: Lebenspunkte, Stärke, Kritischer Treffer, Wutanfall, Regeneration, Rundumschlag, Drachenhaut

Speerwerfer: Lebenspunkte, Stärke, Superwurf, Supertreffer, Chance zu Blocken, Reichweite, Dusel

Priesterin: Lebenspunkte, Stärke der Magie, Mana, Magischer Schild

Magier: Lebenspunkte, Stärke der Magie, Mana, Magie Reflektion, Magische Falle

Amazone: Lebenspunkte, Stärke der Magie, Mana, Magischer Spiegel

Jeder Charakter fängt bei **“Erfahrungsstufe 0”** an. Insgesamt sind im RPG-Modus 99 Erfahrungsstufen möglich. Die **“Erfahrungspunkte”** zeigen an, wieviel Punkte bis zum nächsten Levelaufstieg erforderlich sind. Dazu müssen Sie allerdings erst ein paar Gegner erledigen. Klicken Sie auf **“OK”**, wenn Sie fertig sind.

Wenn Sie bereits über einen Charakter verfügen, wird dieser automatisch ausgewählt. Das Menü ändert sich entsprechend. Ihnen stehen nun die Optionen **“Held verwalten”** zur Verfügung. Wenn Sie darauf klicken, können Sie Ihre Spielfiguren verwalten. Sie können - sofern vorhanden -

“Spielfiguren löschen” oder eine **“Neue Spielfigur”** anlegen.



Sie gelangen nun auf den Level-Bildschirm, auf dem Sie auf der linken Seite nur noch den **“Levelnamen”** aussuchen, den **“Schwierigkeitsgrad”** einstellen und entscheiden ob Sie **“Zufällige Gegenstände”** zulassen.

Spiellevel bedeutet hier die Auswahl einer bestimmten Karte bzw. Mission. Ihr Hauptziel ist es zwar, den weisen Thadeus zu retten, aber viele Wege führen nach Rom. Es gibt acht Kapitel, die auch als solche gekennzeichnet sind, die die gesamte Story beschreiben.

Es stehen Ihnen aber auch noch sechs weitere Karten mit unterschiedlichen kleineren Aufgaben zur Verfügung.

Darauf können Sie Ihren Helden trainieren, um nachher im Kapitel-Modi die Feinde nicht mehr mit Samthandschuhen anpacken zu müssen.

Hinweis: die 6 Zusatzkarten tragen bewusst englische Bezeichnungen. Dies ist besonders für den Multiplayer Modus wichtig, da Sie ja im Mehrspielermodus gegen Spieler in der ganzen Welt antreten können. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Kapitel “Multiplayer” in diesem Handbuch.

Ob Sie zunächst die einzelnen Karten oder gleich die Kapitel durchspielen wollen, bleibt selbstverständlich Ihnen überlassen.

Noch ein Hinweis: um Kapitel 2 spielen zu können, müssen Sie zunächst Kapitel 1 gespielt haben. Dies gilt analog auch für die weiteren Kapitel im Rollenspielmodus. Für den Fall, dass Sie mehr als einen Charakter haben gilt: jeder Charakter muss die KnightShift Spielwelt selbst durchqueren. Es ist nicht möglich mit einem neu erstellten Charakter direkt in Kapitel 8 zu springen, auch wenn Sie bereits mit einer anderen Spielfigur in Kapitel 8 waren.

Beim Schwierigkeitsgrad haben Sie die Auswahl zwischen “**Leicht**”, “**Mittel**” und “**schwer**”. Wofür Sie sich entscheiden, sollte von Ihrer eigenen Erfahrungsstufe abhängen.

“Zufällige Gegenstände”

Während des Rollenspielmodus kann Ihre Spielfigur ums Leben kommen. Dabei verliert sie die komplette Ausrüstung. Sie haben dann die Möglichkeit auf “Erneut spielen” zu klicken. Wenn Sie dies tun, wird der Charakter am Startpunkt der Karte anfangen, allerdings ohne sein Inventar. Sofern die option “Zufällige Gegenstände” ausgeschaltet ist, müssen Sie mit Ihrer Spielfigur an die Stelle zurück kehren, an der sie zuvor umgekommen ist. Ist die Option auf “An” startet der Charakter direkt neben seinen “verlorenen” Gegenständen und kann diese sofort wieder aufsammeln.

Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, können Sie per Klick auf die Schaltfläche “**Spiel starten**” den Rollenspielmodus beginnen.

Die Option “**Laden**” erlaubt Ihnen abgespeicherte Spielstände aufzurufen, mit “**Zurück**” gelangen Sie ins vorherige Menü und mit “**Spiel beenden**” verlassen Sie KnightShift

SKIRMISH

Skirmish bedeutet: Sie treten auf einzelnen Karten gegen 1 bis 7 Computergegner an und dürfen Ihr ganzes Können in puncto Aufbau und Kampf unter Beweis stellen.

In diesem Fenster stehen Ihnen diese Optionen zur Verfügung:

Levelname: in dieser Liste sind alle verfügbaren Karten aufgeführt. Die Zahl in der Klammer vor dem entsprechenden Namen gibt die für die Karte maximal zulässige Spielerzahl an. Das heißt - Sie können gleichzeitig gegen maximal 7 Computerspieler antreten.

Spieler: links unten werden, in Abhängigkeit der zulässigen Spielerzahl die Einzelspieler aufgeführt. Ihr Name ist in dieser Liste an oberster Stelle. Das gelbe Fähnchen auf der Karte in der Mitte, zeigt Ihnen Ihre Startposition. Bleiben Sie bei Spieler 1 - wird Ihnen die Farbe "gelb" zugewiesen, wählen Sie aus dem Pull-Down-Menü Spieler 2 wird Ihnen die Farbe "rot" zugewiesen und die Startposition auf der kleinen Karte in der Mitte verändert sich.



Nun sollten Sie festlegen gegen wie viele und wie schwere Computergegner Sie spielen möchten. Dies geht recht einfach vonstatten. Wählen Sie aus den Einzelfeldern der Spielerliste die Gegner in der gewünschten Schwierigkeitsstufe.

Minimap: die kleine Karte in der Mitte ist eine 2 dimensionale Vorschau der ausgesuchten Spielewelt. Hierauf können Sie die eigenen Startposition und die der Gegner erkennen.

Spielart: “**Gebäude zerstören**” und “**Schlacht**” stehen zur Wahl.

Gebäude zerstören: wenn Sie die Option “Gebäude zerstören” auswählen, müssen Sie zunächst ein Dorf aufbauen, anschließend Einheiten produzieren und erst danach können Sie in den Kampf ziehen. In diesem Fall steht Ihnen eine zusätzliche Option zur Verfügung: “**Starteinheiten**”. Damit können Sie festlegen ob Sie als Starteinheiten die Standards der jeweiligen Karten auswählen oder mit zwei Holzfällern und zwei Kühen beginnen.

Auf den Karten können im Laufe des Spiels an den unterschiedlichen Orten Gegenstände erscheinen. Sie können dies akzeptieren indem Sie “**Zufällige Gegenstände**” auf “An” stellen oder es unterbinden wenn Sie die Option “Aus” selektieren.

Schlacht: bei der Option “Schlacht” hingegen, gibt es keine Wirtschaft. Sie produzieren einfach drauf los. Dabei können Sie die gewünschte “**Milchmenge**” (zwischen 2.000 und 15.000 Litern), die zu Beginn der Partie vorhanden sein soll, festlegen.

Verbündeter Sieg: Wollen Sie einen verbündeten Sieg zulassen? Während der Partie können Sie, bzw. Ihnen einer der Gegner, eine Allianz vorschlagen. In einem solchen Fall wären Sie mit einem der Gegner verbündet und würden - sofern Sie gewinnen - einen “Verbündeten Sieg” davon tragen. Sofern Sie dies zulassen wollen, wählen Sie “Ja” ansonsten “Nein”.

Zufällige Startpositionen: abweichend von Startpositionen die auf der kleinen Karte in der in der Mitte des Fensters angezeigt werden, haben Sie alternativ die Möglichkeit auch die Option “zufällige Startpositionen” mit einem Häkchen zu versehen. In diesem Fall befinden sich die Gegner nicht an den auf der Karte gekennzeichneten Stellen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit der Schaltfläche “**Spiel starten**” die Partie beginnen.

Mit “**Laden**” rufen Sie gespeicherte Spielstände auf, mit “**Zurück**” kehren Sie ins vorherige Menü zurück und mit “**Beenden**” verlassen Sie KnightShift.

LADEN

Wenn Sie im Hauptmenü die Option “**Laden**” auswählen, gelangen Sie ins folgende Untermenü:



Von hier aus, haben Sie direkten Zugriff auf die gespeicherten Spielstände. Außerdem verwalteten Sie in dieser praktischen Liste Ihre zahlreichen Feldzüge und Abenteuer.

Die oberste Leiste gibt Aufschluß darüber in welchem Modi die Spielstände

verfügbar sind. Über die Karteikästchen in der oberen linke Seite dieses Fensters können Sie zwischen den verfügbaren Spielständen der einzelnen Spieldi wechseln. “**RTS**”, “**RPG**” und “**Skirmish**” stehen hierbei zur Verfügung.

Auf der rechten Seite ist jeweils der, entsprechend Ihrer Selektion des Spielstandes, passende Screenshot abgebildet. Er verhilft Ihnen dazu, sich an die zum Zeitpunkt des Abspeicherns vorhandene Spielsituation zu erinnern.

Wählen Sie aus der Liste der verschiedenen Spieldi einen Spielstand und aktivieren Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf den Button “**Laden**”. Das Fenster verschwindet und der Ladebalken erscheint.

Im Weiteren haben Sie in diesem Fenster die Möglichkeit bestehende Spielstände zu “**Löschen**”, um wieder Platz zu schaffen. Ordnung ist das halbe Leben.

Mit der Schaltfläche “**Zurück**” schließen Sie das aktive Fenster und kehren ins Hauptmenü zurück. “**Beenden**” verlässt das Spiel.

MULTIPLAYER

Zu Deutsch: Mehrspieler. Diese Option erlaubt es Ihnen KnightShift über ein lokales Netzwerk oder über das Internet mit anderen Spielern überall auf der Welt zu spielen. Sobald Sie auf “Multiplayer” geklickt haben, erscheint ein neues Fenster und bietet Ihnen - in Abhängigkeit der auf Ihrem System installierten Netzwerkprotokolle mehrere Möglichkeiten an.

Als Referenz haben wir hier nur TCP /IP verwendet. Weitere gängige Protokolle sind IPX/SPX oder NetBEUI.

Selektieren Sie “**DirectPlay8-TCP / IP-Dienstanbieter**”, können Sie im LAN oder über das Internet spielen (sofern Sie die IP-Adresse des Mitspielers kennen).

Das untenstehende Fenster wird aufgerufen.

Hier können Sie eine neue “**Session**” anlegen und diese auf Wunsch auch mit einem “**Passwort**” versehen.

Vergessen Sie in diesem Fall nicht, das

Kennwort Ihren Mitspieler zu verraten. Nun haben Sie Wahl zwischen “**Neue RTS Session anlegen**” oder “**Neue RPG Session anlegen**”.

Mit RTS ist der Aufbau- und Kampfmodi gemeint, mit RPG das Action-Rollenspiel von KnightShift.

Sofern Sie in einem lokalen Netzwerk spielen werden Ihnen “**verfügbare Sessions**”, in der Liste angezeigt. Sie können an diesen Partien teilnehmen indem Sie auf “**Beitreten**” klicken.

Wählen Sie hingegen “**EarthNET**” wird Ihnen, dieses Fenster angezeigt. Selektieren Sie aus der Liste erneut “**EarthNET - netserver.earthnet.de**”

und klicken Sie

auf “**Verbinden**”. Voraussetzung dafür ist eine bestehende Internetverbindung. Mehr zu diesem Gameserver finden Sie im Kapitel EarthNET in diesem Handbuch.

HINWEIS: Sie können KnightShift sowohl im Netzwerk als auch im Internet nicht mit einer einzigen Seriennummer spielen. Jeder Mitspieler benötigt eine individuelle Seriennummer.



OPTIONEN

Wenn Sie im Hauptmenü auf den Button “**Optionen**” klicken, gelangen Sie zu einem Untermenü, mit dessen Hilfe Sie KnightShift ganz individuell auf Ihre Bedürfnisse, und die Ihres PCs, einstellen können. Die hier vorgenommen Einstellungen können Sie auch zu einen späteren Zeitpunkt, und auch während des Spiels, ändern. Folgende Unterpunkte stehen Ihnen zur Verfügung:

Grundeinstellungen: Optionen zur Steuerung und Benutzeroberfläche
Klang: Einstellung von Lautstärke und Klangoptionen
Video: Einstellung der Graphikqualität und Auflösung
Tastatur: Umbelegungsmöglichkeit der Shortcuts

Zurück: schließt das Fenster ohne die Änderungen zu übernehmen und kehrt ins Hauptmenü zurück.



GRUNDEINSTELLUNGEN

(Unterpunkt des Optionsmenüs)

Empfindlichkeit der Maus: wenn Sie den Schieberegler nach rechts bewegen, wird Ihre Maus empfindlicher auf die Bewegungen Ihrer Hand reagieren. Probieren Sie einfach aus, welche Einstellung Ihnen am meisten entgegenkommt. Wenn Sie wenig Übung haben, wird es Ihnen mit einer empfindlichen Maus schwieriger erscheinen, Schaltflächen und andere Ziele anzusteuern.

Scrollgeschwindigkeit Maus: Sie können die Kamera bewegen bzw. den sichtbaren Bereich auf Ihrem Monitor ändern, indem Sie mit der Maus an die Bildschirmränder fahren. Hier können Sie die Geschwindigkeit dieser Kamerafahrten mittels Mausbewegung regulieren. Wenn Sie den Schieberegler weiter nach rechts ziehen, wird das Tempo erhöht.

Scrollgeschwindigkeit Tastatur: Sie können die Kamera bewegen bzw. den sichtbaren Bereich auf Ihrem Monitor auch ändern, indem Sie die Richtungstasten auf Ihrer Tastatur betätigen. Hier können Sie die Geschwindigkeit dieser Kamerafahrten über die Tastatur regulieren.

Wenn Sie den Schieberegler weiter nach rechts ziehen, wird das Tempo erhöht.

Grafik Interface: hier können Sie die graphische Benutzeroberfläche festlegen. Drei Möglichkeiten stehen Ihnen hierbei zur Auswahl: Standard, RTS Holz und RPG Kristall.

Standard bedeutet: im Kampagnen-Modus sowie im Skirmish Modus wird automatisch das Holz-Interface verwendet, im Rollenspiel dagegen, das Kristall Interface. Wenn Sie eine der beiden Benutzeroberflächen generell vorziehen, können Sie durch entsprechende Selektion von RTS Holz bzw. RPG Kristall das Gewünschte einstellen. Indem Sie auf den Pfeil an der rechten Seite klicken, öffnen Sie die Liste, aus der Sie durch Klicken auswählen können. Ebenso verfahren Sie, um die Auswahl wieder zu ändern. Die Änderungen werden erst übernommen, nachdem Sie auf OK geklickt haben.



Maustasten vertauschen: für Linkshänder lässt sich die Belegung der Maustasten vertauschen. Indem Sie auf den Pfeil an der rechten Seite klicken, öffnen Sie die Liste, aus der Sie durch Klicken auswählen können. Ebenso verfahren Sie, um die Auswahl wieder zu ändern.

Maustasten-Belegung: mit dieser Option können Sie die Spielsteuerung, die für Charakteraktionen standardmäßig auf

“Linksklick” gelegt ist, umkehren. Das heißt die Spielfigur führt Ihre Befehle bei “Rechtsklick” aus.

Tooltips anzeigen: diese Option ist standardmäßig aktiviert. Damit sind die Informationen gemeint, die Sie im Popup Fenster erhalten, das sich öffnet, sobald Sie im Spiel mit der Maus über einen Gegenstand fahren. Sie schalten die Funktion aus, indem Sie auf den Pfeil an der rechten Seite klicken und in der Liste die entsprechende Auswahl treffen.

Automatischer Zoom: diese Option ist standardmäßig auf “an” gestellt und soll Ihnen die Kamerasteuerung erleichtern. Wenn Sie die vollständige Kontrolle der Kamera übernehmen möchten, sollten Sie den automatischen Zoom “aus” schalten.

Mausverzögerung verringern: diese Option beschreibt das Verhalten des Mausursors und ist standardmäßig auf “**Nein**” gestellt. Wenn Ihnen die Maussteuerung zu träge und verzögert erscheint, sollten Sie diese Option auf “**Ja**” umstellen. Dadurch reagiert die Maus auf Ihre Bewegung viel schneller und präziser.

Sprechblasen anzeigen: die Sprechblasen der Spielfiguren bei Dialogen, werden, sofern Sie die Sprachausgabe installiert haben, “**aus**”geblendet. Der gesprochene Text wird nicht am Bildschirm ausgegeben. Wenn Sie mal die Lautsprecher ausgeschaltet haben - weil sich z.B. die Nachbarn bei Ihnen beschwert haben - und trotzdem wissen wollen, wie es in der KnightShift-Story weitergeht, stellen Sie die Option auf “**An**”. Dadurch wird der gesprochene Text zusätzlich auf dem Bildschirm in Form einer Sprechblase angezeigt.

Portraitleiste Spielfiguren: diese Option bezieht sich auf die kleinen Portraits Ihrer Charaktere auf der linken Bildschirmseite. Sie ist standardmäßig aktiviert. Indem Sie auf den Pfeil an der rechten Seite klicken, öffnen Sie die Liste, aus der Sie durch Klicken auswählen, ob die Portraits angezeigt werden sollen.

Automatisch Speichern im Netz: sofern diese Option auf “**Ja**” eingestellt ist, wird in einer Netzwerkpartie die Automatische Speicherung aktiviert. Je nachdem welches Zeitintervall Sie unter “Autospeichern” angegeben haben, wird KnightShift im Zeitraum zwischen einer Minute und zwanzig Minuten die Netzwerkpartie sichern.

Hinweis: bei dieser Funktion ist die Einstellung des Hosts und nicht die der Clients maßgeblich. Diese Operation wird nämlich nur vom “Gastgeber”-Rechner durchgeführt.

Autospeichern: diese Option ist standardmäßig auf alle fünf Minuten eingestellt. Dadurch wird KnightShift alle 5 Minuten das Spiel abspeichern. Sie können dieses Intervall auf bis zu 20 Minuten verlängern oder auf bis zu einer Minute verkürzen indem Sie den Schieberegler bei gedrückter linker Maustaste nach rechts oder nach links verschieben.

Spielgeschwindigkeit: diese Option wird erst verfügbar, wenn Sie ein Spiel gestartet haben. Anhand des Schiebereglers können Sie dann die gewünschte Spielgeschwindigkeit einstellen.

Mit “**OK**” übernehmen Sie Ihre Änderungen, mit “**Standard**”, stellen Sie die Voreinstellungen wieder her.

KLANG - Unterpunkt des Optionsmenüs

Im Menüpunkt “**Klang**” können Sie mit Hilfe der Schieberegler die Lautstärke insgesamt oder die der einzelnen Klangquellen unabhängig von einander regulieren.

Einzeln regelbar sind die “**Musiklautstärke**”, die Lautstärke der “**Sound FX/Geräusche**”, der “**Sprachausgabe**”, der “**Dialoge**” mit wichtigen Spielfiguren und die der “**Umgebung**”.

Nehmen wir an, Sie sind ein richtiger Naturbursche, dann heben Sie die Geräusche der Umgebung hervor und Ihre Nachbarn werden denken, Sie haben einen Ententeich bei sich zu Hause.



Weiterhin können Sie unter “**Soundtrack**” aus verschiedenen Varianten auswählen. “**Standard**”, “**RTS-Mix**” (freundliche und verspielte Musik) und “**RPG-Mix**” (mystischere und sinnlichere Musik) stehen hierbei zur Verfügung. Die Einstellung “Standard” mischt - in Abhängigkeit des gewählten Spieldi - den RTS- und den RPG-Mix.

Die Option “**Kanäle vertauschen**” bezieht sich auf die Stereokanäle Ihrer Lautsprecher. Sie können die für den linken Lautsprecher bestimmte Ausgabe auf den rechten lenken und umgekehrt.

Wenn Ihre Lautsprecher ordnungsgemäß an die Soundkarte angeschlossen sind, stellen Sie die Option auf “**Aus**”.

Die Option “**Sprachübertragung benutzen**” bezieht sich primär auf Netzwerkpartien. Damit ist es möglich sich mit Verbündeten über das Internet zu unterhalten, um z.B. bestimmte Strategien auszubaldowern. Selbstverständlich ist hierfür die nötige Hardware-Ausrüstung erforderlich.

Mit “**OK**” übernehmen Sie Ihre Änderungen. Indem Sie auf die Schaltfläche “**Standard**” klicken, stellen Sie die Voreinstellungen wieder her.

VIDEO - Unterpunkt des Optionsmenüs

Hier können Sie verschiedene optische Feinabstufungen vornehmen. In der Regel gilt: sofern Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt oder nur leicht übertrifft, sollten die Feinabstufungen möglichst niedrig sein, um die Geschwindigkeit und den Ablauf des Spieles nicht negativ zu beeinflussen.

Die empfohlenen Systemvoraussetzungen ermöglichen höhere Feinabstufungen. Für Details hierzu, schlagen Sie bitte auch das Kapitel **Troubleshooting Konfiguration** in diesem Handbuch auf.

Mit der Option “**Auflösung**” können Sie die Auflösung im Spiel ändern. KnightShift unterstützt eine Maximalauflösung von 2048 x 1536 Pixel. Ob Sie diese Auflösung einstellen können, ist abhängig von der Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte und von Ihrem Monitor. Wenn Sie die Auflösung im Spiel umstellen, muss KnightShift neu gestartet werden. Dieser Vorgang kann einige Sekunden dauern. Also, bitte haben Sie ein bisschen Geduld!

Die “**Qualität der Texturen**” lässt Ihnen Wahl zwischen “**Niedrig**” und “**Hoch**”. Sofern es die Performance Ihres Systems zulässt, ist es ratsam die Texturqualität auf “Hoch” zu stellen, um eine bessere Darstellungsqualität der Spielfiguren zu erreichen.



Ähnliches gilt auch für die “**Objektqualität**”.

Die Einstellungsmöglichkeiten hierfür sind “**Niedrig**”, “**Mittel**” und “**Hoch**”, und sollten auch in Abhängigkeit der Systemleistung und der Grafikkarte vorgenommen werden.

Das Listenfeld “**Schatten**” beinhaltet je nach gewählter Engine-Version zwei bzw. drei Optionen:

bei der *T+L Engine* haben Sie die Möglichkeit den Schatten “*an*” und “*aus*” zu schalten

bei der *Shader Engine* haben Sie die Wahl zwischen “*keine*”, “*einfach*” und “*detailliert*”

Auch die Qualität der darstellten “**Effekte**” kann im Optionsmenü eingestellt werden.

Die Auswahlmöglichkeiten: “**Niedrig**”, “**Mittel**” und “**Hoch**” - in Abhängigkeit Ihrer Systems.

In zusätzlichen Auswahllisten schalten Sie “**Regen und Schnee**” oder “**Gischt**” wahlweise an oder aus. Selbstverständlich tragen die eingeschalteten Optionen ein großes Plus an Spielatmosphäre bei, aber auch für betagtere Systeme lässt sich bei KnightShift ein guter Kompromiss finden - probieren Sie es einfach aus!

Wenn Ihr Rechner mit einer Per-Pixel-Shader Karte ausgestattet ist, sind die “**Animierten Bäume**”, die “**Wasserreflexionen**” und die “**Wolkenschatten**” ein echtes Muß. Diese ist zwar nicht von erheblicher Relevanz für den Spielspaß, doch lassen die Extra-Leckerbissen die Spielwelt noch lebendiger wirken und sollten - sofern die Leistung des Rechners es zulässt - “an” geschaltet werden.

Die jeweilige Auswahlliste kann per Mausklick auf Pfeil rechts daneben geöffnet werden. Dann klicken Sie auf Ihre Auswahl in der Liste. Ebenso verfahren Sie, wenn Sie die Auswahl wieder ändern wollen

Licht in den Höhlen: wenn Sie es in den Höhlen besonders schummrig mögen, können Sie das Licht dort mittels des Schiebereglers herunter dimmen. Falls Sie ein ängstlicher Typ sind, pfeifen Sie laut vor sich hin oder stellen die Höhlenbeleuchtung wieder heller ein.

Gammakorrektur: mit diesem Schieberegler können Sie die Helligkeitsstufen der Bildschirmausgabe regulieren, denn je nach Monitor mag die Voreinstellung Ihnen zu dunkel oder zu hell erscheinen.

Mit “**OK**” übernehmen Sie Ihre Änderungen. Indem Sie auf die Schaltfläche “**Standard**” klicken, stellen Sie die Voreinstellungen wieder her.

TASTATUR - Unterpunkt des Optionsmenüs

Hier gelangen Sie zur Liste der Tastaturbelegungen; denn Sie können in KnightShift fast alles über die Tastatur erledigen. Die linke Seite beschreibt die Funktion, die durch Betätigung der Tastaturbefehle auf der rechten Seite ausgeführt wird. Zum Beispiel die Funktion “Kamera nach links” durch die Tastaturbelegung “Pfeil nach links”. Sie können die Tastaturbelegung ändern, indem Sie an die entsprechende Stelle in der rechten Liste doppelklicken und dann auf Ihrer Tastatur eingeben, was Sie als neue Tastaturbelegung für die jeweilige Funktion wünschen. Bedenken Sie hierbei, dass die gewünschte Tastaturbelegung schon vergeben sein könnte. In diesem Fall wird die Tasta-

turbelegung an der Stelle aus der Liste gelöscht, an der sie standardmäßig vorgesehen war. Wenn Sie für diese Funktion eine neue Tastaturbelegung wünschen, müssen Sie eine neue Belegung eingeben.

Mit „OK“ übernehmen Sie Ihre Änderungen. Indem Sie auf die Schaltfläche „Standard“ klicken, stellen Sie die Voreinstellungen wieder her.

(Ein Beispiel: Wenn Sie sich völlig wahnsinnig machen wollen, dann vertauschen Sie doch einfach die linke Pfeiltaste mit der rechten. Gehen Sie in der Liste in die Zeile "Kamera links", doppelklicken Sie in der rechten Liste und drücken Sie auf der Tastatur die Pfeiltaste nach rechts. Sobald Sie das getan haben, ist die rechte Liste in der Zeile "Kamera rechts" leer. Doppelklicken Sie an dieser Stelle und drücken Sie auf der Tastatur die Pfeiltaste nach links. Viel Spaß!)

TIPP1: Die umfangreiche Liste der Tastaturbelegungen finden Sie im Kapitel *Tastaturbelegung*.

TIPP2: Und damit Sie es nicht ganz so schwer haben, sich die geänderte Tastaturbelegung zu merken, haben wir am Ende des Handbuchs ein bisschen Platz dafür vorgesehen, damit Sie Ihre Shortcut - Änderungen sofort eintragen können.

KARTEN-EDITOR

Ein Klick auf die Schaltfläche

Karten-Editor gewährt Ihnen Zugang zum Editor für den Fall, dass Sie eigene Levels erstellen möchten. Mehr zur Steuerung des Karteneditor finden Sie in diesem Handbuch im Kapitel **Karteneditor**.

ZURÜCK

Mit dem Button “**Zurück**” gelangen Sie in das Spielerprofil-Menü

BEENDEN

Damit verlassen Sie das Spiel. Bestätigen Sie im darauf folgenden Menü die Auswahl mit Ja und Sie werden sich auf dem Desktop wiederfinden.





KNIGHT SHIFT®

KAMPAGNEN

KAMPAGEN

In den Kampagnen starten Sie zunächst mit einer Spielfigur, dem Prinzen Siegfried. Später steuern Sie eine ganze Gruppe von Charakteren bzw. abwechselnd verschiedene Gruppen. Sie kämpfen mit unterschiedlichsten Feinden und lösen schwierige Aufgaben. Während des Spiels entwickeln sich Ihre Charaktere weiter, sie gewinnen an Erfahrung und an Kampfkraft. Auch die Fähigkeit mancher Charaktere, Zauber zu erwirken, steigert sich im Spielverlauf.

Indem Sie ihre Gruppe durch die dreidimensionalen Landschaften bewegen, erkunden Sie die Welt von KnightShift. Sie sprechen mit den Bewohnern, finden spezielle Gegenstände, immer bessere Waffen, Rüstungen und magische Amulette. All diese Gegenstände steigern die Fähigkeiten der einzelnen Charaktere. Sorgen Sie für einen guten gesundheitlichen Zustand Ihrer Kämpfer. Vor allem aber, machen Sie Ihre Kühe glücklich! Weiden Sie sie auf grünen Auen, denn sie sind das A und Muh in KnightShift. Gut versorgte Kühe gewinnen ebenfalls Erfahrungspunkte und kurbeln die Milchwirtschaft an. Kuhmilch ist die Grundlage zum Bau von Gebäuden und zum Ansiedeln von Spielfiguren. Aber denken Sie stets dran:

“Eine Kuh macht Muh, viele Kühe machen Mühe”

(Zitat Christian Wögerbauer, CDA Verlag)

DIE ERSTEN SCHRITTE

Genießen Sie die Filmsequenz und hören Sie gut zu, was der frisch zurückgekehrte Prinz und der Priester zu besprechen haben. Konkrete Texthinweise, zum Beispiel, wie Sie den etwas geschwächten Prinzen bewegen können, finden Sie am oberen Bildschirmrand. Nach den ersten Fitnessübungen folgen Sie den Anweisungen. Gegenstände nehmen Sie auf, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Sie haben den Gegenstand getroffen, wenn bei Mausberührung ein Popup-Fenster mit näheren Hinweisen zu dem Gegenstand erscheint.

Ach ja! Wozu der grüne Balken über dem Kopf Ihres Helden gut ist, werden Sie schneller merken, als Ihnen lieb ist. Je grüner der Balken, desto gesünder ist ihr Held. Wenn nach Ihrer ersten Feindbegegnung dieser Balken nur noch schwarz ist, hat Ihr Held ein Problem.



Aber lassen Sie sich nicht verunsichern. Versuchen Sie es erneut. Schauen Sie sich überall um in der Welt von KnightShift. Die erste Kampagne ist als schrittweise Einführung gedacht und Ihr Prinz wird bald in der Lage sein, sein Königreich zurück zu gewinnen. Falls Ihr Prinz einmal den übermächtigen Gegnern unterlegen sollte, so lassen Sie sich nicht entmutigen. Mit “[Laden](#)” gelangen Sie zu einem gespeicherten Spielstand. Mit “[Neustart](#)” gelangen Sie zum Beginn der letzten Aufgabe, die Sie erhalten haben.

In der Steuerungsleiste am unteren Bildschirmrand finden Sie links eine Minikarte, die Ihnen bei der Orientierung hilft. In diese Karte können Sie hinein- und herauszoomen, indem Sie auf die Plus- oder Minus-Symbole klicken. Sie erkennen unschwer Gewässer und schwer passierbare Geländeformationen. Der hellblaue Kreis auf der Karte sind Sie. Näheres zur Karte finden Sie im Kapitel [Minimap \(Landkarte\)](#)

Gleich nach der Karte folgt das Portrait des Charakters, den Sie gerade angewählt haben. Bei Spielbeginn ist dies in der Regel der Prinz. Wenn Sie den Mauscursor über das Portrait bewegen, erscheint ein Fenster mit den Werten des Charakters.

Hier können Sie verfolgen, wie sich Ihr Charakter im Laufe der Kampagne entwickelt. Wenn Sie später im Spiel mehrere Charaktere in einem Team steuern, können Sie die Werte der einzelnen Mitstreiter ansehen, indem Sie auf die kleinen Portraits am linken Bildrand klicken. Dann wechselt das Portrait in der Steuerungsleiste. Dasselbe erreichen Sie, indem Sie die Spielfigur selbst anklicken.

In der Steuerungsleiste befinden sich eine Reihe zusätzlicher Schaltflächen, mit fortschreitendem Spiel kommen weitere hinzu, je nach ausgewähltem Charakter können die unterschiedlichsten Steuerungsschaltflächen zur Verfügung stehen. Mehr dazu finden Sie im Kapitel [Interface Buttons](#).

Bevor wir mit dem [Gameplay](#) weitermachen, wenden wir uns zunächst der Spielsteuerung zu. Wenn Sie ein Spieleprofi sind, und Sie die Spielsteuerung intuitiv erlernen möchten, können Sie gleich im Kapitel [Gameplay](#) weiterlesen

SPIELSTEUERUNG KAMPAGNEN UND SKIRMISH

Wir haben die beiden Hauptbildschirme "Kampagnen" und "Skirmish" in einem Kapitel zusammengefasst, da diese beiden Modi eine ähnliche Steuerung haben. Die Steuerung wird nachfolgend anhand der "Kristall" Benutzeroberfläche erklärt.

Sie haben optional die Möglichkeit über die Schaltflächen Optionen - Grundeinstellungen - Grafik Benutzeroberfläche zwischen den beiden verfügbaren Interface Layouts Holz und Kristall hin- und her zu wechseln.



Die Benutzeroberfläche besteht aus mehreren Teilen, die nachfolgend beschrieben werden:

- A: der Hauptbildschirm - hier spielt sich die gesamte Handlung ab
- B: obere Menüleiste - links oben am Bildschirm positioniert
- C: Kompass - rechts oben am Bildschirm
- D: Portraitleiste Spielfiguren
- E: Minimap (Landkarte) - am linken unteren Bildschirmrand
- F: Steuerungsleiste für Spielfiguren und Gebäude
- G: Baumenü
- H: Milchbehälter
- I: Mauszeiger

A: HAUPTBILDSCHIRM

Auf dem Hauptbildschirm wird die gesamte KnightShift Spielewelt dargestellt. Alle Handlungen und Aktionen der Spielfiguren werden Ihnen hier angezeigt.

Steuerung der Spielfiguren

Zu Beginn der Kampagne steuern Sie zunächst nur Prinz Siegfried. Sie steuern einen Charakter, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken und dann ebenfalls mit der linken Maustaste auf den Zielort klicken.

Wenn die Spielfigur angewählt ist, wird ein Balken überhalb der Spielfigur und ein grüner Ring zu ihren Füßen als Selektionsbestätigung angezeigt.

Der Balken ist eine visuelle Darstellung des Gesundheitszustandes Ihres Charakters. Bei einem **grünen** Balken ist alles in Ordnung, bei **gelb** ist Ihre Spielfigur angeschlagen und bei **rot** wird es kritisch.

Im Laufe der Spielzeit werden sich weitere steuerbare Spielfiguren zum Prinzen gesellen. Um diese zu markieren, ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Gummirahmen um die Charaktere. Jede Spielfigur, die sich innerhalb des Rahmens befindet, wird angewählt.

Gruppierung der Spielfiguren

Um nicht jede Spielfigur einzeln über das Gelände zu hetzen, können Sie mehrere Figuren zu einer Gruppe zusammenschließen. Markieren Sie die gewünschten Einheiten und drücken Sie die Tastenkombination **Strg**  und **1** um die Figuren der Gruppe 1 zuzuordnen. Verfahren Sie analog für jede weitere Gruppe. Sie können über maximal 10 Gruppen verfügen.

Wenn Sie mehrmals hintereinander bei gedrückter Strg-Taste auf verschiedene Spielfiguren klicken, fügen Sie eine Spielfigur nach der anderen zu einer Gruppe zusammen. Falls Sie schon eine Gruppe vorselektiert hatten, werden die Neuzugänge Teil der vorhandenen Gruppe.

Wenn Sie mit gedrückter Alt-Taste auf eine Spielfigur der selektierten Gruppe klicken, können Sie einzelne Charaktere wieder aus der Gruppe herauslösen.

Ein Klick mit der rechten Maustaste ins Hauptfenster deseletiert die Gruppe.

Je nachdem, was für Figuren sich in der Gruppe befinden wird ein entsprechendes Symbol oberhalb des Steuerungsleiste angezeigt.

Dabei stehen folgende Symbole für die Gruppierungsmöglichkeiten:



Gruppe, die u.a. den Prinzen beinhaltet



Gruppe, bestehend aus Holzfällern & Kriegern



Das allgemeine Gruppensymbol



Gruppe, die ausschließlich aus magischen Figuren besteht



Gruppe, bestehend aus Bogenschützen & Speerwerfern



Gruppe, bestehend aus Kuhjungen & Schwiegermüttern besteht



Gruppe, die ausschließlich aus Tieren besteht



Gruppe, bestehend aus unterschiedlichen Charakteren



Gruppe, die ein Gebäude beinhaltet

Die Icons sind laufend nummeriert und zeigen an, wie sich die Gruppe zusammensetzt und wie viele Mitglieder sie enthält. Ein einfacher Klick auf das Icon selektiert die Gruppe, ein Doppelklick lenkt die Kamera zur Gruppe. Ein rechter Mausklick auf das Hauptspielfenster macht die Auswahl rückgängig.

Gruppenverwaltung und Zeit sind wichtige Faktoren im Kampagnen-Modus sowie im Skirmish. Sie sparen eine Menge Zeit, wenn Sie durch einen einzigen Klick eine Gruppe auswählen können, deren Zusammenstellung Sie schon zuvor festgelegt haben. Dies können gemischte Gruppen oder Gruppen aus einzelnen Berufsständen sein, mit oder ohne Prinz.

Wenn Sie Gruppen festgelegt haben erscheint bei den Mitgliedern dieser Gruppe eine Zahl unterhalb des grünen Balkens. Diese Zahl bezieht sich auf die laufende Nummer einer vordefinierten Gruppe. Wenn Sie zum Beispiel gerade die Gruppe 2 selektiert haben, laufen alle Charaktere dieser Gruppe mit einer 2 unter ihrem grünen Balken herum.

Kampf

In allen Spielmodi bekämpfen Sie Gegner, indem Sie mit dem Mauscursor über sie fahren. Der Cursor verwandelt sich in eine Faust. Vorausgesetzt Sie haben die Steuerung nicht umgestellt, greift der ausgewählte Charakter per Linksklick automatisch an. Aber nur, wenn er auch eine Waffe zur Hand hat. Ihre Charaktere folgen schließlich nicht kopflos jedem Ihrer Befehle. Falls Sie also einen Unbewaffneten in den Kampf geschickt haben, dann sucht er lieber das Weite.

Angewählte Charaktere und Gruppen kämpfen auch, indem Sie auf die Steuerungsschaltfläche "Kämpfen" klicken.

Wegpunktmodus

Sie haben die Möglichkeit, mehrere Befehle aufzuzeichnen und im Paket ausführen zu lassen. Wählen Sie einen oder mehrere Charaktere an und drücken Sie dann die Taste **R** auf Ihrer Tastatur. Nun setzen Sie mehrere Ziele nacheinander, indem Sie wie gewohnt auf die Ziele klicken. Ihre angewählten Spielfiguren werden sich nicht von der Stelle bewegen, solange Sie nicht veranlassen, dass die Befehlsliste ausgeführt wird. Drücken Sie hierzu die Taste **X** auf Ihrer Tastatur und Sie werden sehen, dass die einzelnen Befehle nacheinander ausgeführt werden.

Sie können auch kombinierte Befehle in die Liste aufnehmen, indem Sie zum Beispiel die Bogenschützen bei bestimmten Teilstrecken Tarnhaltung einnehmen lassen.

Je mehr Spielfiguren auf Ihrem Bildschirm herumwuseln, umso mehr werden Sie diese Funktion zu schätzen wissen. Sie erlaubt Ihnen einen Charakter oder eine ganze Gruppe von Charakteren für eine Weile sinnvoll zu beschäftigen, während Sie sich um andere Dinge kümmern.

Steuerung der Gebäude

Die Steuerung der Gebäude ist der Steuerung von Spielfiguren sehr ähnlich. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Gebäude, um dies zu selektieren.

Ein Doppelklick auf das entsprechende Gebäude, lässt den Mauscursor zur “Fahne” werden. Diese können Sie, an einem gewünschten Ort platzieren. Alle Charaktere die nun künftig dieses Gebäude verlassen, werden zu diesem Zielpunkt laufen.

Der Pause Modus

Sie können jederzeit ein Singleplayer-Match anhalten. Drücken Sie hierfür einfach **Pause** auf Ihrer Tastatur und KnightShift wird so lange angehalten, bis Sie die Pause-Taste erneut betätigen. Während dieser Zeit wird der Text “Pause Modus” am oberen Bildschirmrand eingeblendet.

Einfluss - Symbole

Im Laufe des Spiels werden Sie desöfteren Spielfiguren sehen, die über ihren Köpfen leuchtende Symbole tragen. Dies ist ein Zeichen dafür, dass eben diese Spielfiguren im Einfluss einer anderen Spielfigur stehen.

Voraussetzung dafür ist, dass der beeinflussende Charakter in unmittelbarer Nähe zu den anderen steht. Dann werden sich die Eigenschaften der beeinflussten Charaktere ebenfalls ändern.

Folgende Spielfiguren können durch andere beeinflusst werden:

Kühe können vom Hirtenjungen beeinflusst werden. Wenn ein Hirtenjunge in der Nähe von Kühen steht, grasen diese doppelt so schnell. Diese Kühe sind mit dem Symbol einer grün-leuchtenden Kauleiste gekennzeichnet. 

Holzfäller können von Schwiegermüttern beeinflusst werden. Wenn eine Schwiegermutter neben Holzfällern steht, arbeiten diese 100% schneller, erkennbar am grün leuchtenden Hammer über ihren Köpfen. 

Ritter können alle Kampfeinheiten beeinflussen: Krieger, Speerwerfer, Holzfäller und Bogenschützen. Deren Stärke und Moral steigt je nach Charaktertyp. Das entsprechende Symbol sieht so aus: 

Hexen und Priester beeinflussen die Regeneration des Gesundheitszustandes verletzter Einheiten. In deren Umgebung werden alle verletzten Spielfiguren doppelt so schnell wieder gesund.

TIPP: wenn Sie mal schnell Genesung brauchen und keine Heilstelle in der Nähe ist, legen Sie die Figur, in unmittelbarer Umgebung einer Hexe oder eines Priesters schlafen. Dadurch wird Ihre Spielfigur 10x so schnell wieder gesund. Wieso 10x so schnell? - werden Sie fragen.

Ein bisschen Mathematik: eine schlafende Spielfigur erholt sich 5x so schnell und in der Umgebung einer Hexe oder eines Priesters noch mal doppelt so schnell also $5 \times 2 = 10$ Mal.



Die Kamera

In der Regel schaut man von leicht oben auf die Welt von KnightShift hinab. Doch lässt sich der Blickwinkel beliebig ändern und der Spieler kann, dank stufenlosem Zoom, die Spielwelt aus allen Perspektiven betrachten. Drücken Sie einfach beide Maustasten gleichzeitig und bewegen Sie die Maus nach vorne um herein zu zoomen und analog dazu - bewegen Sie bei gedrückten Maustasten die Maus zurück, um heraus zu zoomen.

Sollten Sie über eine Wheelmaus (Maus mit Rad) verfügen, können Sie auch durch das Drehen des Rades herein- bzw. heraus zoomen. Die Tastaturkürzel hierfür lauten:

Heraus zoomen



Hinein zoomen



Um die Kamera auf einer Horizontalebene zu drehen, bewegen Sie bei gedrückter rechter Maustaste die Maus nach rechts oder nach links. Diese Kamerasteuerung können Sie auch über die Tastatur vornehmen:

Rechtsdrehung



Linksdrehung



Selbstverständlich haben Sie auch die Möglichkeit die Kamera zu kippen. Bewegen Sie hierfür bei gedrückter rechter Maustaste die Maus nach oben bzw. nach unten. Auch für diese Aktion sind Tastaturshortcuts vorgesehen:

Senkrecht kippen



Waagerecht kippen



Währendem Sie solche Aktionen vornehmen, ändert sich der Mauscursor.

Probieren Sie das ruhig schon mal aus. Aber bitte nicht übertreiben. Sie sind schließlich nicht als Tourist hier oder um die Blümchen auf der Wiese zu suchen! Sie haben Wichtigeres zu tun!

Das Scrollen der Kamera erreichen Sie, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen. Ungeübte Spieler empfinden Scrollen über die Maus zuweilen als Nachteil. Es könnte zum Beispiel passieren, dass Sie Ihren Mauscursor unbeobachtet an einer Bildschirmseite liegen lassen. Dann startet KnightShift zu einem kostenlosen Rundflug durch die wunderschönen Landschaften der Spielwelt, nur dass Sie dabei Ihre Spielfiguren etwas aus den Augen verlieren.



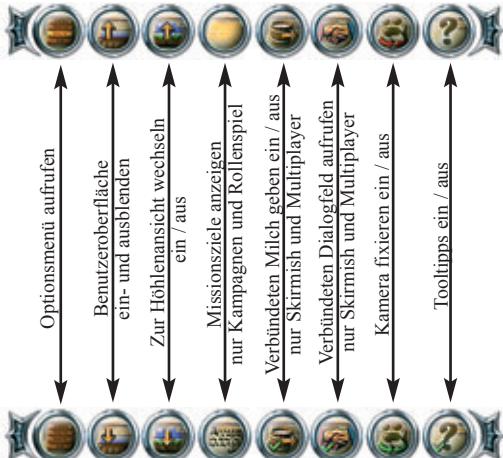
Drücken Sie dann einfach "0" auf dem Nummern-Block, um die Kamera wieder auf Ihre Spielfigur zu fokussieren.

Das Scrollen der Kamera kann verhindert werden, wenn Sie in der Verfolgungsmodus wechseln. Drücken Sie hierfür die Tastenkombination **[Alt] (links) und [F]**. Dadurch ist Ihre Spielfigur stets im Mittelpunkt des Geschehens und die Kamera verliert sie nicht aus den Augen. Der sogenannte “Follow-Up-Mode” kann sehr sinnvoll sein, wenn Sie für Ihre Spielfigur ein Ziel wählen, das nicht unmittelbar zu erreichen ist. Die Spielfigur wird sich an den Hindernissen vorbei einen Weg suchen, und verschwindet dabei nicht so leicht aus Ihrem Blickfeld.

TIPP: Die Scrollgeschwindigkeit der Kamera mit der Maus lässt sich über das Optionsmenü - Grundeinstellungen verändern.

B: DIE OBERE MENÜLEISTE

Über die Menüleiste links oben am Bildschirmrand können Sie per Klick die gängsten Optionen auch während des Spiels aufrufen. Die Symbole in der Leiste variieren in Abhängigkeit des gewählten Spielmodi. So haben Sie z.B. während der Kampagne nicht die Möglichkeit sich mit einem Mitspieler zu verbünden oder Milch auszutauschen. Die Symbole werden demzufolge im Einzelspielermodi nicht verfügbar sein.



Für einige dieser Optionen können Sie auch Tastaturlkürzel verwenden.

So können Sie zum Beispiel die Optionen im Spiel mit der **[F12]** Taste aufrufen, mit

[Alt] + [P] die Benutzeroberfläche mit ein- bzw. ausblenden

oder mit der **TAB** Taste **[TAB]** zur Höhlenansicht und zurück wechseln.

Eine Liste der kompletten Shortcuts finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

C: KOMPASS

Für alle diejenigen, die morgens schon ihre Schuhe suchen oder die durch wilde Kamerabewegungen den Überblick verloren haben, wird der Kompass in der rechten oberen Bildschirmecke in Kombination mit der Landkarte sehr hilfreich sein. Wenn Sie auf Ihrer Tastatur auf das  Kommazeichen drücken, wird der Kompass wieder nach Norden ausgerichtet.

D: PORTRAITLEISTE SPIELFIGUREN



 Die Portraitleiste auf der linken Seite des Bildschirms soll Ihnen die Einheitenselektion erleichtert. Mit einem Doppelklick auf eines der kleinen Symbole werden automatisch alle Mitglieder dieser Berufsgruppe bzw. Tiergruppe zum Beispiel alle Holzfäller oder alle Kühe ausgewählt.

Den gleichen Effekt erzielen Sie, indem Sie direkt im Hauptbildschirm einen Doppelklick auf eine Spielfigur eines Typs machen. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Spielfigurtypen wird als Zahl seitlich am Portrait angezeigt. Die Portraitleiste lässt sich über die Grundeinstellungen im Menü Optionen auch abschalten.

E: MINIMAP - LANDKARTE

Links unten auf dem Bildschirm befindet sich eine kleine Landkarte. Sie soll Ihnen helfen, sich besser in der KnightShift-Welt zurecht zu finden.



Indem Sie auf das “**Plus**”- oder das “**Minus**”-Zeichen gleich neben der Karte klicken, vergrößern oder verkleinern Sie den Kartenausschnitt, in dem sich die Kamera gerade befindet.

Durch Betätigen der  (Raute) Taste oder durch das Anklicken des Berg-Symbols gleich neben der Karte links, schalten Sie um zwischen zwei Kartendarstellungen um: mit oder ohne topographische Merkmale. Die topographische Darstellung bietet viele Vorteile

bei der Orientierung. Sie können zwischen Land und Wasser unterscheiden und auch Brücken und unüberwindliche Hindernisse, wie zum Beispiel Berggrücken ausmachen.

Bei der Darstellung der Landkarte ist immer nur der Ausschnitt sichtbar, den Ihre Spielfiguren bereits erforscht haben, der Rest der Karte erschließt sich erst nach und nach.

Hinweise für die Richtung, die Sie einschlagen sollten, erhalten Sie während des Spiels durch Angabe von Himmelsrichtungen. Hierbei sollten Sie die Bewegungen Ihrer Spielfiguren auf der Karte mit dem Kompass am Bildschirm oben rechts abgleichen.

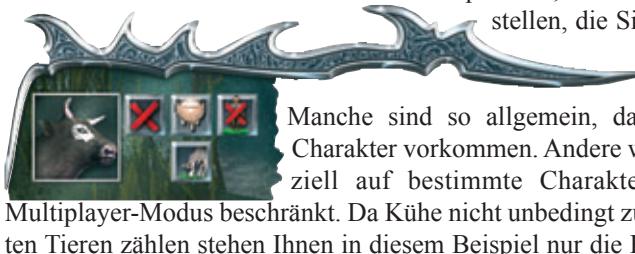
Blinkende Elemente auf der Karte verweisen ebenfalls auf viel versprechende Ziele. Um die Karte besser lesen zu können haben wir hier eine kleine Legende zusammengestellt:

	Grün blinkender Kreis - Ihr Zielort		Geschwungene Pfeile - Verwandlungsstelle		Pinkfarbener Stern - Magischer Gegenstand
	Rot blinkender Kreis - Töten Sie die Feinde		Kleine Felsöffnung - Höhleneingang		Dreizack-Symbol - Teleporter
	Lila blinkender Kreis - ein Aufgabe wartet		Blau blinkender Kreis - jetziger Aufenthaltsort		Orangenes Viereck - Ziel Hauptquest
	Äskulapstab - eine Heilstelle		Kleiner Totenkopf - magische Falle		Pinkfarbenes Viereck - Feinde töten - Hauptquest
	Geldsäckchen - ein Shop		Gelber Stern - ein Gegenstand		Lilafarbenes Viereck - Questgiver-Hauptquest

HINWEIS: einige der obigen Symbole tauchen nur im RPG Modus auf. Shops und Hauptquests stehen nur im Rollenspiel zur Verfügung.

F: STEUERUNGSLEISTE FÜR FIGUREN & GEBÄUDE

Die unten abgebildete Steuerungsleiste für Figuren und Gegenstände macht den Haupteil der Benutzeroberfläche aus. Sie ist am unteren Bildschirmrand in der Mitte positioniert. Sofern Sie nur eine Spielfigur ausgewählt haben, wird deren Portrait links unten dargestellt (in diesem Fall - eine Kuh). Rechts davon sind unterschiedliche Schaltflächen platziert, die die Kommandos darstellen, die Sie der entsprechenden Spielfigur geben können.



Manche sind so allgemein, dass Sie bei jedem Charakter vorkommen. Andere wiederum sind speziell auf bestimmte Charaktere oder auf den Multiplayer-Modus beschränkt. Da Kühe nicht unbedingt zu den intelligentesten Tieren zählen stehen Ihnen in diesem Beispiel nur die Kommandos:

“Aktion abbrechen”, “Zum Kuhstall bewegen”, “Zum Grasen bewegen” und “Spielfigur verkaufen” (von links nach rechts) zur Verfügung.

In Abhängigkeit des selektierten Charakters und dessen Komplexität im Verhalten kann sich die Anzahl der Kommandos, die Sie erteilen können, ändern. Haben Sie mehrere Spielfiguren ausgewählt, werden diese in der Steuerungsleiste nicht mehr einzeln visuell abgebildet. Einer Vielzahl von Charakteren stehen eine noch größere Anzahl an Kommandos entgegen.

In der Steuerungsleiste werden demzufolge, bei einer Selektion von mehr als einem Charakter, alle die auf die Spielfiguren zutreffenden Kommandos eingeblendet. Wenn Sie nun möchten, dass sich Ihre verletzten Figuren zu einem Nickerchen hinlegen und dadurch neue Energie tanken, wenden Sie per Mausklick das Kommando einfach auf die gesamte Truppe an. Nur die Spielfiguren, bei denen ein Nickerchen erforderlich ist, werden sich hinlegen. Dasselbe gilt analog auch für andere Befehle.

Eine Aufstellung der gesamten Kommando-Liste finden Sie im Kapitel **Interface-Buttons** in diesem Handbuch.

G: BAUMENÜ

Das Baumenü ist in 4 Karteikästen untergliedert:

1. Einfache Spielfiguren
2. Helden
3. Dorfgebäude
4. Verteidigungsanlagen



Einfache Spielfiguren: dazu gehören Kühe, Kuhhirten, Holzfäller, Bogenschützen, Krieger und Speerwerfer. Diese können recht kostengünstig geordert werden.

Helden: darunter fallen magische Charakter und solche Figuren, die einen gewissen “Einfluss” auf einfache Spielfiguren haben.

Dorfgebäude: sind der Kuhstall, die Holzhütte, die Baracke, der Turm des Hexenmeisters, der Tempel und der Hof.

Verteidigungsanlagen: darunter fallen Straßen, Brücken, Zugbrücken, Palisaden, Wachtürme und Tore

Für die Erstellung jeder Einheit und von jedem Gebäude ist eine gewisse Menge Milch vonnöten - Milch? Ja, Milch, denn in KnightShift ist das weiße Gold die einzige Ressource.

Um die gewünschte Spielfigur zu erstellen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Portrait. Sind Portraits von einzelnen Figuren oder Gebäuden „ausgegraut“ und rechts unten mit der Zahl „0“ versehen, kann dies folgende Ursachen haben:

Sie haben nicht genügend Milch, um die entsprechende Figur oder das Gebäude anzufordern.

Sie haben keinen Holzfäller. Dieser Charakter ist zwingend erforderlich, um Gebäude zu bauen.

Da jedes Gebäude nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten verwalteten kann, haben Sie wahrscheinlich nicht ausreichend Platz in den bestehenden Gebäuden und müssen neue bauen.

Sobald Sie die Ursache behoben haben, verwandeln sich die grauen Piktogramme in bunte Symbole und Sie können loslegen. Die Zahl rechts unten, in den jeweiligen Piktogrammen, gibt Ihnen die maximal zulässige Anzahl der Figuren bzw. Gebäude an, die Sie erstellen können. So z.B. ist die Anzahl der Kuhställe auf 4 limitiert. Da jeder Kuhstall ein Fassungsvermögen von maximal 3 Kühen oder 3 Kuhjungen oder ein Kombination derselbigen hat, werden Sie maximal 12 Kühe Ihr Eigen nennen können.

Moment mal, da gibt es eine Möglichkeit, wie Sie doch noch an 13 und mehr Kühe kommen - lesen Sie dazu das Kapitel **Gameplay Kampagnen**.

Wenn Sie Informationen zu Einheiten oder Gebäuden abrufen wollen, fahren Sie einfach mit dem Mauscursor über das entsprechende Symbol. Eine Sprechblase verrät Ihnen dann Details. Wenn Sie mit dem Mauscursor länger als zwei Sekunden auf einem Piktogramm verbleiben, klappt ein noch umfangreicheres Pop-Up auf, welches Ihnen noch mehr Einzelheiten zu Gebäuden und Einheiten verrät.

HINWEIS: Dorfgebäude können grundsätzlich nur an einem Straßenrand und Brücken nur an Flüssen errichtet werden. Lediglich der Kuhstall kann auf Gras gebaut werden.

Um Verteidigungstürme und Tore zu bauen, müssen zunächst andere Gebäude errichtet werden, da diese ansonsten unbewacht bleiben. Verteidigungstürme können von Bogenschützen, Speerwerfern und magischen Spielfiguren bewacht werden. Um diese zu erstellen, sind unterschiedliche Gebäude erforderlich.

Wenn Sie ein Gebäude errichten wollen, selektieren Sie dieses aus dem Baumenü und positionieren Sie es an einen Straßenrand (Ausnahme: **Enter** Kuhstall). Sofern Sie das Gebäude noch nicht endgültig platziert haben, können Sie mit der Enter-Taste des Nummern-Blocks die Position des Gebäudeeingang ändern.

Ist ein Holzfäller in der Nähe, wird er sich automatisch auf den Weg zur Arbeit machen. Wenn er zu weit weg ist, müssen Sie ihm explizit den Befehl erteilen. Klicken Sie dafür zunächst den Holzfäller an und anschließend auf das Gebäude. Der Mauscursor verwandelt sich dann automatisch in einen kleinen Hammer.

H: MILCHBEHÄLTER

Der Milchbehälter befindet sich auf der rechten Seite am unteren Bildschirmrand. Er gibt Ihnen Aufschluß darüber, wie knapp Ihre Ressourcen sind. Wenn Sie mit der Maus über den Milchbehälter fahren, informiert Sie eine Sprechblase über den genauen Status.

Das maximale Fassungsvermögen beträgt in der Regel 100 Liter pro Kuhstall. Da sind insgesamt bis zu vier Kuhställe haben können, erweitert sich das Fassungsvermögen des Milchbehälters auf 400 Liter Milch.

Sobald die 400 Liter-Grenze erreicht ist, können Sie keine weitere Milch mehr aufnehmen.

Ausnahme: Ihr Milchbehälter beinhaltet z.B. 395 Liter Milch. Die nächste Kuh wird trotzdem noch vollständig gemolken. In Abhängigkeit der Erfahrungsstufe der Kuh, kann es in einem solchen Fall vorkommen, dass der Milchbehälter 400+ Liter Milch im Tank hat; denn nicht nur Ihre Spielfiguren, sondern auch Ihre Kühe gewinnen an Erfahrung, grasen schneller, vergrößern ihr Euter und geben dadurch mehr Milch.

I: MAUSZEIGER

Der Mauszeiger ist das A und O in jedem Spiel. Ohne diesen können Sie das Spiel nicht steuern. Der Standard-Mauscursor ist eine Hand. Sobald Sie jedoch einer Spielfigur einen Befehl geben, ändert sich der Mauscursor entsprechend. Im Kapitel **Cursors** in diesem Handbuch, finden Sie eine Liste aller im Spiel verwendeten Mauszeiger und deren Beschreibung.

GAMEPLAY

SCHWIERIGKEITSGRAD

Noch bevor Sie die erste Kampagne "Der lange Weg zum Thron" starten, haben Sie die Möglichkeit den gewünschten Schwierigkeitsgrad einzustellen. "Leicht", "Mittel" und "Schwer" stehen hierbei zur Auswahl. Überlegen Sie sich gut, welche Auswahl Sie treffen, da während der Kampagne der Schwierigkeitsgrad nicht mehr umgestellt werden kann.



Wenn Sie die erste Kampagne erfolgreich durchgespielt haben, können Sie zu Beginn der nächsten Kampagnen den Schwierigkeitsgrad erneut Ihren Fähigkeiten anpassen. War Ihnen "Mittel" zu schwer, können Sie auf "Leicht" umstellen, oder analog - im Falle dass Ihnen "Mittel" zu leicht war, entsprechend auf "Schwer".

Bestätigen Sie Ihre Auswahl jeweils mit einem Klick auf "OK" um die jeweilige Kampagne zu starten. Denken Sie dran: Kampagne 2 und Kampagne 3 werden erst verfügbar, wenn Sie Kampagne 1 bzw. Kampagne 2 durchgespielt haben.

KAMPF

In KnightShift bekämpfen Sie Gegner, indem Sie mit dem Mauscursor über sie fahren. Der Cursor verwandelt sich in eine Faust. Wenn Sie nun mit der linken Maustaste klicken, greift der ausgewählte Charakter automatisch an. Aber nur, wenn er auch eine Waffe zur Hand hat. Ihre Charaktere folgen schließlich nicht kopflos jedem Ihrer Befehle. Falls Sie also einen Unbewaffneten in den Kampf geschickt haben, dann sucht er lieber das Weite.

Angewählte Charaktere und Gruppen kämpfen auch, indem Sie auf die Steuerungsschaltfläche "Kämpfen" klicken.

NAHKAMPF: Zu den Nahkampfarten gehört das Beißen und das Kämpfen mit Pfoten und Tatzen sowie Schläge, die mit Schwertern und Äxten ausgeführt werden. Ritter, Krieger, Holzfäller und einige andere Charaktere können

nur für den Nahkampf eingesetzt werden. Die Reichweite Ihrer Waffe ist in der Regel sehr kurz.

KAMPF ÜBER EINE LÄNGERE DISTANZ: Manche Charaktere können mit Pfeil und Bogen umgehen, Speere und Lanzen werfen oder Feuerbälle schleudern. Diese Waffen berücksichtigen die ballistische Flugbahn. Mit einer Ausnahme: Der Verteidigungsstrahl der Hexe ist ein Blitz, der den Gegner in direkter Linie trifft, die eigenen Leute aber ausspart.

Die Gegner in der Welt von KnightShift begegnen Ihren Kampfhandlungen mit einer ausgeklügelten künstlichen Intelligenz. Wenn der Spieler an Kampferfahrung gewinnt, werden die Gegner von seinen Reaktionen lernen und ebenfalls besser werden. Die von der künstlichen Intelligenz gesteuerten Wesen haben übrigens von vorneherein eine nicht immer gleiche Vorgehensweise. Beispielsweise kann ein verletzter Wolf den Rückzug antreten, oder aber weiter angreifen, oder aber sich zunächst zurückziehen, auf eine Heilstelle laufen, um dann zurückzukehren. Ihre Gegner werden sich Taktiken überlegen. Sie werden zum Beispiel einen aus ihren Reihen vorschicken und hinter dem nächsten Felsen auf Sie warten.

GESUNDHEITSZUSTAND UND MANA

Bei Kampfhandlungen empfiehlt es sich, den gesundheitlichen Zustand einer Spielfigur im Auge zu behalten. Dieser wird mittels des grünen Balkens über der Spielfigur und unterhalb ihres Portraits in der Steuerungsleiste angezeigt. Der Balken verfärbt sich erst gelb und bei rot wird es kritisch. Wenn Sie nichts unternehmen, werden Sie Ihre Spielfigur verlieren (siehe Kapitel **Heilung**).

Magische Charaktere verfügen zusätzlich über einen blauen Balken, der die Zauberkraft angibt. Auch dieser Wert kann in Mitleidenschaft gezogen werden. Er kann durch spezielle Tränke, magische Gegenstände und auf Heilplätzen wiederhergestellt werden.

Übrigens wird auch der Zustand von Gebäuden mittels eines grünen Balken dargestellt. Wenn Sie zum Beispiel eine Spielfigur auf einen Turm klettern lassen, erscheint der grüne Balken des Gebäudes direkt unter dem Ihres Charakters. Fühlen Sie sich also nicht allzu sicher dort oben! Prüfen Sie ab und zu mal ob das Bauwerk schon einsturzgefährdet ist. Bauwerke, die mit einen grünen Balken dargestellt werden, können zerstört werden.

HEILUNG

Charaktere erholen sich von selbst in Zeiten des Müßiggangs.

Der Spieler mag manchmal nicht die Geduld haben, so lange zu erwarten und den Leuten beim Faulenzen zuzuschauen. Dann kann er die Spielfigur schlafen legen, indem er sie anwählt und in der Steuerungsleiste auf die Schaltfläche klickt, die das Schlafsymbol trägt. Während Ihr Kämpfer davon träumt, wie er edle Ritterfräulein aus den Klauen von blutrünstigen Drachen befreit, regeneriert er sich fünf Mal so schnell als beim Faulenzen.

Wenn sich noch Gegner oder wilde Tiere in der Gegend herumtreiben, wird auch die Aussicht auf noch so süße Träume Ihren Charakter nicht dazu bewegen, sich schlafen zu legen.

Weiterhin gibt es magische Orte, an denen sich Ihre geschwächten Helden zwanzig Mal schneller erholen als normal. Falls Ihre Spielfigur angegriffen wird, während sie gerade auf einer der magischen Stellen herumsteht, dann wird sie zuerst kämpfen und sich dann wieder um ihre Gesundheit kümmern, falls es dann nicht schon zu spät ist.

Achten Sie auf die blau leuchtenden Pilze, die entlang mancher Wege und an versteckten Stellen wachsen. Es sind magische Pilze. Wenn eine geschwächte Spielfigur einen Pilz isst, so wird sie auf der Stelle gesund. Manche dieser Pilze wachsen wieder nach. Nach einer geschlagenen Schlacht tun Sie gut daran, sich zu erinnern, wo Sie zuletzt einen dieser heilenden Pilze gesehen haben.



VERWANDLUNGEN

Für manche Aufgaben benötigen Sie einen ganz bestimmten Charakter, zum Beispiel eine Kuh oder einen Riesen. Was wenn Sie zufällig keinen Riesen dabei haben? Kein Problem. Denn wie es der Zufall (?) so will, gibt es an verschiedenen Stellen in der Welt von KnightShift magische Verwandlungsorte, mit deren Hilfe Sie eine Ihrer Spielfiguren in den gewünschten Charakter verwandeln können. Eine ungemein praktische Einrichtung. Ihre Spielfigur stellt sich auf den magischen Ort und "Poff!!" erhalten Sie einen der folgenden Charaktere:

eine Kuh
einen Holzfäller

einen Wolf
einen Riesen

einen Bären

So eine Verwandlung ist für Ihren Charakter allerdings eine sehr belastende Angelegenheit. Wenn er zuvor schon einen schlechten Gesundheitszustand hatte, also HP 50% oder weniger, dann wird er diese Aktion nicht überleben und es gibt auch keine Verwandlung.

Sie sollten demnach nie einen Charakter auswählen, der gerade schwächelt. Ihren zweitbesten Mann sollten Sie aber auch nicht auf solch eine Stelle schicken, denn bei der Verwandlung gehen die Ausrüstung und das erreichte Level unwiederbringlich verloren. Suchen Sie einen gesunden aber unerfahrenen Charakter für solche Spezialaufträge aus.



DUNGEONS - HÖHLEN

Zuweilen gelangen Sie in unterirdische Gefilde, wo sich erfahrungsgemäß die übelsten Monster herumtreiben, eine Tatsache, die Ihnen schon als Kind bewusst war, wenn Sie die Karotten aus dem Keller holen sollten.

In diesen Labyrinthen und Dungeons werden Sie mit den schwierigsten Aufgaben und versteckten Fallen konfrontiert. Im Dunkeln lauern überall Gefahren. Seien Sie vorsichtig!

Wenn Sie in den schönen Landschaften von KnightShift auf solch einen Eingang stoßen, gelangen Sie hinein über die  Taste (Tabulator-Taste) auf Ihrer Tastatur oder über die entsprechende Schaltfläche  am Bildschirmrand oben. Zum Verlassen des Dungeons betätigen Sie ebenfalls die  Taste. Ob Sie allerdings wieder herausgelangen, ist eine andere Frage.

CHARAKTERE FÄHIGKEITEN & EIGENSCHAFTEN

In der Steuerungsleiste finden Sie das Portrait der selektierten Spielfigur. Hier können Sie verfolgen, wie sich Ihr Charakter im Laufe der Kampagne entwickelt. Wenn Sie später im Spiel mehrere Charaktere in einem Team steuern, können Sie die Werte der einzelnen Mitstreiter ansehen, indem Sie auf die kleinen Portraits am linken Bildrand klicken. Dann wechselt das Portrait in der Steuerungsleiste. Dasselbe erreichen Sie, indem Sie die Spielfigur selbst anklicken.

Ihre Charaktere funktionieren nach einem bestimmten Punktesystem. Helden, Prinzen, Kühe, alle ohne Ausnahme entwickeln sich weiter, indem Sie in bestimmten Rubriken Punkte gewinnen. Weiterhin haben schlachtweg alle Handlungen, seien es nun Kämpfe, das Aufnehmen von Gegenständen oder das erfolgreiche Lösen von Aufgaben, einen Einfluss auf die statistischen Werte.

Wenn Sie diese Werte einsehen wollen, selektieren Sie den gewünschten Charakter und fahren Sie mit der Maus in der Steuerungsleiste über dessen Portrait. Eine Spechblase wird nun eingeblendet und gibt Ihnen Aufschluß über:

Namen des Charakters - z.B. Prinz Siegfried

Zustand (neudeutsch auch “health points”) - gibt den aktuellen Gesundheitszustand des Charakters an, zum Beispiel 240 / 1040, das heißt 240 von 1040. Dieser Wert wird auch über den grünen Balken über der Spielfigur dargestellt.

Rüstung - der Rüstwert bestimmt, wie viel Schaden Ihr Charakter absorbieren kann. Dabei ist zu unterscheiden zwischen regulärer und magischer Rüstung. Ein Ritter z.B., verfügt über beide Arten von Rüstungen und ist so widerstandsfähiger gegen Angriffe jeglicher Art - ob magisch oder konventionell.

Stärke - Bestimmt den Schaden, den Sie mit Ihrer Waffe auf einen Gegner ausüben

Erfahrungslevel - dieser wird auch in hellblauen Kugelchen unter dem grünen Balken dargestellt. Im Kampagnen-Modus können Sie maximal 12 Erfahrungslevel aufsteigen. Nach 5 Leveln erhält Ihre Spielfigur eine Lila-”Erfahrungskugel” anstelle von 5 Blauen.

Erfahrungspunkte - hier wird angezeigt wie viele Erfahrungspunkte Sie schon haben, 2/7 bedeutet in diesem Fall, dass Ihnen noch fünf Punkte fehlen, bis Sie zum nächsten Level aufsteigen

Magieregeneration - dieser Wert zeigt an, wie schnell eine Spielfigur verlorene Zauberkraft wiederherstellen kann. Diese Eigenschaft haben natürlich nur magische Charaktere

Weidegeschwindigkeit - die Geschwindigkeit beim Grasen (dieser Wert betrifft nur Kühe). Diese Geschwindigkeit steigt zusammen mit dem Erfahrungslevel der entsprechenden Kuh.

Fassungsvermögen des Euters - gibt an welche Milchmenge pro Melkvorgang bei einer Kuh anfällt (dieser Wert betrifft nur Kühe)



BESCHREIBUNG

SPIELBARE CHARAKTERE

Der Prinz

Sein Name ist Siegfried - Prinz Siegfried. Prinz Siegfried ist der Hauptcharakter im Kampagnen Modus und wird vom Spieler gesteuert.

Trotz seiner etwas tollpatschigen und anfänglich überheblichen Art und Weise ist es ein guter Prinz. Er will nur das Beste für sein Land und seine Leute, er stellt sich den Herausforderungen ohne Furcht und Tadel - ähmm, oder so ähnlich, werden Sie sich denken.

Geben Sie ihm bitte ein bisschen Zeit, auf den Boden der Tatsachen zurück zu kehren, immerhin war er jahrelang verschollen und fängt jetzt praktisch bei Null an. Im Laufe der Zeit wird er die die nötige Erfahrung sammeln, um am Ende des Spiels ein wahrer Held zu werden.

Ihre Hilfe, sein Eifer und seine Rechtschaffenheit werden ihn mit Sicherheit ans Ziel bringen.



Thadeus

Ihm ist es zu verdanken, dass der Prinz aus der Verbannung zurückkehren konnte, um sein Königreich wieder einzufordern. Man weiß allerdings nie genau, wo er gerade herkommt und wohin er wieder verschwindet. Macht aber nichts.

Er ist ein sehr loyaler Diener, dem Prinzen treu ergeben und arbeitet auf seine Weise für den Erfolg in der guten Sache. Er ist ein alter und weiser Mann, mit viel Lebenserfahrung, respektiert von all seinen Priester-Kollegen.

Seine Tipps und Warnungen sollten Sie als Prinz unbedingt beherzigen.

Die Kuh

Die Kühe laufen hier nicht nur herum, um Bewegung ins Bild zu bringen. Die Milch ist vielmehr der Kern der Wirtschaft im Kampagnen-Modus. Ohne Milch bringen Sie keinen Holzfäller dazu, seine Axe auch nur anzuheben. Kühe brauchen Gras, satte Kühe müssen gemolken werden. Jungtiere müssen zum Grasen animiert werden, erfahrene Kühe steigen in nächst höhere Level auf. Angegriffene Kühe laufen in den Kuhstall und bleiben dort, bis Sie den Feind verjagt haben und die Kuh wieder auf die Weide schicken. Neben der Vielzahl unterschiedlicher Fellzeichnungen haben die Kühe auch noch unterschiedliche Namen, alles um es Ihnen zu erleichtern, Ihre Kühe auseinander zu halten und Ihre Lieblingskuh im Auge zu behalten. Kühe leben in Kuhställen.



Kosten: 80 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 200

Fassungsvermögen des Euters zu Beginn: 50 Liter

Der Hirtenjunge

Der Hirtenjunge ist ein ungemein wichtiger Charakter, da er sich mit Tieren sehr gut auskennt und die Kühe in seiner Nähe zum doppelt so schnellen grasen bringt. Kühe der Gegner fängt er ein und bringt sie ins eigene Dorf. Das ist die einzige Möglichkeit insgesamt mehr als 13 Kühe Ihr eigen nennen zu können, da ja der Bau von Kuhställen auf maximal 4 beschränkt ist und jeder Kuhstall nur maximal 3 Kühe beherbergen kann.

Er kann sogar wilde Wölfe und Bären zähmen, doch ist dieses gefährliche Unterfangen nicht immer von Erfolg gekrönt. Wenn der Hirtenjunge auf ein besonders resistentes Exemplar trifft, hat er kaum eine Überlebenschance.

Kosten: 80 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 80



Der Bogenschütze

Der Bogenschütze ist ein Charakter mit sehr speziellen Eigenschaften. Er führt einen gut gearbeiteten Bogen mit sich, mit dem er Gegner aus einer beachtlichen Entfernung treffen kann. Auch Gegner aus der Luft können von seinen Pfeilen getroffen werden. Er ist kein Schwergewicht und daher der Schnellste unter allen Charakteren. Gerne klettert er auf Türme und bekämpft die Feinde von dort aus. Er hat scharfe Augen und sieht Feinde schon von weitem kommen. Besonders gut eignet er sich zum Spionieren. In diesem Modus bewegt sich der Bogenschütze lautlos und fast unsichtbar für die Gegner. Er trägt ein Amulett des Waldgottes, das ihm eine große Resistenz gegen magische Angriffe verleiht. Ein Bogenschütze ist also für Vieles gut zu gebrauchen, verheizen Sie ihn bitte nicht in sinnlosen Nahkämpfen. Zwei Axthiebe und Ihr Bogenschütze ist hin. Er lebt in einer Holzhütte.



Kosten: 80 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 200

Reichweite: 8

Anfängliche Stärke: 10 + Stärke der Waffe 5

Der Holzfäller

Ohne Holzfäller können Sie außer Straßen nichts bauen. Er ist daher einer der wichtigsten Charaktere. Mit seiner gigantischen Axt kann er Häuser und andere Bauwerke errichten und reparieren. Er kann aber auch Bäume fällen und gegnerische Gebäude zerstören. Wenn Sie feindliche Dörfer in Schutt und Asche legen wollen, dann tun Sie gut daran, ein paar Holzfäller dabei zu haben. Sie sind so schnell nicht klein zu kriegen. Ein kleines Nickerchen nach einer Verletzung und schon sind sie wieder fit. Sie sind generell stark und ausdauernd und können unterwegs eine Menge noch schlagkräftigere Äxte finden. Der Holzfäller lebt in einer Holzhütte.



Kosten: 50 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 300

Reichweite: 1

Anfängliche Stärke: 10 + Stärke der Waffe 12

Der Krieger

Lassen Sie zum Schutz Ihrer Dörfer einige Krieger zurück. Diese werden wilde Tiere und andere Übergriffe abwehren. Der Krieger ist darüber hinaus ein guter Kämpfer bei Ihren Feldzügen. Er trägt eine Lederrüstung und ein Schwert und ist daher gefährlicher als ein Holzfäller. Krieger benötigen Helme, Schilder und Schwerter oder auch Äxte. Unterwegs können sie zu immer besserer Ausrüstung gelangen. Hierdurch werden sie resisternter gegen Angriffe und bewirken beim Gegner größeren Schaden. Sie erholen sich von Verletzungen durch Schlafen. Krieger leben in Baracken.



Kosten: 150 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 600

Anfängliche Stärke: 30 + Stärke der Waffe 10

Rüstung: 30

Reichweite: 1

Der Speerwerfer

Speerwerfer sind wie die Bogenschützen nicht von besonders starker Statur. Daher eignen sie sich wie diese wenig für den Nahkampf. Allerdings können die Speerwerfer mit ihren Wurfgeschossen auch im Nahkampf etwas anfangen, indem Sie mit ihnen zustechen. Für entfernte Ziele sind sie noch besser geeignet als Bogenschützen, da ihre Speere eine vernichtendere Wirkung haben. Auch Speerwerfer sind auf Türmen besser aufgehoben als am Boden. Dort oben müssen sie nur Geschosse und fliegende Hexen fürchten. Speerwerfer greifen auf weite Distanz an, ohne selbst Schaden zu nehmen. Anders als der Bogenschütze führt der Speerwerfer einen Schild mit sich. Auch er erholt sich beim Schlafen. Speerwerfer leben in Baracken.

Kosten: 150 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 280

Anfängliche Stärke: 15 + Stärke der Waffe 5

Reichweite: 8



Der Ritter

Der Ritter ist einer der mächtigsten Kämpfer in der Welt von KnightShift. Aufgrund seiner guten Ausrüstung und seiner Fähigkeiten ist er sehr teuer. Nur die reichsten Dörfer können sich Ritter leisten. Falls die Ressourcen ausreichen, empfiehlt es sich sehr, Ritter anzusiedeln, da sie gegen schwächere

Feinde unschlagbar sind. Auch der Ritter kann seine Kampfkraft steigern, indem er bessere Helme, Schilde und Schwerter erhält und an Erfahrung gewinnt. Ein erfahrener Ritter ist im Kampf ungleich besser als sein unerfahrener Kollege. So sehr er über die anderen Kämpfer herausragt, beim Regenerieren von Verletzungen macht er keine Ausnahme, auch er schläft, um sich von Wunden zu erholen.



Kosten: 400 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 1500

Anfängliche Stärke: 60 + Stärke der Waffe 20

Rüstung: 59, Magische Rüstung: 60

Reichweite: 1

Die Schwiegermutter

Die Schwiegermutter ist eine Frau mit vielen Talenten. Attraktiv ist sie nicht gerade, aber dafür eine gewiefte Intrigantin. Ihre diplomatischen Fähigkeiten suchen ihresgleichen.

So kann sie beispielsweise Bewohner feindlicher Gebäude zum Überlaufen bewegen. Bei hartnäckigem Widerstand kann der Einsatz ihres Nudelholzes den Unwilligen auf die Sprünge helfen. Schwiegermütter sind demnach für die Übernahme feindlicher Gebäude wunderbar geeignet und werden bei Gelingen der Übernahme bis zum Spielende in dem Gebäude bleiben. Schwiegermütter haben noch einen anderen Vorzug. Ihre Anwesenheit in der Nähe von arbeitenden Holzfällern erhöht deren Arbeitsgeschwindigkeit um 100%. Schwiegermütter leben überlichweise in Holzhütten.



Kosten: 100 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 80

Der Priester

Priester sind alte, weise Männer. Sie hüten die Tempel und huldigen den Göttern. Ihre magischen Fähigkeiten sind erstaunlich. Priester können sich an nahezu jede beliebige Stelle auf der Karte teleportieren. Sie benutzen eine magischen Erkundungsraben, um über weite Distanzen zu sehen, sie erschaffen magische Geister und Wölfe, um ihre Feinde zu terrorisieren. Aber Vorsicht! Achten Sie darauf, dass der Priester diese Fähigkeit nicht in der Nähe der eigenen Leute nutzt. Die magischen Wölfe machen keinen Unterschied zwischen Freund und Feind.

Der magische Geist ist eine flammende Erscheinung, die bei den Gegnern starke Furcht auslöst. Die Gegner werden um einen bestimmten Radius vor dem Geist fliehen. Der Priester trägt keine Waffe, schleudert aber Feuerbälle. Beim Durchstreifen der Welt von KnightShift kann er magische Amulette finden. Die Amulette erhöhen seine Widerstandskraft, die Geschwindigkeit der Genesung von Verletzungen und die Fähigkeit Mana zu regenerieren. Ein Priester hat auch einen guten Einfluss auf andere magische Charaktere in Ihrem Team. Diese regenerieren 100% schneller als normal. Ein Priester lebt in einem Tempel.



Kosten: 200 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 200

Anfängliche Stärke: 30 + Stärke der Waffe 10

Reichweite: 7

Mana: 100

Die Hexe

DER Vorzug der Hexe ist, dass sie als einziger Charakter fliegen kann. Hierzu benutzt sie ihren Besen, wie das bei Hexen so Tradition ist. Ihre magischen Fähigkeiten können sich ebenfalls sehen lassen. Sie schleudert Blitze und ganze Stürme auf ihre Feinde. Zusätzlich zu solchen Angriffszaubern verfügt die Hexe über eine weitere nützliche Fähigkeit. Sie kann feindliche magische Angriffe abschirmen. Sie neutralisiert feindliche Stürme und Feuerregen. Nur Bogenschützen, Speerwerfer und gegnerisch magische Charakter können ihr gefährlich werden. Sie hat einen guten Einfluss auf die Gesundheit ihrer Mitstreiter. Alle Charaktere in ihrer Umgebung genesen doppelt so schnell. Daher wird sie hinter verschlossenen Türen als Geheimwaffe für die Gesundheitsreform gehandelt. Sie lebt in einem Tempel.



Kosten: 300 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 100

Anfängliche Stärke: 30 + Stärke der Waffe 20

Reichweite: 6

Mana: 100

Die Priesterin

Dieses bezaubernde Wesen benutzt keine konventionellen Waffen, sondern ihre beachtlichen magischen Fähigkeiten, um Feinde in die Flucht zu schlagen. Sie schleudert Blitze und umgibt sich mit einem magischen Schutzschild. Ihr stärkster Zauber ist ein magischer Sturm. Dieser Zauber löst ein schreckliches Unwetter aus, das sogar Gebäude in der betroffenen Region zerstören kann. Kleinere Dörfer macht sie so mit Leichtigkeit dem Erdboden gleich. Wie der Priester erhöht auch sie ihre Zauberkraft durch magische Amulette. Es gibt eine weitere interessante Einsatzmöglichkeit für die Priesterin. Auf viele Gegner hat sie eine "magische" Anziehungskraft. Manche lassen sich dazu bewegen, die Seiten zu wechseln. Allerdings erliegen nicht alle Gegner ihrem Charme.



Kosten: 400 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 200

Anfängliche Stärke: 10 + Stärke der Waffe 15

Reichweite: 6

Mana: 200

Der Hexenmeister

Ein Hexenmeister ist ein mächtiger alter Magier mit umfassenden magischen Kenntnissen. Er kann sich wie der Priester an jeden gewünschten Ort auf der Karte teleportieren. Er hat es nicht nötig, Wölfe zu zähmen, wie



der Hirtenjunge. In seiner Macht steht es vielmehr, ihm ergebene Wölfe zu erschaffen! Zum Schrecken seiner Gegner kann er darüber hinaus Geister anrufen. Er ist in alle magischen Geheimnisse eingeweiht und steigert seine Fähigkeiten durch magische Amulette. Er wirft Feuerbälle und verwandelt seine Gegner in Kühe. Ein überaus zerstörerischer Feuerregen gehört ebenfalls zu seinem Repertoire. Er lebt in einem Turm des Hexenmeisters.

Kosten: 400 Liter Milch

Anfänglicher Gesundheitszustand: 200

Anfängliche Stärke: 100 + Stärke der Waffe 100

Reichweite: 14

Mana: 200

HINWEIS

Grundsätzlich gilt, dass Sie zunächst Gebäude bauen müssen, bevor Sie Spielfiguren ansiedeln können. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel **Wirtschaftssystem / Spielfiguren ansiedeln**.

Anmerkung zur Anzahl der Bewohner

Diese Rubrik gibt bei allen Behausungen nur die mögliche Gesamtzahl an, nicht wie sich die Bewohner zusammensetzen. Sie haben die freie Wahl, je nach Verfügbarkeit der einzelnen Charaktere. In einer Hütte können beispielsweise sechs Bogenschützen, sechs Holzfäller, sechs Schwiegermütter oder eine Kombination aus den drei Typen leben. Es liegen bislang noch keine genauen Erfahrungswerte vor, wie sich die Kombination von einem Holzfäller mit fünf Schwiegermüttern in einer Hütte auf die Motivation des armen Holzfällers auswirkt.



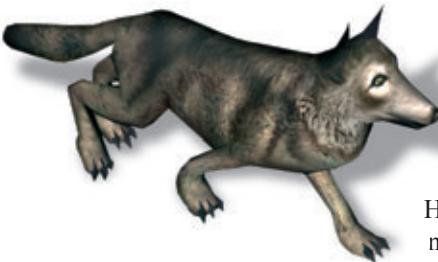
GEgNER

Im Folgenden werden einige Gegner beschrieben, damit Sie in etwa abschätzen können, was Ihnen in der KnightShift Welt alles an den Pelz rücken will. Achtung: wir haben bewusst einige Gegner ausgelassen, einige Überraschungen werden im Laufe des Spiels noch auf Sie zukommen.

Nehmen Sie sich in Acht, hinter jedem Dickicht lauern Gefahren. Seien Sie gerüstet und denken Sie daran - Gegner verhalten sich immer unterschiedlich und werden in Abhängigkeit Ihres eingenen Verhaltens reagieren.

Wolf

Wölfen werden Sie im Spiel mit am häufigsten begegnen. Einzeln sind sie nicht besonders stark, sie können aber viel Schaden anrichten, wenn sie in Rudeln angreifen. Wölfe können auch Charaktere angreifen, die durch künstliche Intelligenz gesteuert werden.



Denken Sie zum Beispiel an Ihre zurückgelassenen Kühe. Halten Sie die Wölfe von ihnen fern, denn sie können sich nicht selbst verteidigen.

Ein Wolf kann durch einen Hirtenjungen gezähmt werden. Aber das ist nicht immer die beste Lösung. Wölfe sind nun einmal keine Schoßhunde. Es gibt auch

größere und gefährlichere Exemplare, die Ihnen ganz schön zusetzen können. Diese großen Wölfe haben einen höheren HP-Wert als der Standardwolf.

Gesundheitszustand: 40

Anfängliche Stärke: 50 + Stärke der Waffe 15

Reichweite: 1

Bisher sind Ihnen nur der olle Thadeus und ein Haufen blutrünstiger Wölfe begegnet? Sie fragen sich wo sich die ganzen Charaktere herumtreiben? Haben Sie ein wenig Geduld, Sie müssen zunächst ins Dorf gelangen!

Bär

Der Bär ist ein wilder Einzelgänger. Es ist besser, wenn man ihn nicht reizt. Er ist viel gefährlicher als ein Wolf. Bei einem Ringkampf mit einem Bär ist der Gewinner so gut wie vorprogrammiert. Sein Lebensraum ist der Wald, aber wenn er Hunger hat, kommt er auch in die Nähe der Dörfer. Sie werden öfter mal auf ein oder mehrere Bären treffen. Dann sollten Sie den Nahkampf meiden. Am besten begegnen Sie dem Bär mit Bogenschützen. Hier gilt es dennoch, schnell zu sein. Nachdem der Pfeil abgeschossen wurde, sollte der Schütze schnell das Weite suchen und dann erneut zielen. Ein Bär kann durch einen Hirtenjungen gezähmt werden und ist dann ein wertvoller Kampfgefährte. KnightShift ist ein wahres Biotop für Bären. Es gibt viele von ihnen und einer ist größer und gefährlicher als der andere.



Gesundheitszustand: 100
Anfängliche Stärke: 80 + Stärke der Waffe 20
Reichweite: 1

Skelette

Es gibt einen Haufen verschiedener Skelette in KnightShift und alle haben sie unterschiedliche Waffen, Rüstungen und Verhaltensweisen. Es gibt Bogenschützen-Skelette, Krieger-Skelette, Speerwerfer-Skelette und viele andere. Eines haben sie allerdings alle miteinander gemeinsam. Sie lieben es, in großen Gruppen aus der Unterwelt auszuströmen. Und sie haben nichts als Vernichtung im Sinn. Unterschätzen Sie niemals die Skelette.

Gesundheitszustand: unbekannt
Anfängliche Stärke: unterschiedlich
Reichweite: unterschiedlich



Pilous Mephitis®



Dieses Monster ist die Schöpfung dunkler Mächte der Finsternis. Es treibt sich vor allem in der Nähe von Friedhöfen, Hügelgräbern und Sümpfen herum. Es ist extrem schnell und äußerst gefährlich. Sie kratzen Ihnen die Augen aus und vergiften Sie. Das kann für Sie einen langsam und qualvollen Tod bedeuten. Eine kleine Gruppe an Kämpfern hat eigentlich keine Chance. Werden Sie nicht zu selbstsicher, wenn Sie eines davon erledigt haben. Es gibt eine ganze Reihe an Mutationen dieser Kreatur. Sie könnten eine böse Überraschung erleben, wenn sie sich allzu sehr in Sicherheit wiegen.

Gesundheitszustand: unbekannt

Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Reichweite: unterschiedlich

Minotaurus

Dieses Schreckensgebilde hat eigentlich wenig mit griechischer Mythologie zu tun und ist auch nicht der Verbindung eines weißen Stieres mit einer Königin entsprungen. Es handelt sich vielmehr um das unglückliche Produkt eines Experiments in einem Zauberlabor, wobei die unfreiwillig Beteiligten ein als Opfergabe gedachter doppelter Hamburger und der Leibwächter des Zauberers waren.

Diese schrecklichste aller Schöpfungen wird dem Spieler einige Male begegnen. Sie hat übermenschliche Kräfte und ist eine begnadete Killermaschine. Äxte und Schwerter sind ihre bevorzugten Waffen. Es fällt schwer, hier einen Rat zu geben.

Das links abgebildete ist das kleinste und "harmloseste" aller Modelle.

Gesundheitszustand: unbekannt

Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Reichweite: unterschiedlich

Werbär

Dieses Untier ist eine Mutation, halb Mensch, halb Bär. Der menschliche Anteil scheint jedoch nur dazu geführt zu haben, dass der Werbär eine der gefährlichsten aller Bestien in den Wäldern von KnightShift ist. Man kommt besser nicht in seine Nähe. Es erübrigt sich zu sagen, wie ein Zweikampf üblicherweise ausgeht. Wie die Bären bevorzugen die Werbären tiefe Wälder, aber in Hungerszeiten scheuen sie sich nicht, in die Nähe von Dörfern zu gehen. Am besten begegnen Sie dem Werbär mit Bogenschützen und Speerwerfern. Aber denken Sie daran, dass der Werbär, obwohl er sich "nur" auf zwei Beinen fortbewegt, schneller vorwärts kommt als ein üblicher Bär.



Gesundheitszustand: unbekannt
Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Riese

Im Gebirge werden Sie auf Riesen treffen, die alleine in Höhlen leben. Normalerweise leben sie relativ friedlich vor sich hin und stören niemanden. Manchmal aber kommen sie in die Dörfer und greifen die Kühe an. Riesen

sind ihrer Natur nach sehr groß und sehr stark. Eine Gruppe bestehend aus mehreren Holzfällern reicht nicht aus, um einen Riesen zu besiegen. Am meisten Aussicht auf Erfolg hat eine Gruppe bestehend aus mehreren gut gerüsteten Rittern. Der Riese hält mit einem gigantischen Prügel um sich. Ein paar Treffer mit diesem Prügel genügen, um dem stärksten ihrer Charaktere das Licht auszupusten.



Es gibt auch Riesen, die in Familienverbünden zusammen leben, bestehend aus einem weiblichen, einem männlichen und einem sehr jungen Exemplar. Schließlich sei noch ein Riese erwähnt, der ein geheimnisvolles gigantisches Ei mit sich herumträgt. Mehr soll hier nicht verraten werden.

Gesundheitszustand: unbekannt
Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Reichweite: 1

Amazone

Die Amzone ist zwar reizende, aber eine sehr gefährliche Gegnerin. Mit ihrem Zauberstab schleudert sie magische Blitze über weite Entfernung. Diese Blitze treffen nur ihre Gegner und schonen die eigenen Leute. Sie ist hinter magischen Amuletten,

Ringen und Gürteln her, die ihre Widerstandsfähigkeit und Zauberkraft steigern. Es gibt also ein ganz schönes Gerangel um diese begehrten Gegenstände.

Da die Amzone auch ihre Schwächen hat - sie hat überlicherweise nicht viele HPs - hetzen Sie am Besten Ihre im Nahkampf erprobten Charaktere auf dieses Geschöpf. Nur damit haben Sie eine Chance.

Gesundheitszustand: unbekannt

Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Reichweite: unterschiedlich

Boldwin

Boldwin ist ein böser Zauberer, der sein ganzes Leben damit zugebracht hat, die schwarzen Künste zu studieren. Er kann ungeheuerliche Monster heraufbeschwören und auf seine Gegner hetzen. Er benutzt eine Vielzahl von magischen Waffen und seine Kampftaktiken sind so unergründlich, dass hier leider keine hilfreichen Hinweise möglich sind.

Nehmen Sie sich vor diesem Kerl in Acht, denn er ist unberechenbar. Wenn Sie ihm einmal begegnet sind werden Sie feststellen, dass Licht und Dunkelheit, Wahrheit und Lüge oder Leben und Tod ganz dicht beieinander liegen. Glauben Sie also nicht alles was Sie sehen und trauen Sie nicht allem was Sie hören....



WIRTSCHAFTSSYSTEM

EIN ÜBERBLICK

Sobald Ihr Prinz erfolgreich das erste Dorf erreicht hat, beginnt ein bedeutsamer neuer Abschnitt im Spielverlauf. Für alle zukünftigen Aktionen benötigt der Prinz zusätzliche Leute, vor allem trainierte Kämpfer. Diese wachsen aber nicht auf Bäumen. Sie müssen etwas tun, damit Sie Ihr Gefolge ausbauen können.

Grundlage allen Wachstums in KnightShift ist eine florierende Milchwirtschaft. Sie bauen Kuhställe, damit Ihre Herde größer wird und immer mehr Kühe gemolken werden können. Wenn Sie genügend Ressourcen haben (Milch), eröffnen sich mehr und mehr Möglichkeiten, Ihr Dorf auszubauen. Neue Gebäudetypen stehen dann zur Auswahl und je mehr Sie bauen, umso mehr einfache Spielfiguren können angesiedelt werden. Je erfolgreicher Sie wirtschaften, um so eher werden Sie in der Lage sein, Gebäude zu bauen, in denen Sie gut ausgerüstete Helden und magische Charaktere heranbilden können.

Anmerkung:

Indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche auf der Steuerungsleiste klicken können Sie Objekte und Spielfiguren auch wieder "verkaufen" beziehungsweise "zu Milch machen".

DIE ERSTEN SCHRITTE DER MILCHWIRTSCHAFT

Beginnen Sie damit, die bereits vorhandenen Kühe grasen zu lassen. Aufgrund eines ausgeklügelten Systems an KD (Künstlicher Dummheit) kommen Ihre Tiere nicht immer von selbst auf diesen Gedanken. Regelmäßig gepflegte Tiere gewinnen jedoch rasch an Erfahrung und steigen sogar in nächst höhere Level auf. Diese erfahrenen Kühe vergessen nur in den seltensten Fällen das Grasen.

Selektieren Sie eine Kuh mit der linken Maustaste und klicken Sie auf das Grasen-Symbol in der Steuerungsleiste. Dann klicken Sie auf die Stelle, wo die Kuh grasen soll.

Sie haben recht: Straßen und Gewässer sind hierfür wenig geeignet. Je grüner die Weide, desto ergiebiger ist sie. Ein Stück Weide kann auch vollständig abgegrast werden.

Das Gras wächst aber schnell wieder nach. Sie können die Milchproduktion beschleunigen, indem Sie Ihre Kuh immer ein Stückchen weiter führen.

Eine Kuh hat zusätzlich zum grünen Standardbalken (Gesundheitszustand) noch einen schwarzen Balken. Beim Grasen wird dieser Balken weiß. Ein vollständig gefüllter weißer Balken über der jeweiligen Kuh zeigt an, dass der Euter nun geleert werden muss. Wählen Sie die melkbereite Kuh aus und klicken Sie auf das  Melken-Symbol in der Steuerungsleiste. Die Kuh begibt sich automatisch zum Kuhstall, wo sie vom Hirtenjungen gemolken wird. Nun füllt sich das Milchfass in der rechten unteren Bildschirmmecke. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über das Milchfass, um sich den Milchstand anzeigen zu lassen.

Noch unbestätigten Gerüchten zufolge steigert sich die Milchproduktion um 10%, wenn Sie auf einem Melkschemel sitzen, während Sie spielen. Bei Drucklegung lagen leider noch keine Informationen zu den möglichen Hintergründen vor.

EINHEITEN UND GEBÄUDEPRODUKTION

Sobald Sie das Stadium erreicht haben, ein Dorf zu bewirtschaften, finden Sie zusätzliche Elemente in der Benutzeroberfläche. Die Steuerungsleiste ist auf der rechten unteren Seite um das "Baumenü" erweitert. Es stehen nicht sofort alle Möglichkeiten zur Verfügung.

Bei Spielbeginn können Sie in diesem Aufbau-Fenster einfache Spielfiguren, Dorfgebäude oder Verteidigungsanlagen anwählen. Die Schaltfläche zur Ausbildung der Helden ist noch ausgekreuzt.

Unterhalb der Schaltflächen sehen Sie, welche Spielfiguren oder Gebäude zurzeit möglich sind. Die jeweilige Anzahl wird ebenfalls angezeigt. Falls Sie nicht genügend Milch im Fass haben, werden die Symbole blass bzw. "ausgegraut" dargestellt, wenn genügend Milch zur Verfügung steht, leuchten die Symbole in Farbe. Die benötigte Milchmenge und andere Informationen werden in Popup-Fenstern angegeben.

Man kann es nicht oft genug sagen: Kümmern Sie sich um Ihre Kühe, wenn Sie hier vorwärts kommen wollen. Und trödeln Sie nicht herum. Wenn Ihr Dorf angegriffen wird, werden Sie nicht mehr so viel Zeit für Ihre Kühe haben.

SPIELFIGUREN ANSIEDELN

Um neue Spielfiguren anzusiedeln, müssen in KnightShift folgende Voraussetzungen gegeben sein:

1. Schaffen Sie zunächst einmal Wohnraum. Sie haben doch nicht erwartet, dass sich Ihre Leute mit Schlafsäcken ums Lagerfeuer legen, oder? Verschiedene Charaktere benötigen unterschiedliche Behausungen.
2. Erwarten Sie nicht, dass sich immer mehr Spielfiguren in einer Hütte drängeln. Jede Behausung kann nur eine begrenzte Anzahl Bewohner aufnehmen!
3. Ohne Milch geht gar nichts. Jede Behausung und jeder Charakter kosten eine bestimmte Menge an Kuhmilch.

Wenn all diese Voraussetzungen erfüllt sind, siedeln sich neue Charaktere gerne bei Ihnen an. Klicken Sie auf das Portrait der gewünschten Spielfigur im Aufbau-Fenster unten rechts. Die neuen Spielfiguren treten nach einer kleinen Weile aus den entsprechenden Gebäuden hervor und laufen (oder fliegen) durch das Dorf.

Wenn Sie den Überblick bewahren wollen, können Sie für jedes Gebäude kleine Fahnenstangen aufstellen. Dann begeben sich neu gebildete Charaktere an diesen Ort und bleiben auch dort stehen. Fahnenstangen setzen Sie, indem Sie ein Gebäude anwählen und dann aus der Steuerungsleiste die Schaltfläche mit der Fahnenstange anklicken. Schließlich klicken Sie auf die gewünschte Stelle.



GEBAUDE

Wählen Sie aus dem Aufbau-Fenster ein Objekt aus, entweder aus der Rubrik “**Dorfgebäude**” oder der Rubrik “**Verteidigungsanlagen**”. Dann bewegen Sie den Cursor ins Hauptspielfenster. Während Sie den Cursor über das Gelände bewegen, wird das gewünschte Gebäude an der Stelle des Cursors durchscheinend dargestellt. An geeigneten Bauplätzen ist die Darstellung grün. Wenn das Gebäude durchscheinend rot erscheint, können Sie an dieser Stelle nicht bauen. Die Gebäudedarstellung lässt sich drehen, indem Sie die **Enter** Enter-Taste auf dem Nummernblock drücken. Wenn Sie sich für einen Bauplatz entschieden haben, klicken Sie. Wenn Sie doch nicht bauen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle im Hauptspielfenster.

Straßen werden automatisch fertig gestellt, für andere Gebäude und Palisaden müssen Sie mindestens über einen Holzfäller verfügen. Wählen Sie einen Holzfäller an und klicken Sie auf den Haufen Baumaterial, der mittlerweile am Bauplatz herumliegt. Mehrere Holzfäller sind schneller fertig als einer.

TIPP:

Es wirkt wahre Wunder, wenn Sie einen Trupp Holzfäller in Begleitung einer Schwiegermutter zum Bauplatz schicken. Die Schwiegermutter wird die Jungs zum Arbeiten antreiben! Diese Vorgehensweise empfiehlt sich besonders für Tempel, Türme der Hexenmeister und den ritterlichen Hof.

Bevor wir uns den einzelnen Gebäuden widmen, nachstehend eine Gesamtübersicht der Behausungen und der Verteidigungsanlagen.

ÜBERSICHT DER DORFGEBAUDE

Die Spalte Anzahl/Bewohner gibt Ihnen Aufschluß darüber, wer hier untergebracht ist, und wie groß das Fassungsvermögen des jeweiligen Gebäudes ist. Mit der Spalte Voraussetzung werden Sie darüber in Kenntnis gesetzt, was Sie benötigen, um das entsprechende Gebäude zu errichten.

Die Spalte Zusatzausstattung informiert Sie, womit Sie das Gebäude aufrüsten können. Unter Kosten sind die Errichtungskosten angegeben und der HP-Wert spiegelt die Widerstandsfähigkeit des Gebäudes wieder.

Gebäudetyp	Anzahl/Bewohner	Voraussetzung	Zusatzausstattung	Kosten	HP
Kuhstall	3 Kühe 3 Hirtenjungen oder eine Kombination davon	Gras	keine	80	1200
Holzhütte	6 Holzfäller 6 Bogenschütze 6 Schwiegermütter oder eine Kombination davon	Kuhstall Holzfäller Straße	Bogen Axt	80	1500
Baracke	4 Krieger 4 Speerwerfer oder eine Kombination davon	Holzhütte Holzfäller Straße	Dreizack Pike Schwert Schild	200	1700
Ritterlicher Hof	1 Ritter	Baracke Holzfäller Straße	Rüstung Helm	400	2000
Tempel	4 Hexen 4 Priester oder eine Kombination davon	Holzhütte Holzfäller Straße	Magische Geschosse Magischer Wind Erkundungsraben Teleportation Geister- und Tier Beschwörung	300	1700
Turm des Hexenmeisters	2 Priesterinnen 2 Hexenmeister oder eine Kombination davon	Tempel Holzfäller Straße	Magische Blitze Magische Feuerbälle Magische Schilde Bekehrung Magischer Sturm Verwandlung Magischer Feuerregen	400	2000

ÜBERSICHT

INFRASTRUKTUR & VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Unter "Verteidigungsanlagen" finden Sie auch Infrastruktur-Elemente wie Straßen und Brücken

Die Spalte Anlagetyp gibt Ihnen Aufschluß darüber, um was für eine Anlage es sich handelt. Unter Bemannung finden Sie Informationen darüber, wieviele Spielfiguren die Anlage bewachen. Mit der Spalte Voraussetzung werden Sie darüber in Kenntnis gesetzt, was Sie benötigen, um das entsprechende Gebäude zu errichten. Unter Kosten sind die Errichtungskosten angegeben und der HP-Wert spiegelt die Widerstandsfähigkeit des Gebäudes wieder.

Anlagetyp	Bemannung	Voraussetzung	Bauplatz	Kosten	HP
Straße	-	-	an Straßen an Brücken	60	-
Brücke*	-	Holzfäller	an Flüssen an Seen an andere Brückenelemente	10	1200
Palisaden	-	Holzfäller	überall (Ausnahme: auf Felsen)	5	1000
Tor	1 Spielfigur	Baracke Holzfäller	überall (Ausnahme: auf Felsen)	40	3000
Wachturm	1 Spielfigur	Holzhütte Holzfäller	überall (Ausnahme: auf Felsen)	30	1200
Zugbrücke*	1 Spielfigur	Baracke Holzfäller	an Flüssen an Seen	40	3000

*: um Brücken oder Zugbrücken zu errichten, müssen Flüsse oder Seen in der Nähe sein. Schappen Sie sich einen oder mehrere Holzfäller und begeben Sie sich zum Fluss. Selektieren Sie dann die gewünschte Brücke. Sofern Sie an einer Stelle eine Brücke errichten können ist diese grün markiert. Speziell für Brücken gilt: klicken Sie auf den Startpunkt am Ausgangsuf er und auf einen Zielpunkt am anderen Ufer. Speziell markierte Punkte zeigen an, wo eine Brücke verankert werden kann.

BESCHREIBUNG DER DORFGEBAUDE

Kuhstall

Einen Kuhstall sollten Sie immer auf oder direkt neben einer Grasfläche errichten. Bevor Sie den Kuhstall bauen, können Sie das Baumodell drehen, indem Ihr die Enter-Taste des Nummernblocks drücken. Hier sind die Hirtenjungen mit ihren Kühen zu Hause. Das Gebäude bietet genug Platz für 3 Kühe, 3 Hirtenjungen oder eine Kombination derselben.

Die Kühe werden hier gemolken, wenn sie vom Grasen zurückkommen. Mit einem Kuhstall können Sie maximal 100 Liter Milch verwaltung. Die gewonnene Milch wird verwendet, um neue Untertanen anzuwerben oder Gebäude zu bauen. Sie können bis zu 4 Kuhställen gleichzeitig haben. Ihr Milchfass wird somit das Fassungsvermögen von 100 auf 400 Liter Milch erhöhen.



Holzhütte

Die Holzhütte ist das Zuhause der Bogenschützen, der Holzfäller und der Schwiegermütter. Sie bietet genug Platz für 6 Personen. Erst wenn ein Kuhstall vorhanden ist, kann eine Holzhütte gebaut werden.

Als Zusatzausstattung können Holzhütten mit Äxten und Bögen ausgerüstet werden. Diese müssen zunächst "erforscht" werden und kosten einige Liter Milch extra.



Holzhütten sind wichtig, da sie auch die Weichen zum Bau anderer größeren Gebäude stellen. Bei diesem Gebäudetyp haben Sie im Gegensatz zu den Kuhställen kein Baulimit. Also dann - bauen Sie munter drauf los. Holzfäller und Bogenschützen sind ohnehin günstige und wichtige Spielfiguren.

Baracke



Krieger und Speerwerfer wohnen in Baracken. Eine Baracke kann bis zu vier Personen beherbergen. Entweder 4 Krieger oder vier Speerwerfer oder eine Kombination der beiden.

Auch bei diesem Gebäude ist eine Aufrüstung durch den Erwerb von Zusatzausrüstung möglich. Piken, Dreizack, Schwerter und Schilder stehen hierbei zur Verfügung. Auch bei diesem Gebäude haben Sie kein Baulimit, dass heißt - Bauen, was das Zeug hält.

Um eine Baracke zu bauen, muss zunächst eine Holzhütte vorhanden sein. Baracken sind ihrerseits Voraussetzung für den Bau vieler anderer Gebäude.

Hof

Stolz erhebt sich der Hof in der Mitte eines jeden reichen Dorfes. Denn, der Hof ist die Unterkunft eines edlen Ritters. Es ist eines der teuersten, aber auch das widerstandsfähigste Gebäude, ebenso wie die Spielfigur, die hier zu Hause ist.

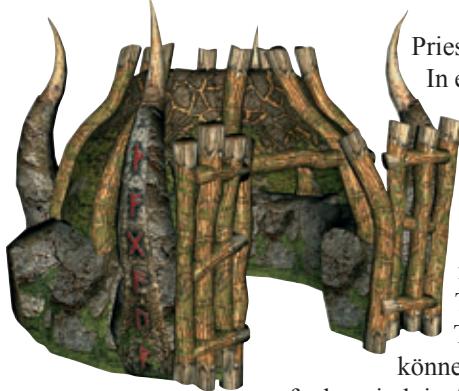
Jeder Ritter benötigt einen eigenen Hof.

Ein ritterlicher Hof, kann nur an einen Straßenrand gebaut werden. Weitere Voraussetzung zum Bau dieser Gebäude-type ist eine Baracke.

Sofern Sie noch Milch übrig haben, bietet auch dieses Gebäude seinem Bewohner diverse Extras: Rüstungen und Helme können Ihre Ritter noch stärker und widerstandsfähiger im Kampf gegen die Feinde machen.



Tempel



Priester und Hexen wohnen im Tempel. In einem Tempel beherbergt maximal 4 Personen, vier Priester, vier Hexen oder eine Kombination davon. Auch ein Tempel kann mit einer Zusatzausstattung ausgerüstet werden. Ob magische Geschosse, magischer Wind, Erkundungsraben, Teleportationszauber, Geister- oder Tierbeschwörung, all diese Extras können von den Bewohner, sobald sie verfügbar sind, in Anspruch genommen werden.

Auch bei dem Tempel gibt es kein Baulimit, Sie können so viele Tempel errichten, wie Ihnen lieb ist. Aber denken Sie dran: um einen Tempel bauen zu können, benötigen Sie zunächst eine Holzhütte.

Turm des Hexenmeisters

Der Turm des Hexenmeisters ist das Zuhause der Hexenmeister und Priesterinnen.

Bis zu zwei Personen können darin leben. Auch dieses Gebäude verfügt über Zusatzausrüstung, sofern Sie weisses Gold hierin investieren.

Folgende Anschaffungen sind möglich: magische Blitze, Feuerbälle, magische Schilder, Bekehrungszauber, magischer Sturm, Verwandlungszauber oder Feuerregen. Einen Teil dieser Ausrüstung wird dann der Hexenmeister höchstpersönlich, den anderen Teil die Priesterin, in Anspruch nehmen.

Für dieses Gebäude gilt ebenfalls: kein Baulimit, es sei den die Milch ist “alle”.

Um den Turm des Hexenmeisters zu bauen, benötigt man zunächst einen Tempel.



BESCHREIBUNG DER VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Wachturm

Der Wachturm gehört zu den Verteidigungsanlagen. Einige Spielfiguren können ihn besteigen und die Gegner mit Fernkampfwaffen beschießen. Auf dem Wachturm sind Ihre Charaktere vor Nahkampf Angriffen, wie z.B. vor Schwertern oder Äxten zunächst sicher. Aber denken Sie daran: da der Wachturm aus Holz besteht, kann er kann von Gegnern angegriffen werden. Wie beschädigt der Wachturm ist, können Sie an dem Balken erkennen.



Hinweis: wenn sich eine Ihrer Spielfiguren in einem Wachturm befindet, der angegriffen wird, sollte sie ihn nach Möglichkeit vor dem Einsturz verlassen, da sie ansonsten selber dabei ums Leben kommt. Um einen Wachturm zu bauen, muss zunächst eine Holzhütte vorhanden sein.

Tor

Ein Tor beschützt den Eingang des Dorfes. Durch ein geschlossenes Tor können Gegner nicht ohne weiteres eindringen. Stellt man das Tor auf "automatisch", öffnet es sich von selbst für die eigenen Leute und schließt sich vor Feinden. Ein Tor sollte immer mit einer Holzpalisade verbunden werden.

Bevor Sie das Tor bauen, drückt die Enter-Taste des Nummernblocks, um das Tor zu drehen. Bogenschützen, Speerwerfer und magische Charaktere (Ausnahme: Hexen) können das Tor kontrollieren. Auch hier gilt: wenn ein Tor angegriffen wird, sollten Sie Ihre Spielfigur in Sicherheit bringen, sonst geht Sie zusammen mit dem Bauwerk unter. Um ein Tor zu bauen, muss eine Baracke vorhanden sein.



Zugbrücke



Eine Zugbrücke schützt den Zugang zum Dorf an einem Flussufer. Sie ermöglicht es den eigenen Leuten, einen Fluss zu überqueren. Im automatischen Modus wird die Zugbrücke hochgezogen, sobald sich Feinde nähern. Aktivieren Sie die Zugbrücken-Automatik, indem Sie auf das entsprechende Symbol in der Steuerungsleiste klicken. Voraussetzung für einen funktionierenden Auto-Modus, ist die Bemannung der Zugbrücke. Auch hier - genau wie beim Wachturm, empfiehlt es sich einen Charakter, der mit Fernkampfwaffen umgehen kann, mit dieser Aufgabe zu betreuen.

Um eine Zugbrücke zu bauen, benötigen Sie zunächst eine Baracke.

Brücke

Eine Brücke kann nur an Flussufern errichtet werden. Man bestimmt einen Startpunkt am Ufer des Bauvorhabens (speziell markierte grüne Punkte zeigen an, wo eine Brücke verankert werden kann). Ein oder mehrere Holzfäller stellen die Brücke dann fertig.



Palisaden

Die Palisaden mit ihren oben zugespitzten Holzpflocken schützen ein Dorf vor Eindringlingen.

Straßen

Straßen können nur an bereits vorhandene Straßen oder Brücken angebaut werden. Straßen sind extrem wichtig, da die meisten Gebäude nur direkt an einer Straße gebaut werden können.

GEBÄUDEAUSSTATTUNG

In der Welt von KnightShift gelangen Sie zu neuen Charakteren, indem Sie zunächst deren typische Behausungen bauen und dann die Leute anwerben. Wenn alle beschriebenen Voraussetzungen erfüllt sind, öffnet sich die Tür des Gebäudes und ein neuer Charakter tritt heraus. Die Gebäude sind auch der Ort, an dem Ihre Leute ausgerüstet werden. Mit welcher Ausrüstung die neuen Leute das Gebäude verlassen, können Sie beeinflussen.

Wählen Sie zunächst ein Gebäude an, das Sie bereits gebaut haben. Das Gebäude wird nun in der Steuerungsleiste abgebildet. Wenn Sie auf die Schaltfläche  "Gebäude ausstatten" klicken, öffnet sich ein Fenster mit den möglichen Waffen, Rüstungen und Zaubern. Rot unterlegtes Zubehör kann noch nicht gekauft werden. Zahlungsmittel ist auch hier Kuhmilch. Der neue Gegenstand wird in der Steuerungsleiste angezeigt und eine  Sanduhr zeigt die verbleibende Zeit an, bis die neue Ausstattung zur Verfügung steht. Sobald Sie ein Gebäude auf diese Weise zusätzlich ausgestattet haben, erhalten alle Spielfiguren, die zu diesem Gebäudetyp gehören, die bessere Ausrüstung.

Natürlich sucht sich jede Spielfigur die Waffe aus, mit der sie auch kämpft. Ein Bogenschütze kommt nicht mit einer Axt herausspaziert, nur weil Sie die Holzhütte mit der neuen Superaxt aufgerüstet haben, dann aber einen Bogenschützen angefordert haben. Dreizack und Pike sind für Speerwerfer, Schwerter und Schilder für Krieger. Die Schwiegermutter bleibt übrigens bei ihrem altbewährten Nudelholz, egal wie Sie die Holzhütte ausrüsten.

Anmerkung: Die möglichen Upgrades der Gebäude entnehmen Sie bitte der Tabelle **Übersicht der Dorfgebäude**.

Anmerkung: Sobald Sie ein neues Upgrade erworben haben, gilt dieses für alle Gebäude desselben Typs. Wenn Sie also 3 Baracken haben, brauchen Sie die Äxte nicht einzeln in jeder Baracke aufzurüsten. Bestehende Spielfiguren profitieren auch von der besseren Gebäudeausrüstung: sie schnappen sich nämlich gleich die besseren Waffen, Rüstungen, Schilder oder Zaubersprüche.

BEMANNUNG VON VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Wenn Sie Türme bauen und diese leer herumstehen lassen, dann werden Ihnen diese Türme nicht viel bringen. Sie bemannen einen Turm, indem Sie einen Bogenschützen auswählen und auf den Turm schicken. Achten Sie auf das  Symbol für das Betreten von Gebäuden, wenn Sie mit der Maus über den Turm fahren. Der Bogenschütze verlässt den Turm wieder, indem Sie mit der Maus über den Turm fahren und klicken, sobald das Gebäude-Verlassen-Symbol sichtbar ist.

Wenn Sie ein Tor bauen, dann sollten Sie einen Turm in die Nähe stellen und bemannen. Was nützt Ihnen sonst ein Tor, wenn niemand da ist, der das Tor öffnet oder schließt? Der Turmwächter wird diese Aufgabe übernehmen. Vor Feinden wird die Tür geschlossen, Freunde werden eingelassen.

Eine Zugbrücke sollten Sie ebenfalls bemannen, sonst ist sie allenfalls ein attraktiver Blickfang.

In Kampfhandlungen schießen die Turm- oder Zugbrückenwächter Pfeile ab oder schleudern Speere. Hoch oben auf den Türmen sind sie gegen Prankenstich und andere Nahkampfangriffe immun, sie bleiben aber verwundbar durch Schüsse und magische Angriffe.

Zugbrücken und Tore öffnen sich automatisch wenn sich ein Gegner oder eine Gruppe nähert. Dazu muß allerdings der Turm mit einem entsprechenden Charakter besetzt werden

Sowohl Zugbrücken als auch Tore können in den "Auto-Modus" versetzt werden. Selektieren Sie zunächst die entsprechende Anlage und klicken Sie dann in der Steuerungsleiste auf das "Automatisch Öffnen/Schließen" Symbol. Die Tore werden dann geschlossen, sobald sich ein Feind nähert, für Dorfbewohner werden die Tore selbstverständlich aufgemacht. Voraussetzung dafür ist die Bemannung der entsprechenden Anlagen.

Die Verteidigungsanlagen selbst können durch Feinde zerstört werden. Sie nehmen sogar durch Axtstich und Schwertstöße Schaden.

Achtung: wenn Ihre Verteidigungsanlage angegriffen wird, sollte Ihr dort platziert Charakter das Weite suchen, da dieser ansonsten mit dem Gebäude untergehen wird.

WAFFEN, RÜSTUNGEN UND ZAUBER

Jeder kämpfende Charakter im RTS-Modus bevorzugt eine bestimmte Waffe und Rüstung. Bogenschützen benutzen Pfeil und Bogen, Holzfäller ihre Axt, Speerwerfer einen Speer, Krieger, Ritter und der Prinz kämpfen vorzugsweise mit Schwertern. Ein Bogenschütze kann demnach keine Axt führen und ein Ritter nicht mit Pfeil und Bogen umgehen. Eine Ausnahme zu dieser Regel bildet der Prinz. Er kann anstatt des Schwertes auch eine Axt benutzen!

Selbstverständlich benutzen Ihre Helden nicht von Anfang bis zum Ende die gleiche Waffe. Für jeden Waffentyp gibt es ungeheuer viele Upgrades! Neue Waffen und Rüstungen erhalten Sie, indem Sie Ihre Gebäude mit einer zusätzlichen Ausstattung versehen. Näheres hierzu finden Sie unter **Gebäudeausstattung**.

Neue Waffen gibt es manchmal auch, wenn Sie einen Gegner besiegt haben. Selektieren Sie hierfür einfach die Spielfigur, die den Gegenstand aufnehmen soll, und schicken Sie sie zum Zielort. Sobald die Spielfigur über den Gegenstand gelaufen ist, wird sie ihn automatisch aufnehmen.

Sollte der vorhandene Gegenstand besser sein, als der den sie aufnehmen soll, wird sie ihn einfach liegen lassen.

Sie können anhand der Statistiken Ihrer Spielfigur auch im Vorfeld prüfen, ob sich der Weg zur Waffe oder Rüstung lohnt. Bewegen Sie hierzu die Maus über die Spielfigur, bis sich das Popup-Fenster mit den Werten öffnet. Vergleichen Sie diese Werte mit den Werten der Waffe.

Aufgenommene Gegenstände können Sie jederzeit wieder liegenlassen. Selektieren Sie hierfür den Charakter. Sofern dieser einen Gegenstand in Benutzung hat, die nicht zu seiner Standardausrüstung gehört, stehen eins bzw. mehrere Symbole zur Auswahl:

-  Helm ablegen
-  Rüstung ablegen
-  Schwert ablegen
-  Axt ablegen
-  Ring ablegen

-  Speer ablegen
-  Bogen ablegen
-  Amulett1 ablegen
-  Amulett2 ablegen
-  Schild ablegen

Magische Charaktere erhalten ebenfalls im Laufe des Spiels Upgrades ihrer spezifischen Kampfzauber.

HINWEIS: Standardmäßig sind die Informationen zu bestimmten Gegenständen aktiviert, und werden angezeigt, sobald Sie mit der Maus über den Gegenstand fahren. Über das Menü besteht jedoch die Möglichkeit, dieses Tooltips ein- und auszuschalten Optionen - Grundeinstellungen - Tooltips.







ROLLENSPIEL

ROLLENSPIEL

Bei Spielbeginn wählen Sie einen von sieben Charakteren. Jeder dieser Charaktere hat unterschiedliche Stärken, natürlich auch Schwächen und spezielle Fähigkeiten. Der Bogenschütze zum Beispiel ist für den Nahkampf weniger geeignet als etwa der Barbar. Dafür kann er besser schleichen und spionieren. Wenn Sie einen Charakter ausgewählt haben, passen Sie seine Fähigkeiten Ihren Wünschen an. Nachdem Sie noch die Kleiderfarbe bestimmt haben und auf OK gedrückt haben, nimmt der Held seine Startposition ein.

Und los geht's. Schauen Sie sich überall um und sammeln Sie alles, dessen Sie habhaft werden können, in das Inventar Ihres Helden. Zunächst werden Sie vor allem magische Pilze finden, die Sie bei Bedarf aus Ihrem Rucksack holen. Nach erfolgreichen Kämpfen kommen noch Gold, Waffen, Tränke und spezielle Gegenstände hinzu.

Falls Sie nicht nur Pilze suchen, sondern sich wirklich nützlich machen wollen, dann sprechen Sie mit den Bewohnern. Diese sind selten um einen gefährlichen Auftrag für Sie verlegen. Ihre Hilfsbereitschaft wird sich auszahlen und jeder Erfolg bringt Sie Ihrem Hauptziel, den weisen Thadeus zu befreien, ein Stückchen näher.

Sie kämpfen mit Gegnern und entwickeln Kampftaktiken, je nach den Fähigkeiten Ihres Charakters. Ihr Gold werden Sie bei den Händlern los, die Ihnen auch gerne Gegenstände aus Ihrem Rucksack abkaufen. Für gutes Gold können Sie auch Söldner anheuern, die mehr oder weniger loyal an Ihrer Seite kämpfen, solange Sie noch flüssig sind.

Kein Spiel wird hierbei wie das andere verlaufen, denn je nachdem, wie Sie Ihren Charakter lenken, wird dieser sich anders entwickeln. Sind Sie zum Beispiel mehr der kooperative Typ oder bevorzugen Sie es, als einsamer Wolf durch die Lande zu ziehen? Zerstören Sie mutwillig alles, was Ihnen unter kommt oder verhalten Sie sich neutral? Ihre Spielfigur ist Ihr Alterego und wird sich immer von der Spielfigur eines anderen Spielers unterscheiden.

SPIELSTEUERUNG

ROLLENSPIEL

Sie starten den Rollenspielmodus, indem Sie im Hauptmenü auf “Rollenspiel” klicken. Im RPG-Modus steuern Sie überwiegend einen Charakter, einen der sieben Streiter zur Befreiung von Thadeus. Diesen Charakter können Sie noch im folgenden Screen definieren:

In der Drop-Down-Liste in der oberen Mitte des Bildschirms stehen die sieben Charaktere zur Auswahl. Ihre selektierte Spielfigur wird im Fenster darunter eingeblendet. Während Sie die Farbe des Gewandes aussuchen, erzählt Ihnen der Sprecher die Story des Charakters. Zum Nachlesen ist diese auch als Text in der Dialogbox unten rechts eingeblendet.

Vergeben Sie einen Namen für Ihre Spielfigur im Feld rechts oben. Direkt darunter werden die Charaktereigenschaften eingeblendet.

Bei jeder Charaktergenerierung erhalten Sie 5 Erfahrungspunkte als “Anfangsboni”, die Sie nach Belieben auf die

Eigenschaften der Spielfigur verteilen können. Wer, welche Eigenschaften und Fähigkeiten hat und wo die Gemeinsamkeiten und Unterschiede liegen, ist im Kapitel **Charaktere - Eigenschaften** detailliert erklärt.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit “OK”. Im nächsten Screen werden Sie vor die Wahl gestellt, welche Karte Sie spielen möchten. Wollen Sie die Rollenspiel-Story ausprobieren, klicken Sie in der linken Liste auf “Kapitel 1”. Zusätzlich können Sie auf der rechten Seite zwischen den Schwierigkeitsstufen “Leicht”, “Mittel” und “Schwer” entscheiden.

Nachdem Sie damit fertig sind, klicken Sie auf “Spiel starten”, um endlich Ihre Spielfigur in Aktion zu sehen.



Einmal gestartet, werden Sie sich inmitten der KnightShift wiederfinden. Wo genau? Das ist sehr unterschiedlich, denn keine Karte gleicht der anderen. Egal wie oft Sie spielen werden, etwas wird immer anderes sein.

Im Folgenden sehen Sie einen Screenshot des Hauptbildschirms, die wichtigsten Funktionen sind mit Buchstaben versehen und werden auf nächsten Seiten detailliert erklärt.



- A: der Hauptbildschirm - hier spielt sich die gesamte Handlung ab
- B: obere Menüleiste - links oben am Bildschirm positioniert
- C: Kompass - rechts oben am Bildschirm
- D: Portraitleiste Spielfiguren
- E: Minimap (Landkarte) - am linken unteren Bildschirmrand
- F: Steuerungsleiste für Spielfiguren
- G: Mauszeiger

A: HAUPTBILDSCHIRM

Auf dem Hauptbildschirm wird die gesamte KnightShift Spielewelt dargestellt. Alle Handlungen und Aktionen der Spielfiguren werden Ihnen hier angezeigt.

Steuerung der Spielfiguren

Sofern Sie die Steuerung nicht umgestellt haben, steuern Sie Ihren Charakter, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken und dann ebenfalls mit der linken Maustaste auf den Zielort klicken.

Wenn die Spielfigur angewählt ist, wird ein Balken überhalb der Spielfigur und ein grüner Ring zu ihren Füßen als Selektionsbestätigung angezeigt.

Der Balken ist eine visuelle Darstellung des Gesundheitszustandes Ihres Charakters. Bei einem **grünen** Balken ist alles in Ordnung, bei **gelb** ist Ihre Spielfigur angeschlagen und bei **rot** wird es kritisch.

Auch im RPG Modus haben Sie die Möglichkeit Ihren Hauptcharakter mit einer anderen Spielfigur zu einer Gruppe zusammenzuschließen. Andere Spielfiguren können: Söldner, magische Spiegelbilder, herbeibeschworene Tiere etc. sein. Markieren Sie hierfür die gesamte Gruppe mit einem Gummirahmen und drücken Sie die Tastenkombination **Shift** + **1**, um diese der Gruppe 1 zuzuordnen. Das “Helden-Symbol” wird dann über der Steuerungsleiste eingeblendet. Sollten Sie die Gruppierungsfunktion nicht mehr benötigen, können Sie bei gedrückter **Alt** Taste mit der rechten Maustaste auf das Helden-Symbol klicken.

Kampfsteuerung

Wie auch in allen Spielmodi bekämpfen Sie Gegner, indem Sie mit dem Mauscursor über sie fahren. Der Cursor verwandelt sich in eine Faust. Vorausgesetzt Sie haben die Steuerung nicht umgestellt, greift der ausgewählte Charakter per Linksklick automatisch an. Aber nur, wenn er auch eine Waffe zur Hand hat. Ihre Charaktere folgen schließlich nicht kopflos jedem Ihrer Befehle. Falls Sie also einen Unbewaffneten in den Kampf geschickt haben, dann sucht er lieber das Weite.

Denken Sie insbesondere daran, wenn Sie aktuelle Waffe verkaufen - dann kann sich Ihre Spielfigur nicht mehr verteidigen und rennt stets davon. Geben Sie ihr also eine neue Waffe in der Hand, ansonsten haben Sie keine Überlebenschance in der KnightShift Welt.

Der Pause Modus

Wenn Sie KnightShift allein spielen können Sie jederzeit in den Pause-Modus wechseln. Bei hektischen Situationen ist diese Funktion recht nützlich.

Drücken Sie einfach Pause  auf Ihrer Tastatur und KnightShift wird so lange angehalten, bis Sie die Pause-Taste erneut betätigen. In dieser Zeit können Sie sich Gegnerinformationen via Tooltipp einblenden lassen, um danach die richtige Strategie anzuwenden, eine Entscheidung zu fällen, welches Schwert oder welchen Zauberspruch Sie verwenden möchten.

Währenddessen wird der Text "Pause Modus" am oberen Bildschirmrand eingeblendet.

Die Kamera

In der Regel schaut man von leicht oben auf die Welt von KnightShift hinab. Doch lässt sich der Blickwinkel beliebig ändern und der Spieler kann, dank stufenlosem Zoom, die Spielwelt aus allen Perspektiven betrachten. Drücken Sie einfach beide Maustasten gleichzeitig und bewegen Sie die Maus nach vorne, um herein zu zoomen und analog dazu - bewegen Sie bei gedrückten Maustasten die Maus zurück, um heraus zu zoomen.

Sollten Sie über eine Wheelmaus (Maus mit Rad) verfügen, können Sie auch durch das Drehen des Rades herein- bzw. heraus zoomen. Die Tastaturkürzel hierfür lauten:

Heraus zoomen 

Hinein zoomen 

Um die Kamera auf einer Horizontalebene zu drehen, bewegen Sie bei gedrückter rechter Maustaste die Maus nach rechts oder nach links. Diese Kamerasteuerung können Sie auch über die Tastatur vornehmen:

Rechtsdrehung 

Linksdrehung 

Selbstverständlich haben Sie auch die Möglichkeit die Kamera zu kippen. Bewegen Sie hierfür bei gedrückter rechter Maustaste die Maus nach oben bzw. nach unten. Auch für diese Aktion sind Tastaturshortcuts vorgesehen:

Senkrecht kippen 

Waagerecht kippen 



Währendem Sie solche Aktionen vornehmen, ändert sich der Mauscursor.

Das Scrollen der Kamera erreichen Sie, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen. Ungeübte Spieler empfinden Scrollen über die Maus zuweilen als Nachteil. Es könnte zum Beispiel passieren, dass Sie Ihren Mauscursor unbeobachtet an einer Bildschirmseite liegen lassen. Dann startet KnightShift zu einem kostenlosen Rundflug durch die wunderschönen Landschaften der Spielwelt, nur dass Sie dabei Ihre Spielfiguren etwas aus den Augen verlieren.



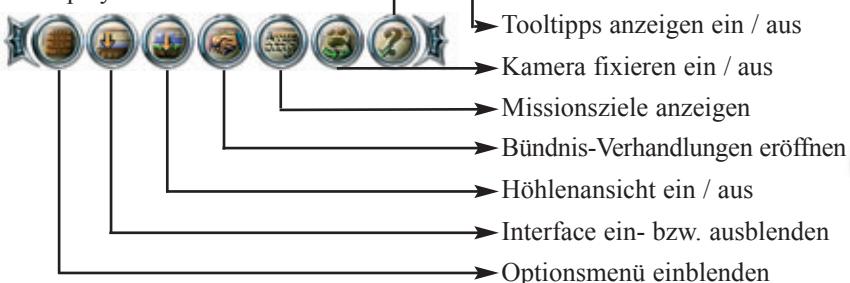
Drücken Sie dann einfach "0" auf dem Nummern-Block, um die Kamera wieder auf Ihre Spielfigur zu fokussieren.

Das Scrollen der Kamera kann verhindert werden, wenn Sie in der Verfolgungsmodus wechseln. Drücken Sie hierfür die Tastenkombination **Alt** (links) und **F**. Dadurch ist Ihre Spielfigur stets im Mittelpunkt des Geschehens und die Kamera verliert sie nicht aus den Augen. Der sogenannte "Follow-Up-Mode" kann sehr sinnvoll sein, wenn Sie für Ihre Spielfigur ein Ziel wählen, das nicht unmittelbar zu erreichen ist. Die Spielfigur wird sich an den Hindernissen vorbei einen Weg suchen, und verschwindet dabei nicht so leicht aus Ihrem Blickfeld.

TIPP: Die Scrollgeschwindigkeit der Kamera mit der Maus lässt sich über das Optionsmenü - Grundeinstellungen verändern.

B: DIE OBERE MENÜLEISTE

Über die Menüleiste links oben am Bildschirmrand können Sie per Klick die gängsten Optionen auch während des Spiels aufrufen. Die Symbole in der Leiste variieren in Abhängigkeit des gewählten Spielmodi: Singleplayer oder Multiplayer Modus.



Für einige dieser Optionen können Sie auch Tastatorkürzel verwenden. Eine Liste der kompletten Shortcuts finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

C: KOMPASS

 In der oberen rechten Bildecke befindet sich der Kompass, der Ihnen stets die Himmelsrichtungen anzeigt. In Kombination mit der Landkarte kann dieser sehr hilfreich sein. Wenn Sie auf Ihrer Tastatur auf das Kommazeichen drücken, wird der Kompass wieder nach Norden ausgerichtet.

D: PORTRAITLEISTE SPIELFIGUREN

Die Portraitleiste auf der linken Seite des Bildschirmrands zeigt Ihnen auf einen Blick alle steuerbaren Spielfiguren. Die Portraitleiste lässt sich über die Grundeinstellungen im Menü Optionen auch abschalten.



Wenn eine weitere Spielfigur zu Ihrem Hauptcharakter hinzustößt, wird ihr Portrait am linken Bildschirmrand angezeigt. Aber aufgepasst! Diese Charaktere stehen nur zeitweilig zur Verfügung, weil sie noch andere Dinge zu tun haben. Ein Sanduhr-Symbol neben dem Portrait zeigt die verbleibende Zeit an.

E: MINIMAP - LANDKARTE

Links unten auf dem Bildschirm befindet sich eine kleine Landkarte. Sie soll Ihnen helfen, sich besser in der KnightShift-Welt zurecht zu finden.



Indem Sie auf das “**Plus**”- oder das “**Minus**”-Zeichen gleich neben der Karte klicken, vergrößern oder verkleinern Sie den Kartenausschnitt, in dem sich die Kamera gerade befindet.

Durch Betätigen der Raute Taste oder durch das Anklicken des Berg-Symbols gleich neben der Karte links, schalten Sie um zwischen zwei Kartendarstellungen um: mit oder ohne topographische Merkmale. Die topographische Darstellung bietet viele Vorteile bei der Orientierung. Sie können zwischen Land und Wasser unterscheiden und auch Brücken und unüberwindliche Hindernisse, wie zum Beispiel Bergrücken ausmachen.

Bei der Darstellung der Landkarte ist immer nur der Ausschnitt sichtbar, den Ihre Spielfigur bereits erforscht haben, der Rest der Karte erschließt sich erst nach und nach.

Hinweise für die Richtung, die Sie einschlagen sollten, erhalten Sie während des Spiels durch Angabe von Himmelsrichtungen. Hierbei sollten Sie die Bewegungen Ihrer Spielfiguren auf der Karte mit dem Kompass am Bildschirm oben rechts abgleichen.

Blinkende Elemente auf der Karte verweisen ebenfalls auf viel versprechende Ziele. Um die Karte besser lesen zu können haben wir hier eine kleine Legende zusammengestellt:

 Grün blinkender Kreis	- Ihr Zielort	 Geschwungene Pfeile	- Verwandlungsstelle	 Pinkfarbener Stern	- Magischer Gegenstand
 Rot blinkender Kreis	- Töten Sie die Feinde	 Kleine Felsöffnung	- Höhleneingang	 Dreizack-Symbol	- Teleporter
 Lila blinkender Kreis	- ein Aufgabe wartet	 Blau blinkender Kreis	- jetziger Aufenthaltsort	 Orangenes Viereck	- Ziel Hauptquest
 Äskulapstab	- eine Heilstelle	 Kleiner Totenkopf	- magische Falle	 Pinkfarbenes Viereck	- Feinde töten - Hauptquest
 Geldsäckchen	- ein Shop	 Gelber Stern	- ein Gegenstand	 Lilafarbenes Viereck	- Questgiver-Hauptquest

F: STEUERUNGSLEISTE FÜR SPIELFIGUREN

Die unten abgebildete Steuerungsleiste für Ihren Charakter macht den Hauptteil der Benutzeroberfläche aus. Sie ist am unteren Rand in der Bildschirmmitte positioniert. Sofern Sie nur eine Spielfigur ausgewählt haben, wird deren Portrait links unten dargestellt. Rechts davon sind unterschiedliche Schaltflächen platziert, die die Kommandos darstellen, die Sie der entsprechenden Spielfigur geben können.

In Abhängigkeit des Charakters und dessen Erfahrungsstufe kann sich die Anzahl der Kommandos, die Sie erteilen können, ändern. Haben Sie mehrere Spielfiguren ausgewählt, werden diese in der Steuerungsleiste nicht mehr visuell einzeln abgebildet. In der Steuerungsleiste werden demzufolge, bei einer Selektion von mehr als einem Charakter, alle die auf die Spielfiguren zutreffenden Kommandos eingeblendet. Eine Aufstellung der gesamten Kommando-Liste finden Sie im Kapitel **Interface-Buttons** in diesem Handbuch.

G: MAUSZEIGER

Der Mauszeiger ist das A und O in jedem Spiel. Ohne diesen können Sie das Spiel nicht steuern. Der Standard-Mauscursor ist eine Hand. Sobald Sie jedoch einer Spielfigur einen Befehl geben, ändert sich der Mauscursor entsprechend. Im Kapitel **Cursors** in diesem Handbuch, finden Sie eine Liste aller im Spiel verwendeten Mauszeiger und deren Beschreibung.

CHARAKTERE

Sie werden nicht bei allen Charakteren eine identische Liste an Eigenschaften vorfinden. Vielmehr sind nur die ersten drei Attribute bei allen Kämpfern vorhanden, nämlich Level, Erfahrung und Durchhaltevermögen.

Level: Hier wird der Erfahrungsstand eines Helden angezeigt.

Erfahrung: Um ins nächst höhere Level aufzusteigen, benötigt ein Held eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten. 0/7 bedeutet, dass der Held noch 7 Punkte benötigt, um aufzusteigen.

Durchhaltevermögen: Eine Erhöhung dieses Wertes hat zur Folge, dass der Charakter einem Angriff länger standhalten kann

Die weiteren Werte in der Liste sind davon abhängig, ob es sich um Charaktere handelt, die mit konventionellen Waffen oder mit magischen Mitteln kämpfen. Magische Charaktere benötigen Zauberkraft und Mana, um ihre Zauber zu wirken, die nicht magischen Charaktere dagegen werden nach Ihrer Stärke bewertet. Auf den nachfolgenden Seiten, finden Sie die einzelnen Charakterbeschreibungen und die jeweiligen Eigenschaften.

SPIELBARE CHARAKTERE

Bei Spielbeginn wählen Sie einen der sieben Kämpfer: Amazone, Barbar, Bogenschütze, Hexenmeister, Ritter, Priesterin und Speerwerfer. Nachstehend eine Beschreibung der einzelnen Charaktere und deren Fähigkeiten, damit Ihnen die Entscheidung etwas leichter fällt.

AMAZONE

Diese überaus attraktive und an geheimen Stellen tätowierte Amazone wurde eigens zum Vergnügen der großen Zielgruppe der testosteron-strotzenden jungen Männer eingeführt. Um jedes Frustrationserlebnis dieser Zielgruppe von vornehmesten auszuschließen, kann die Amazone überaus geschickt mit Zaubern und anderen magischen Gegenständen umgehen.

Um die Zielgruppe noch mehr anzusprechen, wurde besonders viel Mühe auf eine anregende Sprachausgabe gelegt. Die Amazone ist jung und knackig, dabei ist sie spärlich, aber durchaus geschmackvoll gekleidet. Sie hat eine Menge magischer Raffinessen auf Lager und kann den Gegner auf lange Distanz in ein gegrilltes Würstchen verwandeln, ohne die eigenen Leute zu schädigen. Amulette zur Erhöhung der Widerstandskraft und Mana liebt sie über alles. Das Mana, das überall in der KnightShift Landschaft herumliegt, ist allerdings auch von anderen heiß begehrte.

Daher muss sie zu ihren anderen Stärken auch besonders schnell sein.

Stärke der Magie: Dieser Wert bestimmt die Wirksamkeit der gesprochenen Zauber. Steigt der Wert, so werden die Zaubersprüche einen größeren Schaden ausrichten.

Mana: In der konkreten Kampfsituation benötigt die Spielfigur magische Energie, die beim Wirken von Zaubern aufgebraucht wird. Diese Energie wird durch Rasten, Schlafen und magische Kristalle wieder hergestellt. Es ist übrigens dieser Wert, der durch die Darstellung des blauen Balkens über der magischen Spielfigur angezeigt wird.

Magischer Spiegel: Dieser wirkungsvolle Zauberspruch erzeugt einen Doppelgänger der Spielfigur.

TIPP: Die Amazone ist eine Meisterin der Illusion.

BARBAR

Dieser Charakter kann auf eine lange Ahnenreihe von Holzfällern und Baumeistern zurückblicken. Nach erfolgreich vollendeter Abholzung des Regenwaldes in Nordafrika war der Äxe schwingende Kraftprotz leider in die Arbeitslosigkeit abgerutscht. Er wanderte schließlich nach Norden und versuchte im Königreich von Prinz Siegfried Fuß zu fassen, als dieser noch an der Macht war. Hier gab es jedoch schon eine alteingesessene Holzfällerdynastie und er konnte keine Arbeit in seinem Beruf finden. Eine Umschulung zum Feinmechaniker brachte aus Gründen, die auf der Hand liegen, nicht den erwünschten Erfolg und deshalb zog sich der Barbar endlich enttäuscht in die Wälder zurück. Dort lebte er von Beeren, Wurzeln und Bärenfleisch. Bei den übrigen Waldbewohnern war er berüchtigt wegen seines brutalen Wesens und seiner unnachsichtigen Kampfweise. Schließlich gab man ihm den wenig schmeichelhaften Spitznamen "der Barbar". Umso erstaunter war man bei den Waldbewohnern als man erfuhr, dass der Barbar einer der acht Helden zur Befreiung des alten Priesters geworden war. Zu diesem



Heldenjob war es allerdings mehr durch ein Missverständnis als durch wirkliche Berufung gekommen. Als man Freiwillige suchte, um den weisen Thadeus zu befreien, war er in der Hoffnung hin gegangen, dass es dort Freimet geben würde. Als er schließlich brüllte: "Aye, noch ein Horn voll von Met" hatten die anderen, die seinen Dialekt nicht verstanden gemeint, er schwöre den Treueeid.

Kritischer Treffer: Der Barbar ist ein Kleiderschrank von einem Kämpfer. Daher landet er öfter mal einen richtigen Hammer, der 15% mehr Schaden zufügt als gewöhnlich. Mit steigendem Wert steigt die Häufigkeit dieser Treffer.

Wutanfall: Ab und zu rastet der Barbar ein wenig aus. Dann schlägt er um sich, ohne Rücksicht auf Verluste. Mit steigendem Wert nimmt er selbst weniger Schaden dabei, dafür seine Gegner umso mehr.

Regeneration: Dieser Wert beeinflusst das Tempo der Erholung, wenn der Barbar schläft.

Schwung: Wenn der Barbar so richtig ausholt, schädigt er mehr als einen Gegner. Der Wert gibt an, wie viel Prozent des Schadens der Hauptattacke auf weitere Treffer verteilt werden.

Drachenhaut: Je höher der Wert, desto mehr Schaden wird absorbiert.

BOGENSCHÜTZE

Diesem vielseitig ausgebildeten und kultivierten Kämpfer merkt man an, dass er weit herum gekommen ist. Allerdings ist er ein bisschen allzu lange in eng anliegenden grünen Beinkleidern herumgehopst, als er nämlich bei Robin Hood im Sherwood Forest höchstpersönlich in Lehre war, zumindest würde das seine etwas, wie soll man sagen, überfeinerte Art zu sprechen erklären. Er kam zu seiner Befreierrolle als er gerade an einer Tasse feinen englischen Tees nippte und sich daran verschluckte. Sein Husten und Prusten wurde ihm irrtümlicherweise als positive Rückmeldung ausgelegt.

Treffsicherheit:

Mit diesem Wert steigt die Fähigkeit, Schwachstellen beim Gegner zu treffen. Wenn eine Schwachstelle getroffen wird, ist der angerichtete Schaden 4x so hoch.

Ausweichen:

Die Fähigkeit, gegnerischen Angriffen auszuweichen und Schaden abzuwenden.

Reichweite:

Die Reichweite des Bogens wird mit diesem Wert gesteigert. Generell wird die Schussweite der angewählten Waffe um diesen Wert gesteigert.

Tarnung:

Dieser Wert gibt an, wie nahe der Bogenschütze an den Feind heranschleichen kann, ohne bemerkt zu werden. Je niedriger der Wert, desto besser.

Fallen:

Der Bogenschütze ist ein guter Fallensteller. Der Wert gibt an, wie lange die Falle bestehen bleibt.

TIPP:

Der Bogenschütze kämpft am besten aus der Entfernung und benutzt Pfeil und Bogen. Auch als Späher und Fallensteller ist er top. Nutzen Sie die Türme!



HEXENMEISTER

Dieser Magier wurde Mitglied des EKT (kurz für Einsatzkommando Thadeus), weil er die Schlussformel eines Zauberspruches vergessen hatte. Als er laut vor sich hin sprechend durch den Wald lief, immer vor sich hin brabbelnd: "ich muss diesen alten Mistkerl von einem Zauberer finden, diesen Thadeus, der hat mir diesen speziellen Zauberkram beigebracht", hatte er das Pech, dass die Bäume Ohren bekamen und ehe er sich versah, war er mit von der Partie.



Stärke der Magie:

Dieser Wert bestimmt die Wirksamkeit der gesprochenen Zauber. Steigt der Wert, so werden die Zaubersprüche einen größeren Schaden ausrichten.

Mana:

In der konkreten Kampfsituation benötigt die Spielfigur magische Energie, die beim Wirken von Zaubern aufgebraucht wird. Diese Energie wird durch Rasten, Schlafen und magische Kristalle wieder hergestellt. Es ist übrigens dieser Wert, der durch die Darstellung des blauen Balkens über der magischen Spielfigur angezeigt wird.

Magische Falle:

Der Hexenmeister setzt magische Fallen, je nach Fähigkeit der Spielfigur. Diese Eigenschaft kann noch ausgebaut werden.

TIPP: Der Hexenmeister ist ein Pyromane.

PRIESTERIN

Nachdem sie ihre Ausbildung bei Priester Thadeus mit Bravour abgeschlossen hatte, begann sie ihre Karriere im Verwaltungsapparat der Vereinigten Tempel der Magischen Kräfte. Nach mehreren Jahren trockener administrativer Tätigkeiten sehnte sie sich zurück nach bodenständigeren Tätigkeiten.

Mit Hilfe der Götter wurde sie sehr geschickt bei der Anwendung von Zaubern. Als sie davon hörte, dass ihr alter Lehrmeister entführt worden war, war sie die erste wirklich Freiwillige des Sondereinsatzkommandos.

Stärke der Magie:

Dieser Wert bestimmt die Wirksamkeit der gesprochenen Zauber. Steigt der Wert, so werden die Zaubersprüche einen größeren Schaden ausrichten.

Mana:

In der konkreten Kampfsituation benötigt die Spielfigur magische Energie, die beim Wirken von Zaubern aufgebraucht wird. Diese Energie wird durch Rasten, Schlafen und magische Kristalle wieder hergestellt. Es ist übrigens dieser Wert, der durch die Darstellung des blauen Balkens über der magischen Spielfigur angezeigt wird.

Magischer Schild:

Wirksamkeit: 50%

Dauer: 15 s

Diese Eigenschaft kann noch ausgebaut werden.

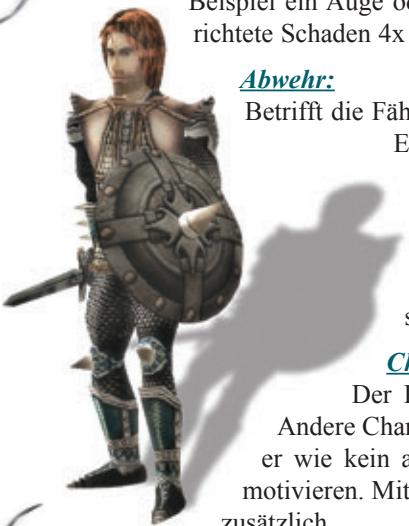
TIPP: Die Priesterin ist auf magische Schutzschilder spezialisiert

RITTER

Der Ritter ist von altem Adel und der entmachteten Königsfamilie treu ergeben. Als er vom Verschwinden des weisen Thadeus hörte, war er sofort bei der Sache. Er ist ein Ritter ohne Furcht und Tadel, ein Beschützer der Armen und Schwachen. Leider erzählt er ein wenig zu gerne von seinen Heldenataten... Aber trotz dieser kleinen Schwäche ist er sicher eine gute Wahl und gehört zu den mächtigsten Charakteren.

Fechten:

Dieser Wert gibt an, wie gut der Ritter Schwachstellen beim Gegner zu seinem Vorteil zu nutzen vermag. Wenn eine Schwachstelle getroffen wird, zum Beispiel ein Auge oder eine Lücke in der Rüstung, ist der angerichtete Schaden 4x so hoch.



Abwehr:

Betrifft die Fähigkeit, mit dem Schild Schaden abzuwehren. Ein erfolgreich abgewehrter Angriff bleibt ohne Schaden für den Ritter.

Zusatzschaden:

Zusätzlicher Schaden durch den 1. Schlag der Spielfigur. Je besser der erste Schlag sitzt, umso ungefährlicher wird der Gegner.

Charisma:

Der Ritter ist eine der mächtigsten Spielfiguren. Andere Charaktere kämpfen gerne mit ihm zusammen, da er wie kein anderer in der Lage ist, seine Mitstreiter zu motivieren. Mit diesem Wert fördern Sie sein Charisma noch zusätzlich.

Verhandlungsgeschick:

Mit diesem Wert steigt das Geschick, bei den Händlern bessere Preise heraus zu schlagen!

TIPP: Adel verpflichtet. Beschützen Sie die Armen und Unschuldigen.

SPEERWERFER

Diese Spielfigur ist eigentlich ein ziemlich ungehobelter Bursche, der durch seine Begegnung mit einer Schwiegermutter zum Sondereinsatzkommando zur Befreiung von entführten Priestern gekommen war. Nach dem Motto, lieber tausend Feinde bekämpfen als noch einmal dieser Frau über den Weg zu laufen...

Superwurf:

Dieser Wert gibt an, wie gut der Speerwerfer Schwachstellen beim Gegner treffen kann, zum Beispiel eine Lücke in der Rüstung oder ein Auge. Der angerichtete Schaden ist 15x so hoch, wenn eine Schwachstelle getroffen wird.

Supertreffer:

Ist ebenfalls ein Wert, der angibt, wie gut der Speerwerfer eine Schwachstelle treffen kann. Allerdings bezieht sich dieser Wert auf einen mit dem Speer ausgeführten Stoß. Der angerichtete Schaden ist 3x mal so hoch.

Abwehr:

Die Fähigkeit mit einem Schild Angriffe abzuwehren. Wenn erfolgreich abgewehrt wird, verpufft der Angriff ohne Wirkung auf den Speerwerfer.

Reichweite:

Dieser Wert betrifft die Reichweite der Wurfwaffe. Die Standard - Reichweite jeder ausgewählten Waffe wird um diesen Wert erhöht.

Dusel:

Manche Leute haben einfach immer Glück. Punkte, die Sie in diese Eigenschaft investieren, fördern die Glückssträhne des Speerwerfers. Je höher der Wert, desto häufiger hinterlassen besiegte Gegner Gegenstände und Gold.

TIPP: Er wirft gerne mit scharfen Gegenständen um sich. Wie der Bogenschütze ist auch er für den Kampf über längere Distanzen bestimmt und bevorzugt den Aufenthalt auf Türmen. Bogenschütze und Speerwerfer sind die mächtigsten Gegner der fliegenden Hexen, allerdings richten die Wurfgeschosse des Speerwerfers generell mehr Schaden an.

NICHT SPIELBARE CHARAKTERE - (NPC'S)

Es herrschen räue Zeiten im Königreich, das unter der Schattenherrschaft des schrecklichen Boldwin leidet. Dennoch sind viele der Bewohner, auf die Sie während Ihrer Mission treffen, überwiegend freundlich und hilfsbereit. Sprechen Sie mit den Leuten. Sie werden öfter einmal hilfreiche Hinweise oder spezielle Geschenke erhalten, vor allem wenn Sie sich den Bewohnern gegenüber hilfsbereit bei der Lösung ihrer Probleme zeigen!

Charaktere, die Sie mit einer Aufgabe betreuen wollen, erkennen Sie an dem Ausrufezeichen über ihren Köpfen. Wenn Sie einmal eine Quest angenommen haben, wird auf der kleinen Landkarte am linken unteren Bildschirmrand die Stellen, an die Sie sich zur Lösung der Aufgabe hin begeben müssen mit einem blinkenden pink-farbenen Kreis gekennzeichnet.

ACHTUNG: wenn Sie bereits in Mission für einen Charakter sind, können Sie keine weiteren Aufgaben übernehmen, so lange, bis Sie die erste erfolgreich erfüllt haben.



Schließlich gibt es noch die Händler. Händler haben meistens Verkaufszelte oder Marktstände, an denen sie Ware feil bitten.

Generell sind diese nicht sehr gesprächig und kommen sofort zur Sache. Wie man bereits am Symbol über deren

Köpfe erkennt (ein kleiner Geldsack) bieten Ihnen Händler wenig Gold für die Gegenstände, die Sie zu verkaufen haben und selbst verkaufen sie sie dann teuer weiter. Die Händler sind grundsätzlich nur an Ihrem Gold interessiert. Mit diesen handeln kann nur der Ritter, wenn diese Eigenschaft ausgebaut ist. Mehr zum Thema Händler finden Sie im Kapitel *Kaufen und Verkaufen*.

SÖLDNER

Sie werden auf einige Charaktere treffen, die sich für Gold in Ihre Dienste begeben.

Aber seien Sie vorsichtig. Diese Söldner unterstützen Sie zwar kräftig im Kampf gegen die vielen Gegner, aber wenn Sie nicht aufpassen, reißen sie sich alles Gold selbst unter den Nagel, und nachdem sie an Ihrer Seite lustig Erfahrungspunkte und Ausrüstung gesammelt haben, machen sie sich im ersten besten Moment aus dem Staub. Vorzugsweise dann, wenn Sie einmal knapp bei Kasse sind.

Söldner auf Zeit erkennen Sie am Sanduhr-Symbol neben deren Portrait auf der linken Bildschirmseite.

Falls Sie nicht genug Gold haben, kommt der Söldner gar nicht auf die Idee Sie zu begleiten. Es sind eben harte Zeiten unter Boldwins Regime. Die Kosten für den Söldner und Ihr Goldvorrat werden automatisch angezeigt, sobald Sie versuchen, mit ihm in Dialog zu treten.

Wenn Sie genügend Gold haben, wird abgefragt, ob Sie die Spielfigur anheuern wollen. Falls Sie bestätigen, wird Ihnen die entsprechende Goldmenge von Ihrem "Konto" abgezogen und der Söldner wird von nun an begleiten.



GEGNER

Im RPG-Modus werden Sie Ihre liebe Mühe mit den Scherben und Ausgeburten der übeln Herrschaft der Unterwelt haben. Eine Warnung noch: Nehmen Sie sich in Acht vor der Königin der Unterwelt. Sie führt den wunderschönen Namen Syff.

Werwolf

Dieses Untier ist eine Mutation, halb Mensch, halb Wolf. Der menschliche Anteil scheint jedoch nur dazu geführt zu haben, dass der Werwolf eine der gefährlichsten aller Bestien in den Wäldern von KnightShift ist. Man kommt besser nicht in seine Nähe. Es erübrigt sich zu sagen, wie ein Zweikampf üblicherweise ausgeht. Wie die Wölfe bevorzugen die Werwölfe tiefe Wälder, aber in Hungerszeiten scheuen sie sich nicht, in die Nähe von Dörfern zu gehen. Am besten begegnen Sie dem Werwolf mit Bogenschützen und Speerwerfern.



Riese

Im Gebirge werden Sie auf Riesen treffen, die alleine in Höhlen leben. Normalerweise leben sie relativ friedlich vor sich hin und stören niemanden.

Manchmal aber kommen sie in die Dörfer und greifen die Kühe an. Riesen sind ihrer Natur nach sehr groß und sehr stark. Eine Gruppe bestehend aus mehreren Holzfällern reicht nicht aus, um einen Riesen zu besiegen. Am meisten Aussicht auf Erfolg hat eine Gruppe bestehend aus mehreren gut gerüsteten Rittern. Der Riese haut mit einem gigantischen Prügel um sich. Ein paar Treffer mit diesem Prügel genügen, um dem stärksten ihrer Charaktere das Licht auszupusten. Es gibt auch Riesen, die in Familienverbünden zusammen leben, bestehend aus einem weiblichen, einem männlichen und einem sehr jungen Exemplar. Schließlich sei noch ein Riese erwähnt, der ein geheimnisvolles gigantisches Ei mit sich herumträgt. Mehr soll hier nicht verraten werden.



Werbär

Dieses Untier ist eine Mutation, halb Mensch, halb Bär. Der menschliche Anteil scheint jedoch nur dazu geführt zu haben, dass der Werbär eine der gefährlichsten aller Bestien in den Wäldern von KnightShift ist. Man kommt besser nicht in seine Nähe.



Es erübrigt sich zu sagen, wie ein Zweikampf üblicherweise ausgeht. Wie die Bären bevorzugen die Werbären tiefe Wälder, aber in Hungerszeiten scheuen sie sich nicht, in die Nähe von Dörfern zu gehen.

Am besten begegnen Sie dem Werbär mit Bogenschützen und Speerwerfern. Aber denken Sie daran, dass der Werbär, obwohl er sich "nur" auf zwei Beinen fortbewegt, schneller vorwärts kommt als ein üblicher Bär.

Gesundheitszustand: unbekannt

Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Skelette

Es gibt einen Haufen verschiedener Skelette in KnightShift und alle haben sie unterschiedliche Waffen, Rüstungen und Verhaltensweisen. Es gibt Bogenschützen-Skelette, Krieger-Skelette, Speerwerfer-Skelette und viele andere. Eines haben sie allerdings alle miteinander gemeinsam.

Sie lieben es, in großen Gruppen aus der Unterwelt auszuströmen. Und sie haben nichts als Vernichtung im Sinn. Unterschätzen Sie nie-mals die Skelette.

Gesundheitszustand: unbekannt



Anfängliche Stärke: unterschiedlich

Reichweite: unterschiedlich

Wolf

Wölfen werden Sie im Spiel mit am häufigsten begegnen. Einzeln sind sie nicht besonders stark, sie können aber viel Schaden anrichten, wenn sie in Rudeln angreifen.

Wölfe können auch Charaktere angreifen, die durch künstliche Intelligenz gesteuert werden. Denken Sie aber dran: Wölfe sind nun einmal keine Schoßhunde.



Es gibt auch größere und gefährlichere Exemplare, die Ihnen ganz schön zusetzen können. Diese großen Wölfe haben einen höheren HP-Wert als der Standardwolf.

Bär

Der Bär ist ein wilder Einzelgänger. Es ist besser, wenn man ihn nicht reizt. Er ist viel gefährlicher als ein Wolf.

Bei einem Ringkampf mit einem Bär ist der Gewinner so gut wie vorprogrammiert. Sein Lebensraum ist der Wald, aber wenn er Hunger hat, kommt er auch in die Nähe der Dörfer.



Sie werden öfter mal auf ein oder mehrere Bären treffen. Dann sollten Sie den Nahkampf meiden.

Am besten begegnen Sie dem Bär mit Bogenschützen. Hier gilt es dennoch, schnell zu sein. Nachdem der Pfeil abgeschossen wurde, sollte der Schütze schnell das Weite suchen und dann erneut zielen. Ein Bär kann durch einen Hirtenjungen gezähmt werden und ist dann ein wertvoller Kampfgefährte.

KnightShift ist ein wahres Biotop für Bären. Es gibt viele von ihnen und einer ist größer und gefährlicher als der andere.

WAFFEN

Auf der Reise durch die Länder von KnightShift, werden Sie zahlreiche Gegenstände finden, die Ihnen helfen können, bestimmte Situationen besser zu meistern.

Über 2000 Rüstungen, Waffen, magische Ringe oder Amulette warten darauf gefunden zu werden. Einige Waffen können erst ab einer gewissen Erfahrungsstufe benutzt werden. Sollten Sie eine solche Waffen finden, ist diese im Inventory auf rotem Hintergrund dargestellt, so lange wie Ihr Charakter die entsprechende Erfahrungsstufe noch nicht erreicht hat.

Einige Waffen sind mit einem kleinen “Puzzle”-Symbol in der linken oberen Ecke im Inventory versehen. Diese Waffen sind Bestandteile eines dreiteiligen Sets.

Mag sein, dass die Einzelteile des Satzes im Verhältnis zu anderen Gegenständen, auf den ersten Blick nicht so viel Potential haben, aller lassen Sie sich nicht von dem ersten Schein trügen. Wenn Sie mal ein Set beisammen haben, werden Sie feststellen, wieso sich die Suche danach lohnt. Sie werden mit Extra-Boni belohnt. Ein Beispiel :

Der Satz des Phoenix besteht aus dem

Amulett des Phoenix

Gürtel des Phoenix

Ring des Phoenix

Alle Bestandteile eines Satzes sind mit derselben Puzzlestück-Farbe gekennzeichnet. Wenn Sie alle drei Teile in beisammen haben gibt es für diesen Extra Bonus (zusätzlich zu den Eigenschaften der Einzelteile):

Regeneration des Gesundheitzzustandes:	+1
Schutz vor Fleischwunden:	+15
Schutz vor Knochenbrüchen:	+15
Schutz vor Magie:	+3
Zusätzliche Lebenspunkte:	+50

Zusätzlich zu den Sets, kann Ihr Charakter einzigartige Artefakte in der KinghtShift Welt finden. Die sogenannten “unique items” sind mit einem ★ Stern im Inventory gekennzeichnet, sind sehr wertvoll und sehr selten. Sie haben einzigartige Eigenschaften, die Ihre Spielfigur zu etwas Besonderem machen.

RÜSTUNGEN

Die Rüstungen können ausschließlich von Ritter getragen werden.



Leichter Halbharnisch
Schutz vor Schnittwunden: 4
Schutz vor Schlagwaffen: 4
Gewicht: 10



Lederrüstung des Magieschutzes
Schutz vor Schnittwunden: 25
Schutz vor Schlagwaffen: 20
Schutz vor Magie: 26
Gewicht: 23



Panzer des Druiden
Teil des Sets des Druiden
Schutz vor Schnittwunden: 20
Schutz vor Schlagwaffen: 5
Gewicht: 13



Gravierte Rüstung des Schutzes
Schutz vor Schnittwunden: 30
Schutz vor Schlagwaffen: 10
Schutz vor Magie: 24
Gewicht: 12



Ritterrüstung der Stärke
Schutz vor Schnittwunden: 27
Schutz vor Schlagwaffen: 30
Stärke erhöhen: 30
Gewicht: 29



Beschlagenes Leder
Schutz vor Schnittwunden: 2
Schutz vor Schlagwaffen: 15
Gewicht: 9



Halbharnisch des Schutzes
Schutz vor Schnittwunden: 28
Schutz vor Schlagwaffen: 32
Schutz vor Magie: 33
Gewicht: 10



Heilige Rüstung d. Magieschutzes
Schutz vor Schnittwunden: 30
Schutz vor Schlagwaffen: 27
Schutz vor Magie: 32
Gewicht: 29



Gravierte Rüstung des Lebens
Regeneration Leben: 3
Schutz vor Schnittwunden: 30
Schutz vor Schlagwaffen: 25
Leben erhöhen: 200 pt
Gewicht: 28



Leichte Plattenrüstung der Stärke
Schutz vor Schnittwunden: 35
Schutz vor Schlagwaffen: 30
Stärke erhöhen: 36
Gewicht: 33



Plattenrüstung
Schutz vor Schnittwunden: 10
Schutz vor Schlagwaffen: 15
Gewicht: 13



Beschlagenes Leder des Schutzes
Schutz vor Schnittwunden: 20
Schutz vor Schlagwaffen: 15
Schutz vor Magie 20
Gewicht: 18

SCHILDE

Der Ritter, der Barbar und der Speerwerfer können ein Schild tragen, alle anderen Charaktere nicht

Leichter Holzschild
Schutz vor
Schnittwunden: 10
Schutz vor
Schlagwaffen: 6
Gewicht: 5



Holzschild
Schutz vor
Schnittwunden: 11
Schutz vor
Schlagwaffen: 7
Gewicht: 6



Eckiger Schild
Schutz vor
Schnittwunden: 17
Schutz vor
Schlagwaffen: 11
Gewicht: 9



Leichter Wappenschild
Schutz vor
Schnittwunden: 11
Schutz vor
Schlagwaffen: 8
Gewicht: 7



Schwerer Stoßschild
Schutz vor
Schnittwunden: 19
Schutz vor
Schlagwaffen: 12
Gewicht: 10



Leichter Schutzschild
des Lebens
Schutz vor Schnittwunden: 22
Schutz vor Schlagwaffen: 14
Gewicht: 12
Leben erhöhen: 50 pt
Regeneration Leben: 1



Holzschild der Präzision
Schutz vor
Schnittwunden: 30
Schutz vor
Schlagwaffen: 19
Gewicht: 16
Genauigkeit: 3



Leichter Normannenschild
Schutz vor
Schnittwunden: 26
Schutz vor
Schlagwaffen: 16
Gewicht: 14
Genauigkeit: 2



Leichter Schild des Lebens
Schutz vor
Schnittwunden: 31
Schutz vor
Schlagwaffen: 19
Gewicht: 17
Regeneration Leben: 1
Leben erhöhen: 50 pt



Schwerer Holzschild
Schutz vor
Schnittwunden: 30
Schutz vor
Schlagwaffen: 19
Schutz vor Magie: 25
Gewicht: 16



HELME

Barbaren, Ritter und Speerwerfer können Helme tragen, alle anderen Charaktere nicht.



Leichter Eisenhut
Schutz vor Schnittwunden: 7
Schutz vor Schlagwaffen: 12
Gewicht: 5



Eisenhut
Schutz vor Schnittwunden: 8
Schutz vor Schlagwaffen: 14
Gewicht: 6



Helm von Mokosh
Teil des Set von Mokosh
Schutz vor Schnittwunden: 10
Schutz vor Schlagwaffen: 18
Gewicht: 7



Schwerer Bscinet
Schutz vor Schnittwunden: 12
Schutz vor Schlagwaffen: 21
Gewicht: 8



Kampf-Bascinet
Schutz vor Schnittwunden: 13
Schutz vor Schlagwaffen: 23
Gewicht: 9



Konischer Helm der Magieabwehr
Schutz vor Schnittwunden: 8
Schutz vor Schlagwaffen: 14
Schutz vor Magie: 10
Gewicht: 6



Kriegs Bascinet
Schutz vor Schnittwunden: 14
Schutz vor Schlagwaffen: 25
Gewicht: 10



Helm des Druiden (Set)
Schutz vor Schnittwunden: 11
Schutz vor Schlagwaffen: 19
Gewicht: 8
Regeneration des Lebens: 1



Schwerer Spitzhelm des Lebens
Schutz vor Schnittwunden: 16
Schutz vor Schlagwaffen: 28
Regeneration des Lebens: 1
Leben erhöhen: 170 pt
Gewicht: 11



Kriegskampfhelm des Lebens
Schutz vor Schnittwunden: 19
Schutz vor Schlagwaffen: 33
Gewicht: 13
Regeneration des Lebens: 4
Leben erhöhen: 350 pt

Bis jetzt haben Sie auf Aufstellung einiger Helme, Rüstungen und Schilder durchgeblättert. Natürlich sind das bei Weitem nicht alle Gegenstände, die in KnightShift auf ihre Entdeckung warten.

Auf den folgenden Seiten, haben wir Ihnen eine kleine Auswahl an Waffen und magischen Gegenständen zusammengestellt, die im Rollenspiel-Part von KnightShift versteckt sind und nur auf ihren Einsatz warten.

ÄXTE UND KEULEN

Diese Waffen können ausschließlich von Barbar und Ritter benutzt werden.

Beil

Schaden durch Schnittwunden 13
Schaden durch Schlagwaffen: 13
Gewicht: 10
Genauigkeit -1



Zwillingssaxt

Schaden durch Schnittwunden 218
Schaden durch Schlagwaffen 218
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 34



Tomahawk

Schaden durch Schnittwunden 15
Schaden durch Schlagwaffen: 15
Schaden durch Magie 15
Gewicht: 25 Genauigkeit -3
Minimale Erfahrungsstufe: 4



Axt des Berserkers (Set)

Schaden durch Schnittwunden 75
Schaden durch Schlagwaffen: 75
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 4



Steinaxt

Schaden durch Schnittwunden 60
Schaden durch Schlagwaffen: 60
Gewicht: 25 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 19



Steinknöppel

Schaden durch Schlagwaffen 120
Gewicht: 25 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 38



Axt des Menschenfressers (Set)

Schaden durch Schnittwunden 45
Schaden durch Schlagwaffen: 45
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Minimale Erfahrungsstufe: 11



Streitkolben

Schaden durch Magie: 120
Gewicht: 25 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 18



Wikinger Bartaxt

Schaden durch Schnittwunden 30
Schaden durch Schlagwaffen: 30
Gewicht: 8



Kampfkeule

Schaden durch Magie: 160
Gewicht: 8 Reichweite: 7
Minimale Erfahrungsstufe: 16



Kriegsaxt

Schaden durch Schnittwunden 100
Schaden durch Schlagwaffen: 100
Gewicht: 25 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 26



Dorniger Streitkolben

Schaden durch Schlagwaffen: 200
Gewicht: 25 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 53



Schwere Breitaxt

Schaden durch Schnittwunden 113
Schaden durch Schlagwaffen: 113
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 20



Hölzerne Kriegskeule

Schaden durch Schlagwaffen: 300
Gewicht: 25 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 68



Toxische Riesenaxt

Schaden durch Schlagwaffen: 232
Gewicht: 8
Vergiftung: 1160 HP in 7 Sek.



Gezackter Kriegsknöppel

Schaden durch Schlagwaffen: 180
Schaden durch Magie: 360
Gewicht: 15 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 44



HÄMMER

Diese Waffen können ausschließlich von Barbar und Ritter benutzt werden.



Der Zertrümmerer
Schaden durch Schlagwaffen: 90
Gewicht: 13 Genauigkeit -1
Benötigter Schaden: 21



Großer Holzhammer
Schaden durch Schlagwaffen 435
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 60



Eisenhammer
Schaden durch Schlagwaffen: 150
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 30



Eisenfaust
Schaden durch Schlagwaffen: 540
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 75



Hammer der Schmerzen
Schaden durch Schlagwaffen: 345
Gewicht: 13 Genauigkeit -2
Benötigter Schaden: 53



Schlaghammer
Schaden durch Schnittwunden 270
Schaden durch Schlagwaffen: 270
Gewicht: 13 Genauigkeit -4
Benötigter Schaden: 38

SCHWERTER

Diese Waffen können ausschließlich von Barbar und Ritter benutzt werden.



Dolch
Schaden durch Schnittwunden 20
Gewicht: 10



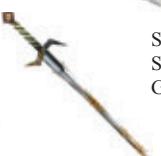
Breitschwert
Schaden durch Schnittwunden 16
Gewicht: 12 Genauigkeit 2



Krummsäbel
Schaden durch Schnittwunden: 14
Gewicht: 13 Genauigkeit: 3



Rasierklinge
Schaden durch Schnittwunden 30
Gewicht: 6 Genauigkeit -4



Schwert des Koboldkönigs (Set)
Schaden durch Schnittwunden: 22
Gewicht: 9 Genauigkeit: -1



Kriegsschwert
Schaden durch Schnittwunden 44
Gewicht: 12 Genauigkeit -2

Schwert des Schwertmeisters-Set
Schaden durch Schnittwunden 39
Gewicht: 13 Genauigkeit: 3



Langsäbel
Schaden durch Schnittwunden 426
Gewicht: 7 Genauigkeit: -3
Benötigter Schaden: 80



Hiebschwert
Schaden durch Schnittwunden 70
Gewicht: 13 Genauigkeit: 3
Benötigter Schaden: 34



Bastard Schwert
Schaden durch Schnittwunden 177
Gewicht: 7 Genauigkeit: -3
Benötigter Schaden: 47



SPEERE

Diese Waffen können ausschließlich vom Speerwerfer benutzt werden.

Stahlsense
Schaden durch Schnittwunden: 45
Schaden durch Schlagwaffen: 45
Gewicht: 13 Genauigkeit: -4
Geschwindigkeit: 10
Benötigter Schaden: 38



Kurzspeer
Schaden durch Magie: 45
Gewicht: 10 Genauigkeit: -2
Geschwindigkeit: 7
Reichweite: 7



Verstärkter kurzer Speer
Schaden durch Schnittwunden: 20
Schaden durch Schlagwaffen: 50
Gewicht: 8 Genauigkeit: -2
Geschwindigkeit: 8
Reichweite: 6
Benötigter Schaden: 30



Stachel von Mokosh (Set)
Schaden durch Magie: 25
Gewicht: 8 Geschwindigkeit: 8
Reichweite: 7



Sense
Schaden durch Schnittwunden: 23
Schaden durch Schlagwaffen: 23
Gewicht: 13 Genauigkeit: -4
Geschwindigkeit: 10
Benötigter Schaden: 23



Speer
Schaden durch Schnittwunden: 25
Schaden durch Schlagwaffen: 20
Gewicht: 13 Genauigkeit: -2
Geschwindigkeit: 6
Reichweite: 6
Benötigter Schaden: 23



Verstärkte Holzgabel
Schaden durch Schnittwunden: 71
Schaden durch Schlagwaffen: 57
Gewicht: 13 Geschwindigkeit: 6
Reichweite: 6
Benötigter Schaden: 53



Schwere Hellebarde
Schaden durch Schnittwunden 107
Schaden durch Schlagwaffen: 107
Gewicht: 13 Genauigkeit: -5
Geschwindigkeit: 10
Benötigter Schaden: 90



Gewaltiger Speer
Schaden durch Schnittwunden: 50
Gewicht: 8 Geschwindigkeit: 8
Reichweite: 7
Benötigter Schaden: 25



Langer Dreizack
Schaden durch Schnittwunden: 57
Schaden durch Schlagwaffen: 143
Gewicht: 8 Genauigkeit: -3
Geschwindigkeit: 8
Benötigter Schaden: 90



BÖGEN UND KÖCHER

Diese Waffen können ausschließlich vom Speerwerfer benutzt werden.



Langer Trainingsbogen
Schaden durch Schnittwunden: 24
Gewicht: 8
Reichweite: 5
Minimale Erfahrungsstufe: 4



Langer Holzbogen
Schaden durch Schnittwunden: 48
Gewicht: 10
Genauigkeit: -2
Reichweite: 6
Minimale Erfahrungsstufe: 6
Benötigter Schaden: 24



Kurzer Zedernbogen
Schaden durch Schnittwunden: 10
Gewicht: 7
Genauigkeit: 1
Reichweite: 5



Bogen der Elfen
Teil des Sets
Schaden durch Schnittwunden: 6
Schaden durch Magie: 6
Gewicht: 8
Genauigkeit: 2
Reichweite: 5
Minimale Erfahrungsstufe: 5



Kurzer Pioniersbogen
Schaden durch Schlagwaffen: 36
Gewicht: 12
Genauigkeit: -4
Reichweite: 7



Köcher der hölzernen Pfeile
Schaden durch Schnittwunden: 2
Regeneration des Lebens: 1
Gewicht: 4



Köcher des Lebens
Regeneration des Lebens: 2
Leben erhöhen: 30 pt
Gewicht: 5



Köcher der Elfen (set)
Schaden durch Schnittwunden: 5
Genauigkeit: 1
Leben erhöhen: 100 pt
Gewicht: 4



Köcher der Magieabwehr
Schutz vor Magie: 18
Gewicht: 5



Köcher
Schaden durch Schnittwunden: 2
Genauigkeit: 1
Gewicht: 5



Köcher des Jägers
Schaden durch Schnittwunden: 1
Schutz vor Magie: 10
Regeneration des Lebens: 1
Leben erhöhen: 15 pt
Gewicht: 7



Köcher der magischen Pfeile
Schutz vor Magie: 13
Genauigkeit: 1
Gewicht: 5

AMULETTE UND RINGE

Amulette und Ringe können überlicherweise primär von magischen Charakteren verwendet werden. Amulette der Stärke kommen jedoch Speerwerfer oder Barbar zugute. Es gibt Hunderte davon, einige davon sind nachstehend abgebildet.

Goldener Ring des Schutzes
Regeneration des Lebens: 5
Leben erhöhen: 300 pt
Gewicht: 1



Goldener Ring des Magiers
Mana erhöhen: 200 pt
Stärke der Magie erhöhen: 23
Gewicht: 1



Ring der Magie Regeneration
Regeneration des Lebens: 5
Schnellere Mana Regeneration: 5
Gewicht: 1



Silberner Ring der Magischen Bedrohung
Stärke der Magie erhöhen: 22
Gewicht: 1



Ring der gesteigerten Magie
Schnellere Mana Regeneration: 2
Mana erhöhen: 30%
Gewicht: 1



Silberner Ring der Magiezuführung
Schnellere Mana Regeneration: 3
Mana erhöhen: 200 pt
Gewicht: 1



Eisernes Amulett des vollen Schutzes
Schutz vor Schnittwunden: 5
Schutz vor Schlagwaffen: 5
Schutz vor Magie: 10
Gewicht: 3



Eiserner Ring des Schutzes
Schutz vor Magie: 15
Stärke der Magie erhöhen: 5
Gewicht: 1



Bronzenes Amulett der Heilung
Regeneration des Lebens: 3
Leben erhöhen: 70 pt
Gewicht: 3



Eisernes Amulett der Energiezuführung
Schnellere Mana Regeneration: 1
Mana erhöhen: 50 pt
Gewicht: 3



Goldenes Amulett der Stärke
Stärke erhöhen: 30 pt
Gewicht: 3



Eisernes Amulett des Lebens
Regeneration des Lebens: 1
Leben erhöhen: 60 pt
Gewicht: 3



Eisernes Amulett der steigernden Magie
Schnellere Mana Regeneration: 1
Mana erhöhen: 20%
Stärke der Magie erhöhen: 3
Gewicht: 3



Amulett des Phoenix (Set)
Schutz vor Schnittwunden: 10
Schutz vor Schlagwaffen: 10
Schutz vor Magie: 5
Gewicht: 3



GÜRTEL UND ZAUBERSTÄBE

Gürtel können ebenfalls von magischen Charakteren getragen werden. Die Zauberstäbe, die Ihr Charakter im Laufe des Spiels findet, haben individuelle Eigenschaften, die in Abhängigkeit der Gegner benutzt werden sollten.



Kampfgürtel der gesteigerten Magie
Mana erhöhen: 120 pt
Stärke der Magie erhöhen: 19
Gewicht: 4



Leichter Gürtel der Zauberkraft
Mana erhöhen: 80 pt
Lebel erhöhen: 80 pt
Gewicht: 4



Leichter Gürtel der Magiezuführung
Mana Regeneration: 3
Mana erhöhen: 30%
Gewicht: 4



Gürtel des Gryjon (Set)
Regeneration des Lebens: 3
Leben erhöhen: 100 pt
Gewicht: 4



Rute des Frostes
Schaden durch Schnittwunden: 100
Gewicht: 11
Reichweite: 7
Benötigter Magie Level: 220



Stab des Taifuns
Schaden durch Magie: 199
Gewicht: 10
Reichweite: 8
Benötigter Magie Level: 240



Stab des Bösen
Schaden durch Magie: 190
Gewicht: 11
Reichweite: 8
Benötigter Magie Level: 260



Magischer Giftstab
Schaden durch Magie: 112
Vergiftung: 560 HP in 20 s
Gewicht: 11
Reichweite: 8
Benötigter Magie Level: 250



Höllenstab
Schaden durch Magie: 67
Gewicht: 10
Reichweite: 7



Behemoth's Faust
Schaden durch Magie: 266
Gewicht: 10
Reichweite: 8
Benötigter Magie Level: 260

ZAUBERSPRÜCHE



Kraft des Windes

Dieser Zauber verletzt alle Feinde, die sich in einem bestimmten Radius aufhalten. Der Radius des Windstoßes und der Grad der Verletzung hängt vom Erfahrungslevel der Spielfigur ab.



Amok

Der Gegner beginnt, seine eigenen Leute zu bekämpfen, falls vorhanden. Den Angreifer selbst jedoch lässt er in Ruhe.



Zauber der Bekehrung

Für eine begrenzte Zeit befindet sich ein Gegner unter Ihrer Kontrolle und tut, was Sie möchten.



Verwandlungszauber

Verwandelt einen menschlichen Gegner in eine Kuh. Manche Feinde sind immun gegen diesen Zauber.



Feuerregen

Ein alles zerstörender Feuerregen. Er verwüstet einfach alles in einem bestimmten Umkreis. Wie lange der Feuerregen anhält hängt davon ab, wie viel Erfahrungspunkte Sie in diese Fähigkeit investiert haben.



Feuerwand

Läßt eine riesige Feuerwand entstehen. Je größer die magische Stärke des Charakters, desto länger bleibt die Feuerwand bestehen.



Lähmungzauber

Lähmt einen einzelnen Gegner. Die Wirkungsdauer hängt davon ab, wie viel Punkte in diese Fähigkeit investiert werden.



Magischer Spiegel

Stellt eine identische Zwillingssfigur des Charakters her. Nach einer Weile verschwindet dieser Zwilling wieder, je nach Fähigkeit des Charakters bleibt das Spiegelbild länger oder kürzer. Dieser Zauber ist die Hauptwaffe der Amazone.



Multi-Versteinerung

Versteinert alle Gegner in der Reichweite. Die Reichweite und Zeitdauer hängt davon ab, wie viel Punkte in diese Fähigkeit investiert werden.



Lebensenergie absorbieren

Dieser Zauber stiehlt dem Gegner Lebensenergie und transferiert sie auf den eigenen Charakter.



Selbstheilung

Ein wirksamer Heilzauber, der jedoch Mana kostet.



Geisterbeschwörung

Der heraufbeschworene Geist greift die Gegner seines Herrn an. Sein Angriff wird um so wirksamer, je mehr Erfahrung ein Charakter hat.



Magische Tierbeschwörung

Ein Tier mit magischen Kräften wird herauf beschworen, um den Charakter zu beschützen



Erkundungsrabe

Ruft einen Raben herbei, der eine bisher unbekannte Gegend überfliegt. Danach wissen Sie, was Sie dort erwarten.



Magischer Schild

Umgibt den Charakter wie eine mächtige magische Schutzhülle.



Sturm

Bringt einen zerstörerischen Sturm auf, den Sie in eine bestimmte Richtung lenken können. Wie lange der Sturm anhält, hängt von den Erfahrungspunkten ab, die Sie in diesen Zauber investiert haben.



Teleporter

Teleportiert den Anwender auf der Stelle an einen anderen Ort. Die Reichweite, das heißt die Entfernung, die dabei zurückgelegt werden kann, hängt von den Fähigkeiten des Anwenders ab. Der Teleporter ist ein vorzügliches magisches Fluchtmittel.



Magische Falle

Je nach Fähigkeit des Anwenders spielt diese magische Falle einem Opfer mehr oder weniger übel mit.



Feuersturm

Dieser mächtige Zauber ruft einen Feuerregen in Begleitung eines verheerenden Sturmes herbei. Die Intensität dieses Feuersturmes hängt von den darauf verwendeten Erfahrungspunkten ab.

GAMEPLAY

INVENTAR

Heilende Pilze, magische Kristalle und Ähnliches finden Sie unterwegs an den Wegrändern oder in den Wäldern. Im Unterschied zu den Kampagnen wandern alle Gegenstände, die Ihr Charakter aufnimmt, ins Inventar.

Achten Sie auch auf Goldstücke oder andere Gegenstände, die besiegte Gegner manchmal zurücklassen. In Kisten und Fässern sind oft Waffen und Rüstgegenstände verborgen. Außerdem erhalten Sie zuweilen Geschenke von den Bewohnern, die sie Ihnen aus reiner Dankbarkeit überlassen. Eine weitere Möglichkeit, Ihren Rucksack zu füllen, besteht darin, einen der zahlreichen Händler aufzusuchen.

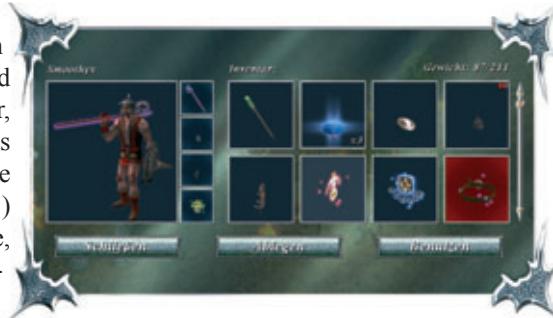
Jeder Charakter hat ein eigenes Inventar. Wie viel Gegenstände er mit sich führen kann, hängt davon ab, wie viel Gewicht er oder sie tragen kann. Der Barbar kann, dank seiner Statur, Unmengen an Zeug mit sich herumschleppen. Zum Glück sind magische Amulette, Schriftrollen und ähnliches von Natur aus leichter als Waffen und Rüstungen, deshalb kommen die Amazone und die Priesterin auch mit leichterem Gepäck aus. Mit jedem Levelanstieg passt mehr in den Rucksack Ihrer Charaktere.

Es lohnt sich zuweilen den Inhalt des Inventars einer strengen Prüfung zu unterziehen. Möglicherweise schleppt Ihr Charakter Dinge herum, die er selbst gar nicht benutzen kann. In diesem Fall ist der Gegenstand im Inventar rot unterlegt. Überlegen Sie, ob Sie den Gegenstand bei einem Händler verkaufen oder an einen Kampfgefährten weitergeben. Letzteres tun Sie, indem Sie den Gegenstand im Inventar anwählen und dann auf Ablegen drücken. Der Gegenstand kann von dem Kampfgefährten dann aufgenommen werden.

Manche Gegenstände im Inventar können erst später benutzt werden, wenn Sie sich ihrer würdig erwiesen haben und einen bestimmten Erfahrungsstand oder ein bestimmtes Level an Zauberkraft erreicht haben. Diese Gegenstände sind rot markiert. Es kann auch passieren, dass Sie einen Gegenstand finden der nicht Ihrer Charakterklasse entspricht. Dieser wird dann auch rot markiert. Das bedeutet, dass Sie den Gegenstand nicht benutzen können. Sie können ihn allerdings im Inventar behalten und bei einem Händler für gutes Gold verkaufen oder an einen Mitstreiter weitergeben (im Multiplayer Modus).

Frisch hinzugekommene Gegenstände werden im Inventar auf einem leicht blinkendem Hintergrund dargestellt (z.B. das rote Amulett). Das entsprechende Symbol in der Steuerungsleiste blinkt auch auf, um Sie darauf aufmerksam zu machen. Wenn Sie einen Gegenstand zum ersten Mal aufnehmen, der von Ihrem Charaktertyp getragen werden kann, wird Ihre Spielfigur diesen sofort anlegen. Nehmen wir mal an, Sie spielen einen Speerwerfer. Der Speerwerfer kann grundsätzlich einen Helm tragen. Sobald Sie den ersten Helm finden oder käuflich erwerben, wird Ihr Charakter diesen sofort aufsetzen. Während des Spielverlaufs werden Sie noch weitere Gegenstände dieses Typs finden. Welchen Sie dann benutzen möchten, obliegt Ihnen und muß im Inventar manuell selektiert werden. Da jeder Gegenstand individuelle Eigenschaften und Werte hat, sollte es Ihnen überlassen sein, in welcher Situation Sie welchen Gegenstand oder welche Ausrüstung benutzen wollen.

S Das Inventar kann per Klick auf das entsprechende Symbol in der Steuerungsleiste oder mit der Taste **I** aufgerufen werden. Oben links wird der Name Ihrer Spielfigur, auf der rechten Seite das Gewicht bzw. das zulässige Gesamtgewicht (87/211) eingeblendet. In der Mitte, direkt neben dem Charakter werden die Gegenstände angezeigt, die zur Zeit getragen werden. Durch einen Doppelklick auf einen anderen Gegenstand tauschen Sie diese aus. Die Schaltflächen im Inventarfenster:



Benutzen: Um einen anderen Gegenstand aus Ihrem Inventar zu verwenden, markieren Sie den Gegenstand, und klicken Sie danach auf die Schaltfläche **“Benutzen”**.

Ablegen: Um einen Gegenstand abzulegen, markieren Sie den gewünschten Gegenstand und klicken Sie auf die Schaltfläche **“Ablegen”**. Das macht vor allem Sinn, wenn Ihr Charakter überladen ist. Wird das zulässige Gesamtgewicht überschritten, das in der Inventarliste oben rechts angezeigt wird, bewegt sich Ihr Charakter dementsprechend langsam über den Bildschirm. Also nicht vergessen, gelegentlich das Inventar auszumisten.

Schließen: Ein Klick auf diese Schaltfläche schließt das Inventar Fenster.

KAMPF

Nachdem Sie nun auf den vorherigen Seiten genügend Zeit hatten, sich mit einigen Waffen vertraut zu machen, geht's nun ab in den Kampf.

Nahkampf: Zu den Nahkampfarten gehört das Beißen und das Kämpfen mit Pfoten und Tatzen sowie Schläge, die mit Schwertern, Keulen und Äxten ausgeführt werden. Ritter und Barbar sind beide Charaktere, die auf den Nahkampf spezialisiert sind, was allerdings nicht heißen soll, dass sie keine Wurfmesser bedienen können. Wie gut letztendlich ein Nahkampfcharakter in der Benutzung von Fernwaffen wird, hängt schließlich und endlich von Ihnen selber ab.

Kampf über eine längere Distanz: Bogenschütze, Amazone, Priesterin, Speerwerfer und Hexenmeister sind Charaktere, die lieber aus einer sicheren Entfernung kämpfen. Zu Beginn des Spiels, wenn Ihre Spielfigur noch recht schwach ist, empfiehlt es sich, die den Gegner aus dem Weg zu gehen, und mit Abstand zu versuchen diese zu besiegen. Eine gute Taktik hierfür sind Türme. Ihre Charaktere können auf Türme klettern und von dort aus die Gegner aus dem Umfeld in die Flucht jagen.

Apropos Türme: in KnightShift gibt es davon mehrere Ausführungen und Varianten: Türme aus Stein und Türme aus Holz. Die hölzernen Exemplare können und werden von Ihren Feinden angegriffen werden. Sollten Sie also von Türmen Gebrauch machen, ist es ratsam, diese zu verlassen, sobald ein Gegner den Turm angreift - ansonsten wird Ihre Spielfigur mit dem Turm untergehen. Anderes hingegen sieht es bei Türmen aus Stein aus: diese können nicht zerstört werden, und Ihre Gegner werden sie demzufolge auch nicht angreifen.

Die Gegner in der Welt von KnightShift begegnen Ihren Kampfhandlungen mit einer ausgeklügelten künstlichen Intelligenz. Wenn der Spieler an Kampferfahrung gewinnt, werden die Gegner sich seinen Reaktionen anpassen und ebenfalls besser werden. Die von der künstlichen Intelligenz gesteuerten Wesen haben übrigens von vorneherein eine nicht immer gleiche Vorgehensweise. Beispielsweise kann ein verletzter Wolf den Rückzug antreten, oder aber weiter angreifen, oder aber sich zunächst zurückziehen, um dann zurückzukehren.

Ihre Gegner werden sich Taktiken überlegen. Sie werden zum Beispiel einen aus ihren Reihen vorschicken und hinter dem nächsten Felsen auf Sie warten.

Denken Sie daran, dass die eingesetzten Waffen Ihrer Spielfigur immer die ballistische Flugbahn berücksichtigen. So kann es oft mal vorkommen, dass Sie einen Feuerball auf Ihren Gegner werfen, dieser aber nicht das Ziel trifft, da der Feind sich fortbewegt hat.

Noch eine Kleinigkeit: glauben Sie nicht, dass wenn Sie in einem Gebiet alle Feinde bekämpft haben, Sie hier in Sicherheit sind, sonst könnten Sie eine böse Überraschung erleben... So kann es vorkommen, dass in einem Wald, den Sie von Wölfen und Bären gesäubert haben, auf dem Rückweg ins Dorf finstere Gestalten der Unterwelt auf Sie warten.

Diese kommen überlicherweise in kompletten Scharen auf Sie zu. In diesem Fall sollten Sie folgende Tipps beherzigen:

TIPP1

Es kann vorkommen, dass mehrere Feinde, in Begleitung ihres Anführers, auf Sie zukommen. In einem solchen Fall, sollten Sie besonderes gut gerüstet sein. Der Anführer der Rotten bewirkt nämlich, dass alle in seinem Umkreis befindlichen Untertanen noch verbissener und motivierter kämpfen. Ob ein Anführer dabei ist, erkennen Sie an dem Einflusszeichen-Symbol über den Köpfen der  Gegner. Bitte beherzigen Sie folgende Ratschläge, sie könnten Ihnen in diesem Fall weiterhelfen:

Drei Möglichkeiten, wie diese Geschöpfe am einfachsten zu besiegen sind:

Variante 1:

eliminieren Sie zuerst den Anführer und dann alle anderen. Dies ist meistens sehr schwierig, da er gut bewacht ist oder

Variante 2:

locken Sie einzelne Feinde von Ihrem Anführer weg, damit sie sich nicht mehr in seinem Einflussbereich befinden. Dann haben Sie ein einfaches Spiel.

Variante 3:

wenn Sie Fallen in Ihrem Inventar haben, können Sie diese am Boden anbringen und die Feinde "reinlaufen" lassen. Diese Möglichkeit sollte jedoch nur in Betracht gezogen werden, wenn die Feinde über eine Brücke oder einen schmalen Pfad laufen müssen, um Ihnen zu folgen.

Ansonsten werden sie die Falle erkennen und sie umgehen. Ihr Charakter kann durch eigens gelegte Fallen laufen, ohne dass er Schaden davon trägt.

Ungebrauchte Fallen können bei Nichtbenutzung auch wieder eingesammelt werden - schließlich muß man auch in KnightShift ein bisschen mit seinem Gold haushalten, und Fallen sind recht teuer.

TIPP2

Auch feige Wesen treiben sich in der KnightShift Welt herum: dazu gehören dunkle Priester und Zauberer oder häßliche violett-farbene Hexen. Diese gehören zu der Spezies der Befehlsgabe. Diese Ausgeburten des Bösen, beschützen nicht etwa die Tiere vor lauter Gutmütigkeit, sondern aus reinem Eigennutz.

Sie verscharren wilde Tiere oder sich fortbewegende Knochengerüste um sich, und versehen diese mit einem Energie-Schutzschild, das sie nahezu unangreifbar macht.

Im Auftrag von Königin Syff sollen diese Kreaturen Sie von Ihrer Mission abhalten, Thadeus zu befreien.

Diese Gegner sollten Sie grundsätzlich meiden. Sollten Sie sich dennoch mit diesen Kreaturen anlegen, gelten auch für diesen Fall dieselben Strategien, wie vorhin: zuerst den Übeltäter erledigen oder wahlweise die Gegner aus dem Wirkungskreis des Zaubers weglocken und erst anschließend eliminieren.

AUTOMATISCHE WAFFENWAHL

Damit Sie auch jederzeit die richtige Waffe für jeden Gegnertyp parat haben, ist die Aktivierung der "automatischen Waffenwahl" per Klick auf den entsprechenden  Button in der Steuerungsleiste Pflicht.

Wenn diese Funktion aktiviert ist, wählt das Programm bei jedem Kampf automatisch die Waffe aus, mit welcher der selektierte Gegner am schnellsten das



Zeitliche segnet. Da manche Kreaturen nur für bestimmte Schadensarten empfänglich sind, müssten Sie ansonsten die Waffen mittels der Taste “Nächste Waffe”  in der Steuerungsleiste permanent manuell wechseln.

Das manuelle Wechseln der Waffen kann, insbesondere in Stresssituationen mitunter etwas chaotisch werden, da Sie nie genau wissen, welche Waffe (bzw. welche Schadensart) Ihr Charakter gerade benutzt und ob er mit dieser Waffe auch den höchstmöglichen Schaden bei den zu bekämpfenden Gegnern austeilt.

Voraussetzung für das Funktionieren dieser “Waffenautomatik” ist allerdings, dass Sie das zu attackierende Monster auch mit einem Angriffsbefehl anklicken! Ansonsten kann die automatische Waffenwahl nicht die wirksamste Waffe kalkulieren bzw. automatisch auswählen. Wenn Ihr Charakter z.B. in eine Gegnerhorde hineinläuft und sich nur verteidigt, ohne dass Sie per Mausklick direkte Angriffe auf einzelne Feinde starten, wird Ihr Charakter immer nur die aktuelle Waffe benutzen.

GIFT

Einige Gegner tragen grüne Keulen oder Schwerter mit sich oder beschießen Sie mit grünen Pfeilen. Vor diesen sollten Sie sich auch in Acht nehmen. Wenn Sie ein grüner Pfeil oder ein Schwerthieb trifft, dann sind Sie vergiftet. Sie  erkennen das am kleinen grünen Totenkopfsymbol oberhalb Ihrer Spielfigur.

Ein Charakter in höheren Leveln überlebt vielleicht einen solchen Giftangriff, wenn jedoch die Erfahrung Ihrer Spielfigur noch in den “Kinderschuhen” steckt, dann sollten Sie bei einem solchen Treffer sofort reagieren.

Entweder Sie nehmen sofort einen Heiltrank  zu sich oder aber Sie begeben sich auf direktem Wege zu einer Heilstelle und bleiben so lange darauf stehen, bis das Gift seine Wirkung verliert.

Achtung: bei einer Vergiftung helfen Ihnen Heilpilze nicht unbedingt weiter. Sie sind bestenfalls dazu geeignet, die Giftwirkung so lange zu verzögern bis Sie eine Heilstelle gefunden haben. Mehr dazu finden Sie im Kapitel **Heilung**.

Hinweis: die Giftwirkung einzelner Waffen ist nicht identisch. Bei einigen ist der Effekt harmloser, andere hingegen werden folgenschwere Konsequenzen nach sich ziehen.

GESUNDHEITSZUSTAND UND MANA

Bei Kampfhandlungen empfiehlt es sich, den gesundheitlichen Zustand Ihres Charakters im Auge zu behalten. Dieser wird mittels des grünen Balkens über der Spielfigur und unterhalb ihres Portraits in der Steuerungsleiste angezeigt. Der Balken verfärbt sich erst gelb und bei rot wird es kritisch. Wenn Sie nichts unternehmen, werden Sie Ihre Spielfigur verlieren (siehe dazu Kapitel **Heilung**).

Magische Charaktere verfügen zusätzlich über einen blauen Balken, der die Zauberkraft angibt. Auch dieser Wert kann durch zu viel Zaubern in Mitleidenschaft gezogen werden.

Spezielle Tränke und Artefakte verhelfen Ihrem Charakter, schnell wieder auf Beine zu kommen. Bei den Tränken ist zu unterscheiden zwischen



- Tränken mit kurzzeitiger Wirkung - beschränkt auf einen bestimmten Zeitraum in dem Ihre Spielfigur gestärkt wird und
- Tränken mit permanenter Wirkung.

Temporäre Potions können bei Händlern käuflich erworben werden. Wenn Sie das kostbare Gold nicht dafür ausgeben wollen, können Sie alternativ auch Fässer zerstören und hoffen, dass sich der Aufwand lohnt.

FÄSSER

Mit der Zerstörung von Fässern sind allerdings auch gewisse Gefahren verbunden. So kann es vorkommen, dass Gegenstände in Fässern von.... sagen wir. mal... mächtigen Schatternkriegern beschützt werden. Wenn Sie einer solchen Kreatur begegnen, ist es empfehlenswert schnellstmöglich das Weite zu suchen.

KISTEN

Aus Kisten können solche Wesen nicht heraustreten. Kisten werden aber in der Regel von grauenvollen Kreaturen beschützt. Wenn Sie sich einmal deren entledigt haben, müssen Sie nur noch die Kiste zerstören, indem Sie diese angreifen und sich danach, die damit verbundene Belohnung schnappen. Das kann **“Verdammst viel Gold”** sein oder aber auch wertvolle und einzigartige Gegenstände.

HEILUNG

Auch im Rollenspielmodus erholen sich die Charaktere von selbst in Zeiten des Müßiggangs.

Wenn Sie nicht die Geduld haben, so lange zu warten und den Leuten beim Faulenzen zuzuschauen, dann können Sie Ihre Spielfigur auch schlafen legen. Klicken Sie in der Steuerungsleiste auf die Schaltfläche, die das Schlafsymbol trägt. Während Ihr Kämpfer davon träumt, wie er edle Ritterfräulein aus den Klauen von blutrünstigen Drachen befreit, regeneriert er sich fünf Mal so schnell als beim Faulenzen.

Wenn sich noch Gegner oder wilde Tiere in der Gegend herumtreiben, wird auch die Aussicht auf noch so süße Träume Ihren Charakter nicht dazu bewegen, sich schlafen zu legen.

Im RPG-Modus stehen es Ihnen frei, auch andere, modernere Mittel der Regeneration zu wählen als das Schlafen. Zum Beispiel Heiltränke. Da die magischen Charaktere grundsätzlich nicht so viel HPs haben, wie z.B. Barbar oder Ritter, können sie zur Erholung auch fortschrittlichere Methoden, wie zum Beispiel Heilzauber verwenden. Da die Anwendung von Heilzaubern ebenfalls an den Kräften zehrt, sie kostet nämlich Mana, muss der Spieler im Einzelfall abwägen, was wichtiger ist, Mana oder HP.

Weiterhin gibt es magische Orte, an denen sich Ihr geschwächter Held zwanzig Mal schneller erholen als normal.



Falls Ihre Spielfigur angegriffen wird, während sie gerade auf einer der magischen Stellen herumsteht, dann wird sie zuerst kämpfen und sich dann wieder um ihre Gesundheit kümmern, falls es dann nicht schon zu spät ist.

Achten Sie auf die blau leuchtenden Pilze, die entlang mancher Wege und an versteckten Stellen wachsen. Es sind magische Pilze. Wenn Ihre geschwächte Spielfigur einen Pilz isst, so werden 150 der Lebenspunkte wieder aufgefüllt. Manche dieser Pilze wachsen wieder nach. Nach einer geschlagenen Schlacht tun Sie gut daran, sich zu erinnern, wo Sie zuletzt einen dieser heilenden Pilze gesehen haben.

Die Charaktere im RPG-Modus gehören zur Spezies der Pilzesammler. Alle Pilze, genau wie alle anderen Gegenstände, werden zunächst im Inventar aufbewahrt. Sie können auf einen Pilz zugreifen, indem Sie auf das Pilz-Icon in der Steuerungsleiste klicken oder indem Sie die Taste **P** drücken.

Im RPG-Modus kann man Heiltränke bei Händlern kaufen oder besiegtene Gegner abnehmen. Es gibt sie in allen Größen und Ausführungen.

KAUFEN UND VERKAUFEN



Die gängige Währung im RPG-Modus ist Gold. Versuchen Sie also gar nicht erst, Ihre Milchvorräte aus dem Kampagnen-Modus herüberzuschmuggeln. Dafür bekommen Sie hier keinen Pfifferling und mit 100 Milchtüten im Inventar hätten Sie gleich die zulässige Gewichtsgrenze überschritten.

Zu Gold kommen Sie, indem Sie Gegner besiegen und eventuell zurück gelassene Goldmünzen aufsammeln. Wenn Sie Ihre überschüssigen Aggressionen an Gegenständen und Bauwerken austoben, so wird diese wenig kultivierte Handlung oft durch einen größeren Goldfund oder andere Gegenstände belohnt.

Einen Händler erkennen Sie am Symbol des Geldsackes über dessen Kopf. Wenn Sie auf ihn zutreten, öffnet sich der Handelsbildschirm.



Links sehen Sie die angebotenen Waren, rechts den Inhalt Ihres Rucksacks. Aber Vorsicht, die Händler sind wahre Halsabschneider. Manche bieten mehr für dieselbe Ware als

andere. Es ist auch nicht egal, mit welchem Charakter sie einkaufen gehen. Manche Helden sind geschickter beim Feilschen als andere.



Die wertvollen großen Heiltränke sollten Sie übrigens nicht leichtfertig verschachern, gehen Sie lieber Pilze sammeln und verkaufen Sie diese. Übrigens führt nicht jeder Händler die gleichen Waren, manche haben sich spezialisiert auf magische Waffen oder Nahkampfwaffen. Sie sollten also Angebot und Preise vergleichen. In der Regel werden Sie bei magischen Händlern die magischen Gegenstände günstiger erwerben können, dasselbe gilt analog auch für andere Waffen.

Und denken Sie daran: Es ist wie im echten Leben. Wenn Sie einen Gegenstand erworben haben, tritt sofort der Wertverlust ein. Wofür Sie eben noch Unsummen bezahlt haben, bekommen Sie kurz darauf nur noch einen Bruchteil geboten!

Zuweilen finden Sie unterwegs “**unbekannte Tränke**” mit rätselhafter Wirkung. Händler bieten erfahrungsgemäß wenig für solche zweifelhaften Waren. In einem solchen Fall steht es Ihnen frei diese zu verkaufen oder sie einfach an sich selbst auszuprobieren. Speichern Sie aber lieber vorher ab!

VERWANDLUNGEN

Zuweilen gelangen Sie in unterirdische Gefilde, wo sich erfahrungsgemäß die übelsten Monster herumtreiben, eine Tatsache, die Ihnen schon als Kind bewusst war, wenn Sie die Karotten aus dem Keller holen sollten.

In diesen Labyrinthen und Dungeons werden Sie mit den schwierigsten Aufgaben und versteckten Fallen konfrontiert. Ob Sie allerdings wieder herausgelangen, ist eine andere Frage.

Hier, tief unten, in den finsternen Höhlen des Königreichs, werden Sie ab und an hell erleuchtete Stellen finden, die von Steinstatuen in verschiedener Gestalt begrenzt sind.

Sie werden sich fragen, was es damit auf sich hat... Nun ja, hierbei handelt es sich um Verwandlungsstellen. Nein, keine Angst, auf Sie wirken die Verwandlungsstellen nicht, aber auf Ihre Gegner. Stellen Sie sich vor, ein grauenhaftes Monster ist Ihnen auf der Spur. Sie haben kaum noch eine Chance lebend wieder herauszukommen. Locken Sie das Monster auf eine dieser Verwandlungsstellen. In Abhängigkeit davon, mit was für Statuen diese Stelle versehen ist, haben Sie es danach mit einem Wolf, einem Bären, einer Kuh oder aber - wenn Sie Pech haben - mit einem Riese zu tun.

Wie Sie sehen - in KnightShift kann man sich sogar die Feinde aussuchen :)

DIE UMGEBUNG VERÄNDERN

Sie können auf vielfache Weise auf die Spielwelt von KnightShift einwirken.

Sie öffnen Tore, indem Sie nach versteckten Schaltern suchen und diese betätigen. Manche Gegenstände und Gebäude können von Ihnen "näher untersucht" werden, indem Sie sie zum Beispiel dem Erdboden gleich machen. Ja, machen Sie nur alles kaputt, was wir hier so mühsam für Sie aufgebaut haben. Leben Sie Ihre niedrigsten Instinkte aus. Es lohnt sich sogar manchmal.

Sie müssen sogar manchmal Bäume oder Zäune dem Erdboden gleich machen. Es kann nämlich vorkommen, dass gewisse Gegenstände sich entweder hinter Zäunen verbergen, oder aber ganz tief im Wald hinter Bäumen und Dickicht liegen. Wie Sie trotzdem an diese Gegenstände kommen, verrät Ihnen das Kapitel **Startgeien**.

EINZIGARTIGE GEGENSTÄNDE

Wenn Sie den Rollenspielmodus von KnightShift eine Weile gespielt haben, kann es vorkommen, dass Ihr Charakter entweder als Belohnung für eine gelöste Aufgabe oder in Fässern und Kisten einzigartige Gegenstände findet. Das können Schilder, Rüstungen, besondere Speere, Äxte, Schwerter, Helme oder Keulen sein, die sich durch spezielle Eigenschaften oder eine Kombination eben dieser besonderen Eigenschaften auszeichnen.

Besonderes im Multiplayer empfiehlt es sich, sehr gut auf diese sogenannten "Unique Objects" aufzupassen. Diverse Mitstreiter werden natürlich hinter solchen Gegenständen ebenfalls her sein,

und dabei eventuell über "Leichen" gehen.

Es gibt Hunderte von diesen Gegenständen und wahrscheinlich werden Sie nie alle finden.

Die einzigartigen Gegenstände leuchten golden und nach der Aufnahmen, erkennen Sie diese an dem kleinen Sternchen - Symbol  in Ihrem Inventar, rechts oben im entsprechenden Piktogramm.

STRATEGIEN

Im RPG Modus können Sie grundsätzlich Ihre eigenen Strategien entwickeln. Diese sollten davon abhängen, welche Eigenschaften Ihres Charakters Sie ausgebaut haben, und welche weniger gut entwickelt sind. Spielen Sie z.B. eine Amazone, ist es grundsätzlich eine gute Idee ihren Zauber, den "Magischen Spiegel" auszubauen. Auf diese Weise können Sie Ihre Gegner täuschen und wenn Ihr Spiegelbild bei einem Kampf mal ums Leben kommt, ist das auch nicht weiter schlimm, da Sie - sofern genügend Mana vorhanden - jederzeit ein neues Spiegelbild zaubern können. Dadurch lebt Ihr realer Charakter weniger gefährlich und kann auf Distanz kämpfen. Aber denken Sie daran: Sie können maximal nur ein Spiegelbild gleichzeitig haben. Das Spiegelbild verfügt jedes Mal über die Waffe, die Ihre echte Amazone zum Zeitpunkt des Anwenden dieses Zaubers trägt.

HINWEIS: Während des Rollenspiel-Modi kann es vorkommen, dass Gegenstände von Zäunen eingekesselt sind oder ganz tief im Wald liegen. Um an diese Gegenstände zu kommen, müssen Sie sich zunächst den Weg frei machen. Angenommen ein Baum ist im Weg: klicken Sie in der Steuerungsleiste einfach auf das "Angriff-Symbol" oder drücken Sie die Taste "A" und klicken Sie anschließend auf den Baum. Ihr Charakter wird dann den Baum angreifen und diesen fällen. Damit ist der Weg geebnet und Sie können an den heiß begehrten Gegenstand gelangen.







SKIRMISH

SKIRMISH

Im Skirmish - Modus haben Sie die Möglichkeit, gegen bis zu sieben KI gesteuerte, also vom Rechner gesteuerte, Gegner anzutreten. Die Spieleranzahl ist abhängig von der gewählten Karte. Die Karten sind übrigens identisch mit den Maps, die über EarthNet im Netzwerk gespielt werden können. Im diesem Modus können Sie also für den "Ernstfall" trainieren.

Wenn Sie im Hauptmenü "**Skirmish**" anwählen, gelangen Sie zu untenstehendem Bildschirm. Wählen Sie in der linken Auswahliste den "**Levelnamen**", entsprechend ändert sich die Karte in der Bildmitte. Die Zahl vor dem Levelnamen gibt die maximal zulässige Spieleranzahl für die entsprechende Karte an. Eine Reihe topographisch interessanter Landschaften hier für Sie zusammengestellt.

Wählen Sie nun eine von zwei "**Spielarten**":

A: "**Gebäude zerstören**" - Sie haben gewonnen, wenn Sie alle gegnerischen Gebäude zerstört haben.

B: "**Schlacht**" - Sie haben gewonnen, wenn Sie alle

Gegner und deren Gebäude dem Erdboden gleich gemacht haben. In diesem Modus starten Sie mit einem einzigen Gebäude und können Sie keine weiteren Gebäude bauen, sondern nur Einheiten.

Die beiden Spielarten unterscheiden sich ganz wesentlich voneinander. Bei "A" bauen Sie ähnlich wie im RTS-Modus ein Dorf aus und kümmern sich um Ihre Ressource, die Kuhmilch. Bei "B" beschäftigen Sie sich nicht mit dem wirtschaftlichen Aufschwung. Sie bilden eine Truppe von Spielfiguren, indem Sie eine vorgegebene Milchmenge aufbrauchen.



Je nach Vorauswahl sind folgende Szenarien möglich:

Starteinheiten: A: Kartenvoreinstellung
B: 2 Kühe plus 2 Holzfäller

Verbündeter Sieg: A: Ja
B: Nein

Wenn Sie "Ja" anwählen, können Sie mit Gegnern Allianzen eingehen. Hinweis: Allerdings wird der Gegner nicht immer bereit sein mit Ihnen ein Bündnis einzugehen.

Zufällige Gegenstände: A: An
B: Aus

Auf den Karten können im Laufe des Spiels an den unterschiedlichen Orten Gegenstände erscheinen. Sie können dies akzeptieren indem Sie **“Zufällige Gegenstände”** auf “An” stellen oder es unterbinden wenn Sie die Option “Aus” selektieren.

Milchmenge bei Spielbeginn: 2000 / 5000 / 10000 / 15000 Liter

Zufällige Startpositionen: abweichend von Startpositionen die auf der kleinen Karte in der in der Mitte des Fensters in Form von Fähnchen in der entsprechenden Spielerfarbe angezeigt werden, haben Sie alternativ die Möglichkeit auch die Option “zufällige Startpositionen” mit einem Häkchen zu versehen. In diesem Fall befinden sich die Gegner nicht mehr an den auf der Karte gekennzeichneten Stellen.

Sie haben die Möglichkeit sich mit den Computergegnern zu verbünden, indem Sie die Taste **F5** drücken oder indem Sie das entsprechende Icon (der "Verbündeten Dialog") am oberen Bildschirmrand anklicken. Allerdings wird der Computer nicht immer bereit sein mit Ihnen ein Bündnis einzugehen.

Während des Spiels haben Sie auch die Möglichkeit Ihren Verbündeten Milch oder Einheiten abzugeben oder von Ihren Verbündeten Milch oder Einheiten anzufordern. Betätigen Sie hierfür das entsprechende Symbol in der oberen Menüleiste.

Über die Schaltfläche “**Spiel starten**” beginnen Sie die Partie.

Nach Beendigung der Partie gelangen Sie automatisch zu den Statistiken, die Ihnen auch Aufschluß über Sieg oder Niederlage geben.

Mehr zum Thema "Steuerung" und "Wirtschaftssystem" finden Sie im Kapitel **Kampagnen / Steuerung** und **Kampagnen / Wirtschaftssystem**.





MULTIPLAYER

MULTIPLAYER

NETZWERKSPIEL ALLGEMEIN

Sie haben die Möglichkeit über das Netz mit bis zu acht Teilnehmern Multiplayer-Partien zu spielen. Klicken Sie zunächst im Startmenü auf die Schaltfläche **“Multiplayer”**.

Sie gelangen in das nächste Menü, in dem Sie aufgefordert werden, einen Provider auszuwählen. In der Liste enthalten sind **“DirectPlay8 IPX-Dienstanbieter”**, **“DirectPlay8-TCP/IP Dienstanbieter”** und **“EarthNet”**, je nachdem welche Protokolle auf Ihrem System installiert sind.



Wenn Sie sich für den Provider **“DirectPlay-TCP/IP Dienstanbieter”** entschieden haben, erscheint ein weiteres Fenster indem Sie die **“IP Adresse”** bestimmen können. Tragen Sie hier die IP Adresse des Host Computers ein, um einem Spiel beizutreten oder klicken Sie direkt auf die Schaltfläche **“Initialisieren”**, um sich alle verfügbaren Spiele anzeigen zu lassen (funktioniert nur im LAN). Um ein Netzwerkspiel zu starten, müssen Sie einen Spielnamen festlegen.

Das Spiel können Sie zusätzlich mit einem Passwort versehen um nur mit ausgewählten Spielern eine Partie zu bestreiten. Dabei haben Sie die Auswahl zwischen einer RTS Session und einer RPG Session. Wurde im lokalen Netzwerk bereits ein Spiel angelegt wird dieses im Fenster **“Verfügbare Sessions”** angezeigt.



Wenn Sie EarthNET™ als Provider wählen, klicken Sie im Anschluss auf die Schaltfläche “**Initialisieren**”.

Sie können nun EarthNET™ aus der Liste auswählen und dann auf die Schaltfläche “**Verbinden**” zu klicken. Die Verbindung wird hergestellt.

Alternativ haben Sie die Möglichkeit unter “**Name**” den Namen eines anderen Providers einzugeben und unter “**Adresse**” die dazugehörige Internetadresse. Wenn Sie die Eingabe abgeschlossen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche “**Hinzufügen**”. Nun wird der neue Provider in die Serverliste aufgenommen. Wählen Sie den gewünschten Provider aus der Liste aus und drücken Sie dann auf die Schaltfläche “**Verbinden**”.

EARTHNET™

EarthNet™ bietet Ihnen die Möglichkeit sich mit anderen Spielern auf der ganzen Erde zu messen.



WICHTIG: Um EarthNet™ nutzen zu können, ist eine bestehende Internetverbindung erforderlich.

Das EarthNET™-Server System wird seit 1998 (der ersten Veröffentlichung des Spiels “Earth 2150”) zur Verfügung gestellt und wurde seitdem von mehreren Millionen Benutzern erfolgreich angewendet. Es dient als Treffpunkt für Clans (Vorsicht! das sind meistens Profis, die es super drauf haben...), aber auch für Neulinge. Lassen Sie sich bitte nicht frustrieren, wenn Sie bei den ersten Multiplayer Partien gnadenlos verlieren, es gibt auch viele nette Leute in der EarthNet-Gemeinde, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Der EarthNET™ Server unterstützt folgende zusätzliche Möglichkeiten:

1. Das Chatten mit anderen Spielern
2. Das Einsehen der Statistiken anderer Spieler
3. KnightShift über das Internet zu spielen, ohne die konkrete IP der Mitspieler zu kennen.
4. Sprachübertragungen (Voice Chat)

EarthNET™ unterstützt das Netzwerkspiel sowohl im RPG als auch im RTS Modus. Die Karten sind hierbei identisch mit den Karten, die im Skirmish Modus verwendet werden. Sie können den Skirmish Modus nutzen, um für die Netzwerkpartien zu trainieren.

Alle Charaktere die Sie über EarthNET™ im RPG Modus spielen, werden auf einem zentralen Server gespeichert. Somit wird die Manipulation an Charakterstatistiken vermieden. Jeder Teilnehmer auf dem Server hat sein eigenes Passwort. Jeder Account (Konto) ist an die Seriennummer gebunden.



Auf dem EarthNET™ Server können Sie sich in bereits existierende Chaträume einloggen und mit anderen Spielern über Ihre Taktik, Kämpfe usw. diskutieren. Sie können natürlich auch einen eigenen Chatraum eröffnen.

Die Liste der aktuellen Spiele zeigt Ihnen, welche Spielrunden es gibt. Um sich einer anzuschließen, wählen Sie ein Spiel aus der Liste und doppelklicken Sie auf dieses Spiel. Sie können natürlich auch Ihre eigene Spielrunde erstellen.



Der Server von EarthNET™ unterstützt die Option einer Kampfstatistik - d.h. sie können sich Rangliste von der letzten Woche vom letzten Monat oder auch global anschauen.

Wenn Sie sich zum ersten Mal in das EarthNET™ einloggen, müssen Sie ein Profil (Account) anlegen. Sie werden aufgefordert, einen Benutzernamen und ein Passwort einzugeben. Zusätzlich können Sie weitere Informationen eingeben wie z.B. Email Adresse, ICQ Nummer, Standort, Alter, Geschlecht und allgemeine Informationen über Ihre Person.

Sollten Sie bereits ein Profil (Account) angelegt haben, klicken Sie auf die Option **“Vorh. Konto nutzen”**. Geben Sie danach Ihren Spielernamen und Ihr Passwort ein um dem EarthNet beizutreten.

Nachdem Sie sich erfolgreich angemeldet haben, gelangen Sie in das Hauptmenü des EarthNET™ Servers.

In der linken Leiste können Sie sich die Spieler, die Chaträume oder die offenen Spiele anzeigen lassen. Wenn Sie sich z.B. alle Spieler anzeigen lassen möchten, die sich im gleichen Chatraum wie Sie befinden, klicken Sie auf **“Spieler”**, möchten Sie sich hingegen die verfügbaren Chaträume anzeigen lassen, klicken Sie auf **“Channels”**. Um eine Liste der offenen Spiele einzusehen, klicken Sie auf **“Spiele”**.



In der Mitte befindet sich das Chat Fenster, in dem Sie sich mit anderen Spielern aus der ganzen Welt unterhalten können. Geben Sie Ihre Nachricht ein und betätigen Sie danach die "Eingabe" Taste, dann wird diese Mitteilung für alle Spieler

ersichtlich die sich im gleichen Chatraum befinden.

Auf der rechten Seite befinden sich mehrere Schaltflächen, die bestimmte Funktionen aufrufen. Hier haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Neuer Channel - Es wird ein neuer Chatraum angelegt

Neues RTS Spiel - Ein RTS (Echtzeitstrategie) Spiel wird gestartet

Neues RPG Spiel - Ein RPG (Rollenspiel) Spiel wird gestartet

Flüstern - Sie können einer bestimmten Person eine Nachricht zukommen lassen. Markieren Sie hierfür die Person im Spielerfenster auf der linken Seite, schreiben Sie den Text und klicken Sie danach auf die Schaltfläche "Flüstern".



Rangliste - Zeigt Ihnen die Bestenliste (hier können Sie sich die globale Rangliste, die monatliche Bestenliste, sowie die wöchentliche Bestenliste anzeigen lassen).

Beitreten - Um einem Spiel beizutreten, klicken Sie in der linken Leiste unten auf die Anzeige "Spiele". Nun werden Ihnen alle verfügbaren Spiele angezeigt. Um einem Spiel beizutreten doppelklicken Sie auf den Namen des Spiels. (Hier fehlt die Schaltfläche "Join" oder "Beitreten", wenn das noch gemacht wird muss das hier rein ansonsten den ganzen Absatz löschen, weil das oben schon drinsteht).

Zurück - Mit dieser Schaltfläche verlassen Sie das EarthNET™.

INTERFACE BUTTONS (SCHALTFLÄCHEN)



Gebäude verkaufen - Wenn die Milch mal knapp wird oder das Gebäude nicht mehr benötigt wird, kann dieses verkauft werden. Die Milch wird wieder gutgeschrieben.



Einheit verkaufen - Eine nicht mehr benötigte Einheit kann verkauft werden. Der Spieler erhält dabei die Hälfte der "Anschaffungskosten" zurück.



Wachturm verlassen - Wenn eine Einheit sich auf einem Wachturm befindet, wird sie durch den Befehl aufgefordert, diesen zu verlassen.



Zum Grasen bewegen - Wenn Kühe verletzt sind, gehen sie nicht automatisch zur Wiese zurück. Klicken Sie einfach auf diese Schaltfläche um sie dazu zu bewegen.



Amulett ablegen 1 - Gewisse Charaktere können Amulette tragen. Mit einem Klick auf dieses Icon können Sie das Amulett ablegen.



Amulett ablegen 2 - Gewisse Charaktere können Amulette tragen. Mit einem Klick auf dieses Icon können Sie das Amulett ablegen.



Rüstung ablegen - Einheiten, die Rüstungen tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Rüstungen, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Axt ablegen - Einheiten, die Äxte tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Äxte, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Bogen ablegen - Einheiten, die Bögen tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Bögen, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Helm ablegen - Einheiten, die Helme tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Helme, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Ring ablegen - Einheiten, die Ringe tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Ringe, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Schild ablegen - Einheiten, die Schilde tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Schilde, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Speer ablegen - Einheiten, die Speere tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Speere, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Schwert ablegen - Einheiten, die Schwerter tragen, können diese per Klick ablegen. Dies gilt nicht für Schwerter, die standardmäßig zur Ausrüstung gehören.



Zielpunkt definieren - Jedes Gebäude im Spiel hat einem Sammelpunkt zu welchem sich alle Einheiten begeben, die das Gebäude verlassen.

Quadrat Formation



Alle ausgewählten Einheiten stellen sich in einem Quadrat oder Rechteck auf.

Linien Formation



Der Befehl lautet: Bilde eine Linien Formation aus den selektierten Einheiten.

Lose Formation



Die Einheiten bleiben so stehen, wie sie beim Auswählen angeordnet waren.

Formation drehen



Eine vorhandene Formation wird 90° gedreht.

Tor offen



Das Tor bleibt so lange geöffnet, bis es vom Spieler geschlossen wird.

Tor geschlossen



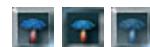
Das Tor bleibt so lange geschlossen, bis es vom Spieler geöffnet wird.

Gebäude ausstatten



In Gebäuden kann die Ausstattung der Einheiten verbessert werden

Heilpilz - diese blaue Pilze kan man als Grundheilmittel bezeichnen. Sie geben zwar nur 150 HP zurück, dürfen aber kostenlos im Wald gesammelt werden.



Kleiner Heiltrank +300 HP

Frischt die Gesundheit um 300 Punkte auf, auch wenn Ihr Recke vergiftet ist.



Mittlerer Heiltrank +500 HP

Stellt die Gesundheit des Charakters wieder her (+500). Wirkt auch gegen Gift.



Großer Heiltrank +1000 HP

1000 Punkte bringt diese Flasche der Gesundheit Ihres Reusen.



Riesen-Heiltrank +2000 HP

Ein kräftiger Schluck aus dieser Pulle stellt 2000 Gesundheitspunkte wieder her.



Kurzzeitiger Trank des Lebens + 200 (2 Min.)

Auch zeitweilig kann ein kleiner HP Schub hilfreich sein.



Mittlerer Kurzzeitiger Trank des Lebens +500 (3 Min.)

Erhöht die Ausdauer für 3 Minuten um 500 Punkte.



Großer Kurzzeitiger Trank des Lebens +1000 (4 Min.)

Steigert die Ausdauer zwar immens, aber nur für kurze Zeit.



Kleiner Trank des Lebens +20 HP

Erhöht die Lebenspunkte permanent.



Mittlerer Trank des Lebens +50 HP

Einmal getrunken und Ihr Charakter hat 50 Lebenspunkte mehr.



Großer Trank des Lebens +100 HP

Dieser Trank erhöht die Lebenspunkte des Charakters dauerhaft.



Stärke der Magie erhöhen +1

Dieser Trank erhöht die Stärke der Magie dauerhaft



Stärke der Magie erhöhen +5

Dauerhaft 5 Magie-Punkte mehr.



Stärke der Magie erhöhen +10

Erhöht die Stärke der Magie dauerhaft um 10 Punkte.



Mana Kristall +150 Manapunkte

Das Gegenstück zu den Heilpilzen. Nur brauchbar für magische Charakter.



Kleiner Manatrunk +250 Manapunkte

Dieser kleine Schluck gibt 250 Manapunkte zurück



Mittlerer Manatrunk +500 Manapunkte

Gibt Ihrer Spielfigur 500 Manapunkte zurück.



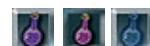
Großer Manatrunk +1000 Manapunkte

Lädt 1000 verbrauchte die Manapunkte wieder auf.



Riesen Manatrunk +1500 Manapunkte

Gibt 1500 verbrauchte Manapunkte zurück.



Manatrunk +20 Manapunkte

Dieser Trank erhöht die Magiepunkte dauerhaft um 20.



Manatrunk +50 Manapunkte

Dieser Trank erhöht die Magie um 50 Punkte. Diese Erhöhung ist permanent.



Manatrunk +100 Manapunkte

Dieser Trank erhöht die Magiepunkte um 100. Diese bleiben dauerhaft erhalten.





Automatische Schließung des Tores

Das Tor schliesst sich automatisch, wenn sich der Feind nähert.

Zum Kuhstall bewegen

Wenn Kühe verletzt sind, gehen sie nicht immer automatisch zum Kuhstall.

Spieldfigur an verbündeten übergeben (nur im Multiplayer)

Verbünden (nur Skirmish und Multiplayer)

Wollen Sie sich mit einem Gegner verbünden? Klicken Sie auf dies Symbol.

Neutral (nur Skirmish und Multiplayer)

Sie und Ihr Gegner stehen neutral zueinander.

Feindlich (nur Skirmish und Multiplayer)

Standardeinstellung bei Feinden im Multiplayer

Schlafen auf Befehl - Ihre Spieldfigur legt sich auf Befehl schlafen, vorausgesetzt es sind keine Feinde in der Gegend...

Unterschiedliches Einheitenverhalten

Ein Teil der selektierten Einheiten schlafen, der andere Teil nicht.

Spieldfigur schlafen legen

Eine verwundete Einheit schlaeft, und wird dadurch schneller geheilt.

Trank der Stärke +1

Erhöht die Stärke Ihres Charakters dauerhaft.

Trank der Stärke +5

Auch 5 Stärkepunkte bekommen Ihrem Kampfcharakter hervorragend.

Trank der Stärke +10

Ein kräftiger Schluck und Ihr Charakter ist dauerhaft 10 Punkte stärker.

Kleiner Kurzzeitiger Trank der Stärke +30 (2 Min.)

Erhöht die Stärke Ihres Kampfcharakter für kurze Zeit.

Mittlerer Kurzzeitiger Trank der Stärke +90 (3 Min.)

Erhöht die Stärke temporär um 90 Punkte.

Großer Kurzzeitiger Trank der Stärke +180 (4 Min.)

Jeder Kampfcharakter kann für kurze Zeit übernatürliche Kräfte gewinnen.

Falle aufstellen - Jeder Charakter hat die möglichkeit Fallen zu erwerben.

Mit einem Klick auf dieses Icon können sie aufgestellt werden.

Falle stellen - Nur der Bogenschütze kann diese wiederverwendbare Falle aufstellen. Sie hält den Gegner fest.

Magische Falle

Der Hexenmeister als alter Pyromane stellt mit diesem Button Sprengfallen auf.

Kleiner unbekannter Trank - die Welt kann voller Überraschungen sein. Man weiss nie so genau, wie dieser Trank wirkt.

Mittlerer unbekannter Trank

Überraschungstrank mit mittlerer Wirkung.

Grosser unbekannter Trank

Dieser Schluck kann sich recht gravierend positiv oder negativ auswirken.

Nächste Waffe - Manuelle Wahl der nächsten Waffe. Es werden jedoch nur Waffen angewählt, die mindestens einmal benutzt wurden.

Automatischer Waffenwechsel verschieden - Mehrere Charaktere haben unterschiedliche Einstellungen zum Waffenwechsel.

Laufende Aktion *abbrechen*

Berseker Modus - für einen kurzen Zeitraum kann der Barbar in einen wilden Zustand versetzt werden, der allerdings HP kostet.



Zielobjekt angreifen

Damit kann man auch Bäume oder andere passive Objekte angreifen.

Tarnung aufheben.

Auf Klick wird die Tarnung aufgehoben.

Tarnung aktivieren (Bogenschütze).

So kann er von Feinden kaum bemerkt werden, kann sich aber nicht verteidigen.

Unterschiedliches Verhalten

Einige der ausgewählten Einheiten sind getarnt, andere nicht.

Bekehrung - Die Priesterin kann mit diesem Zauberspruch, feindliche Einheiten zu eigenen machen. Ausnahme: Ritter.

Verwandlung zur Kuh

Dieser Zauberspruch verwandelt die schlimmsten Gegener in eine harmlose Muh-Kuh.

Lebensenergie absorbieren

dieser Vampirzauber entzieht dem Gegner zu Ihren Gunsten die Lebensenergie

Feind Blenden

Dieser Zauberspruch verbündet den Feind so, dass er seine eigene Partei angreift.

Feuerregen (Hexenmeister). Herabfallende Feuerkugeln zerstören sowohl Einheiten (eigene und feindliche) als auch Gebäude oder Bäume .

Feinde versteinern - Lähmt mehrere Gegner im näheren Umkreis für einen Zeitraum. Die Dauer ist abhängig von dem Ausbau dieser Eigenschaft.

Feuerwand - Versperrt Feinden den Weg, damit Sie den eigenen Charakter schnell in Sicherheit bringen können.

Sturm (Priesterin) - Die Priesterin kann einen Sturm auslösen. Sowohl eigene als auch feindliche Einheiten und Gebäude werden in Mitleidenschaft geraten.

Lähmung

Lähmt einen Feind für kurze Zeit. Investitionen in diese Fähigkeit zahlen sich aus.

Geisterbeschwörung - Der Priester kann einem Geist herbeirufen, der alle feindlichen Einheiten verschreckt. Diese laufen dann weg.

Inventar anzeigen

Damit rufen Sie das Inventar Ihrer Spielfigur auf.

Fähigkeiten verwalten - Öffnet das Menü für die Charaktereigenschaften. Sind unzugeordnete neue Erfahrungspunkte vorhanden, blinkt dieses Icon.

Feind verfolgen

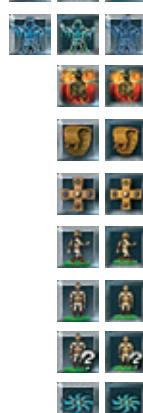
Dies Verhalten ermöglicht die Verfolgung des Feindes, falls dieser weglaufen will.

Position halten

Die Einheit verfolgt den Feind nicht aber sie verteidigt sich.

Unterschiedliches Verhalten - Die ausgewählten Einheiten haben ein verschiedenes Bewegungsverhalten (Feind Verfolgen oder Position halten)

Kraft des Windes - Verletzt alle Gegner im Umkreis. Ausbau dieses Zaubers erhöht den Radius und die Schwere der Verletzungen.





Teleportation

Der Priester benutzt den Teleportationszauber, um sich vorwärts zu bewegen.



Magischer Schild (Priesterin)

Zusätzlicher Schutz bei feindlichen Angriffen, kostet Mana.



Automatischer Magischer Schild

Sie benutzt den Magischen Schild automatisch wenn sie angegriffen wird.



Magischer Schild auf Befehl

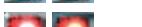
Die Priesterin benutzt ihren Magischen Schild nur auf Befehl des Spielers.



Magischer Schild Mixed Mode - Ein Teil der ausgewählten Priesterinnen haben diesen Zauberspruch auf "Auto" und andere auf "manuell" eingestellt.



Automatische Bekehrung - Die Priesterin automatisch bekehrt feindliche Einheiten, wenn sie in ihrem Einflussradius gelangen.



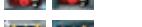
Bekehrung - Die Priesterin kann mit diesem Zauberspruch, feindliche Einheiten zu eigenen machen. Ausnahme: Ritter.



Bekehrung nur auf Befehl - Der Zauberspruch Bekehrung wird nur auf auf eine bestimmten Einheit auf Befehl des Spielers ausgeübt.



Bekehrung Mixed Mode - Ein Teil der ausgewählten Priesterinnen haben diesen Zauberspruch auf "Auto" und andere auf "manuell" eingestellt.



Automatische Verwandlung (Hexenmeister). Mit diesem Zauberspruch wird der Feind automatisch in eine Kuh verwandelt. Voraussetzung: genügend Mana.

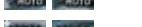


Verwandlung auf Befehl (Hexenmeister). Der Verwandlungzauber wird vom Hexenmeister nur auf Befehl des Spielers auf einen bestimmten Gegner angewendet.



Automatisch Sturm auflösen (Hexe)

Hexen können einem Sturm auflösen, sofern sie genügend Mana haben.



Sturm auflösen Mixed Mode (Hexe). Ein Teil der ausgewählten Hexen haben diesen Zauberspruch auf "Auto" und andere auf "manuell" eingestellt.



Sturm auflösen auf Befehl (Hexe)

Der Sturm wird nur auf Befehl des Spielers aufgelöst.



Hund herbeirufen Ruft einen schwarzen Labrador herbei, der Ihre Feinde kräftig beissen kann.



Zauber der Selbstheilung (erfordert Manapunkte)

Dieser Zauber ermöglicht die Heilung des eigenen Charakters.



Magisches Spiegelbild

Erzeugt ein steuerbares Abbild des eigenen Charakters.



Geisterbeschwörung - Der Priester kann einem Geist herbeirufen, der alle feindlichen Einheiten verschreckt. Diese laufen dann weg.



Erkundungsrabe beschwören - Der Priester kann Erkundungsraben herbeirufen, um einen verdeckten Teil der Karte aufzudecken.



Automatisches Waffenwechsel an

Sie müssen die Waffe, die Sie benutzen wollen selbst auswählen.



Automatische Waffenwahl an

wählt immer die Waffe, die dem aktuellen Gegner am meisten Schaden zufügt.



Wilde Tiere Beschwörung.

Dieser Zauberspruch ruft magische Wölfe herbei.

Die erste Spalte zeigt Ihnen die Standard-Schaltflächen, die zweite die Buttons im gedrückten Zustand. Sofern ein Befehl nicht bzw. nicht mehr ausgeführt werden kann, ist das Symbol wie in der dritten Spalte dargestellt.

CURSORS (MAUSZEIGER)

	Scrollen	Standardcursor "Bewegen"	
	Bekehrungszauber anwenden	Angreifen	
	Kamera drehen	Feinde versteinern	
	Zum Kuhstall gehen	Zum Händler gehen	
	Grasen gehen	Zum Söldner gehen	
	Verwandlungszauber anwenden	Lebensenergie entziehen	
	Linienformation bewegen	Amokzauber anwenden	
	Magischer Feuerregen	Magische Falle aufstellen	
	Turm betreten	Feuerwand zaubern	
	Teleportieren	Erkundungsrabe beschwören	
	Bauen / Reparieren	Magischer Sturm	
	Zauber zu nahe	Magischen Geist beschwören	
	Brücke bauen	Wildes Tier beschwören	
	Palisaden bauen	Aktion abbrechen	
	Straße bauen	Turm verlassen	
	Wilde Tiere zähmen	Falle 1 aufstellen	
	Befehle aufzeichnen	Falle 2 aufstellen / entfernen	
	Gebäude Befehle	Gebäude einnehmen	
	In der Liste / Karte scrollen	Sturm auslösen	
	Zauber ausser Reichweite		





EDITOR

EDITOR

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche “**Karten-Editor**” wird der KnightShift-Editor gestartet. Auch im Editor haben Sie die Möglichkeit das Interface von Holz auf Kristall oder umgekehrt umzustellen. Öffnen Sie hierfür einfach die Optionen - Grundeinstellungen.

Die Start-Karte ist zunächst eine leere Fläche auf welcher in einem gelben Kreis die Zahl 1 dargestellt ist. Die Zahl 1 steht für Spieler 1. Jeder weitere Spieler erhält eine neue Farbe und eine fortlaufende Nummer.

Um das Terrain zu definieren, öffnen Sie das Optionenmenü entweder über die entsprechende Schaltfläche am oberen Bildschirmrand oder über die ESC Taste und klicken Sie auf den Button “**Karteneigenschaften**”. Das nun

erscheinende Dialogfeld bietet Ihnen folgende Einstellungsmöglichkeiten:



Levelname, unter dem die Karte abgespeichert wird und im Spiel auftaucht.

Dateiname, unter dem die Karte auf der Festplatte gespeichert wird.

Oberflächentyp, auf dem sich der Kampf abspielen wird.

Größen der Spielfläche von der ganz kleinen (96 x 96) bis zur größten (256 x 256).

Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor und klicken Sie auf die Schaltfläche “**Erstellen**”. Sie können Sie Einstellungen jederezeit über die “**Karteneigenschaften**” ändern. In diesem Beispiel haben wir uns für den die Karte “Fantasy”, “Fantasy01”, Größe: “Mittel, Jahreszeit “Herbst” entschieden.

Wenn Sie erneut die Karteneigenschaften aufrufen, steht Ihnen zusätzlich die Option “**Spieltyp**” zur Auswahl. Damit können Sie Ihre Karte dem Skirmish Modus **Gebäude zerstören**, **Schlacht** oder dem **RPG** Modus zuordnen.



Folgende Kriterien müssen hierzu beachtet werden:

Gebäude zerstören - Es müssen mindestens zwei Startpunkte auf der Map gesetzt werden.

Schlacht - entlang der Startpunkte, muß die Karte eine Markierung beinhalten (eine für jeden Spieler). Die Markierungen zeigen Ihnen wo Ihre Burg erscheint nachdem das Spiel gestartet wurde. Die Markierungen können nicht auf Straßen, Wasser, Felsen oder Sand etc. gesetzt werden. Positionieren Sie die Markierungen am besten dort, wo sich Ihnen genügend freie Fläche bietet.

RPG - Für diesen Spieltypen müssen bestimmte Bedingungen eingehalten und beachtet werden (siehe Kapitel **Karten RPG Modus**).

GELÄNDE

TEXTUREN

Nachdem alle Parameter eingestellt wurden, können Sie nun das Gelände gestalten. Dies wird ermöglicht, indem Sie auf eine ebene Netzstruktur eine Textur legen und diese verformen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten das Gelände zu generieren: manuell, mit Hilfe des Registerreiters Gelände, oder **Gelände** Sie benutzen den implementierten Gelände-Generator indem Sie auf die Registerkarte Generator klicken.

Texturen können in zwei Arten zugewiesen werden. Entweder Sie weisen die Textur manuell zu (über die Registerkarte Gelände) oder automatisch, indem Sie die Option Texturen generieren unter dem Register Generator anklicken.



Die Schaltflächen direkt unter der Bezeichnung "Textur", geben Ihnen Aufschluß darüber, welche Geländearten Sie verwenden können. Selektieren sie einfach die gewünschte Textur und pinseln Sie drauf los. Um eine Textur vom Überpinseln zu schützen, wählen Sie diese im Fenster "Halten" aus.

Um Ihre Karte realistischer aussehen zu lassen, können Sie Dekor hinzufügen. Diese Option bewirkt, das auf dem Gelände bestimmte Gegenstände platziert werden (z.B. Blumen, Steine, Krater usw.).



Dekor hinzufügen: fügt der gesamten Spielfläche automatisch Elemente wie z.B. Trümmer hinzu.



Dekor löschen: alle Elemente z.B. Trümmer auf der Spielfläche werden gelöscht.



Dekor manuell - Ist dieser Button aktiv können Elemente (Trümmer) manuell eingefügt werden.



Füllen - Belegt die gesamte Spielfläche mit einer einzigen ausgewählten Grundtextur.



Auto - Texturiert automatisch beim Ändern der Höhe, indem die Textur einer Terrainform angepasst wird.

HÖHEN

Mit dieser Option können Sie das Gelände nach Ihren Vorstellungen gestalten. Die ersten drei vertikal platzierten Schaltflächen sind für die Modellierung des Geländes zuständig. Benutzen Sie hingegen die nächsten drei Schaltflächen, können Sie Fragmente des Terrains anheben oder absenken. Weiter unten finden Sie die Beschreibung der einzelnen Icons.



Glatt - Hebt das Gelände an oder ab.



Kegel - Hebt das Gelände konisch zulaufend an.



Zufällig - Bewirkt ein zufälliges Anheben und Absenken des Terrains im Pinselbereich.



Flach - Ebnet das Gelände im Pinselbereich.



MinMax - Macht Terrainfelder im Pinselbereich auf unterschiedlichen Höhen gleich hoch.



Durchschnitt - Ebnet das Terrain nach durchschnittswerten der umliegenden Felder.



Vergrößern - Vergrößert die markierte Fläche.



Konstant - Höhe übernehmen. Halten Sie die SHIFT - Taste gedrückt und betätigen Sie die linke Maustaste auf der gewünschten Höhe. Danach klicken Sie die linke Maustaste und übernehmen Sie die Höhenwerte an den gewünschten Stellen.



Riss - Erzeugt eine Senkung im Gelände.



Wasser - erlaubt ein bestimmtes Gebiet mit Wasser zu überfluten.



Wasser entfernen - entfernt das Wasser auf der ganzen Karte.



Rückgängig machen - Macht den vorherigen Schritt wieder rückgängig.

In den meisten Fällen kann mit gedrückter  Taste (Shift) eine Aktion umgekehrt werden (z.B. wenn Sie das Gelände absenken möchten, lassen Sie die Shift Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus auf die entsprechende Stelle im Gelände). Das Gelände wird sich daraufhin absenken.

 Pinselgröße - Bestimmt die Größe der Fläche, die verändert werden soll (wird benötigt für die Texturierung und zum Verformen des Geländes)

 Pinselstärke - Damit bestimmen Sie die Intensität der Gelände-Verformung

Gras - Zeigt die Menge des Grases das sich auf der Karte befindet. T steht für die Gesamtmenge des Grases und C steht für die selektierte Auswahl.

WASSER

Um ein tiefer gelegenes Gebiet mit Wasser zu versehen, wählen Sie die Schaltfläche "Wasser" aus der Registerkarte "Gelände". Positionieren Sie den Mauszeiger auf die Spielfläche und drücken Sie die linke Maustaste, um den Wasserpegel anzuheben. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto höher wird der Wasserstand. Wenn Sie feststellen, dass der Wasserstand zu hoch ist, können Sie ihn senken, indem Sie zugleich die linke SHIFT Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.



Wenn Sie alles unter Wasser setzen (wie hier auf dem rechten Bild), ist das zwar wunderschön anzusehen, die Karte ist jedoch unspielbar.

Falls Sie irrtümlicherweise ein allzu großes Gebiet mit Wasser bedeckt haben, benutzen Sie die Schaltfläche "Rückgängig machen". Die Funktion ermöglicht es, die letzte ausgelöste Operation zu widerrufen. Beachten Sie, dass sich nur eine einzige Operation widerrufen lässt.

HINWEIS 1: Das Wassерmodell ist ein wirklichkeitsnahe Objekt. Wenn Sie ein großes stark verformtes Gebiet überschwemmen und danach den Wasserstand sinken lassen, bleibt das Wasser in Erdspalten und Vertiefungen in Form von Seen weiterhin auf der Spielfläche.

HINWEIS 2: Es ist empfehlenswert auf der ganzen Karte den gleichen Wasserstand zu benutzen.

OBJEKTE

In diesem Fenster können Sie verschiedene Objekte auf der Karte platzieren, z.B. Einheiten, Gras, Bäume und noch vieles mehr.

Das Register Objekte **Objekte** beinhaltet folgende Untergruppen:

Spezial - Beinhaltet Startpunkte, Marker, Markierungen, Geräusche, spezielle Marker für den RPG Modus - weitere Informationen hierüber können Sie im Kapitel RPG Modus Karten nachlesen.

Aktive Objekte - Hier finden Sie Gebäude, Standard Spielfiguren und Spezielle Spielfiguren und Artefakte.

Neutrale Objekte - Beinhaltet Heilige Orte, Eingänge, Holz- und Steinobjekte, Burgen, Fallen, Gänge und Brücken.

Passive Objekte - Objekte zur Verschönerung Ihrer Karte. Hier haben Sie die Auswahl zwischen verschiedenen Arten von Bäumen, Pflanzen, Dekorationen, Fässern, Fackeln, Fischen, Vögeln und Steinen.

Um ein Objekt auf der Karte zu platzieren, selektieren Sie eines aus der Liste und klicken Sie dann im Kamerafenster auf eine freie Fläche im Gelände. Wenn Sie auf der kleinen numerischen Tastatur (befindet sich auf der rechten Seite Ihrer Tastatur) die Enter Taste betätigen, können Sie das Objekt in 90 Grad Schritten drehen.



HINWEIS: Leuchtet das gewählte Objekt in grüner Farbe, können Sie es an dieser Stelle platzieren. Leuchtet es hingegen in roter Farbe, müssen Sie das Objekt an eine andere Stelle setzen. Dafür kann es folgende Gründe geben: unpassendes Gelände, Wasser oder es befindet sich bereit ein anderes Objekt an dieser Stelle.

Auf der rechten Seite finden Sie eine Liste der zuletzt verwendeten Objekte. Klicken Sie auf eines dieser Objekte können Sie es erneut auf dem Gelände platzieren.

Sofern Sie Bäume oder Sträucher selektieren, werden zusätzlich die Optionen Pinselgröße und Pinselstärke auf der rechten Seite der Steuerungsleiste eingeblendet. Diese Optionen erlauben Ihnen ganze Baumgruppen auf einmal zu positionieren. Dabei steht die Option Pinselstärke für die Häufigkeit der platzierten Bäume in dieser Baumgruppe.

STARTPUNKTE

Bei der Selektion von "Spezial - Startpunkte" haben Sie die Möglichkeit die Startpunkte einzelner Spieler auf Ihrer Karte zu definieren. Klicken Sie hierfür einfach im Feld "Spieler" auf den Pfeil vor bzw. zurück für den nächsten bzw. vorherigen Spieler und setzen Sie die entsprechende Startpunkte für die gewünschte Spieleranzahl.



Die Startpunkte sind die Positionen wo jeder Spieler sein Spiel beginnt. Es ist wichtig die Startpunkte zu setzen, ansonsten kann die Karte unter Umständen nicht gespielt werden. Die Startpunkte für die ersten beiden Spieler werden automatisch beim Erstellen einer neuen Karte gesetzt. Für zusätzliche Spieler müssen die Startpunkte manuell gesetzt werden.

HINWEISE:

Wenn Sie einen Startpunkt setzen, achten Sie darauf das sich eine Straße in der Nähe befindet.

Achten Sie darauf das sich Weideland in der Nähe befindet, ansonsten können Ihre Kühe nicht grasen

Startpunkte können nicht auf Sand, Fels, oder bergiges Gelände gesetzt werden.

BRÜCKEN

Wenn Sie eine Brücke auf dem Gelände platzieren möchten, klicken Sie auf die Registerkarte Objekte und selektieren Sie die Gruppe Neutrale Objekte - Brücken. Nachdem Sie den gewünschten Brückentyp gewählt haben, erscheinen im Kamerafenster grüne Markierungen.

Diese Markierungen besagen, das Sie an diese Stelle eine Brücke



platziieren können.

Natürlich ist es auch möglich an ein bestehendes Brückenteil an ein weiteres anzuhängen. Dabei ist folgendes zu beachten: leuchtet ein Brückenteil in roter Farbe, kann es nicht an diese Stelle platziert werden, leuchtet es hingegen in grüner Farbe können Sie das Brückenteil an die gewählte Position setzen.



FACKELN

Fackeln werden als Lichtquellen benutzt. Ihre Aufgabe ist es nicht nur im Dunkeln oder in Höhlen zu leuchten. Sie leuchten auch automatisch wenn es im Spiel anfängt zu dämmern.

Wenn Sie Fackeln im Gelände positionieren müssen Sie diese mit den Ecken der Karte ausrichten. Für diesen Zweck sind die Schaltflächen N, O, W, S zuständig.



HINWEIS: Sie sollten keine Fackel in die Mitte eines Feldes setzen da ansonsten ein Übergang entsteht. Um eine Fackel korrekt zu positionieren, wählen Sie zuerst die Fackel, dann klicken Sie unter der Option Ausrichtung auf das gewünschte Symbol (N, O, W, S). Sollte eine Fackel über das Feld hinausragen, drücken Sie die ENTER Taste auf dem Zehnerblock um dies zu korrigieren.

GERÄUSCHE

Im Spiel gibt es eine Auswahl von verschiedenen Umgebungsgeräuschen. Diese finden Sie unter der Registerkarte Objekte - Spezial - Geräusche. Sie können diese Geräusche auf der Karte platzieren (die Geräusche werden symbolisch dargestellt, z.B. Froschquaken hat das Symbol eines Frosches, ein heulendes Wolfsgeräusch hat das Symbol eines Wolfes usw.). Das Einfügen von Umgebungsgeräuschen hat auch den Vorteil, dass die Karte lebendiger wirkt. Um einen guten Effekt für ein Wassergeräusch zu erzeugen, sollten Sie alle fünf Felder in der Mitte des Sees ein Wasser-Geräuschsymbol einfügen.

Wenn alle Schritte erfolgreich durchgeführt wurden und Sie mit der von Ihnen erstellten Karte zufrieden sind, wird es Zeit Ihre Karte zu speichern. Selektieren Sie hierfür die Speichern Option aus dem Menü. Vergeben Sie einen Namen für die Karte und klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern. Nun sind Sie bereit um Ihre Karte zu spielen.

HÖHLEN

Höhlen Unter dem Register Höhlen können Sie unterirdische Gewölbe erstellen. Um zwischen Geländeansicht und Höhlenansicht zu wechseln, drücken Sie die TAB Taste auf Ihrer Tastatur.

Es gibt vier verschiedene Arten von Höhlen. Diese sind nochmals untergliedert in 16 verschiedenen Variationen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf.

Pinselgröße - Stellen Sie hier die Pinselgröße ein (d.h. bestimmen Sie die Größe bzw. Breite der Höhle).



Höhlen anzeigen - Den Verlauf aller Höhlen können Sie sich in der Geländeansicht anzeigen lassen, indem Sie auf die Schaltfläche "Höhlen anzeigen" klicken. Sie werden als gelbes Gitter angezeigt.

Damit Sie als Spieler die Höhle betreten können, müssen Sie natürlich einen Eingang über der Höhle platzieren.

GENERATOR

Generator Mit Hilfe des Generators (klicken Sie hierfür auf das Register “**Generator**”) ist es möglich das Gelände zufällig zu verformen. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit das Gelände zufällig mit Texturen zu versehen.



Generieren Typ 1 - Ein zufälliges Gelände wird erstellt (Algorithmus 1).

Generieren Typ 2 - Ein zufälliges Gelände wird erstellt (Algorithmus 2).

Unebenheiten generieren - Fügt dem Gelände einen Rauschen Modifikator zu, d.h. das Gelände wird per Zufallsparameter verformt.



Höhe hinzufügen - Fügt eine neue Höhenkarte in eine bereits bestehende ein.

Höhenwerte umkehren - Kehrt die Höhenwerte um (das Gelände in der Tiefe gespiegelt - d.h. dort wo vorher ein Berg war ist jetzt eine Kluft und umgekehrt).

Texturen generieren - Geländetexturen werden automatisch auf der ganzen Karte verteilt.

Rückgängig machen - Macht den letzten Arbeitsschritt rückgängig. Nur der jeweils letzte Schritt kann rückgängig gemacht werden.

RPG MODUS KARTEN

Die Kartenkonfiguration im RPG Modus hat einen wesentlichen Einfluss auf das Spiel, deswegen ist es sehr schwer eine solche Karte anzufertigen. Bringen Sie etwas Zeit mit, wenn Sie Ihre erste RPG Karte erstellen.

Spieler

Um eine Karte im RPG Modus zu spielen, sind 15 Startpunkte nötig. Das bedeutet, das auf der Karte 15 Startpunkte existieren müssen, einen für jeden Spieler.

Charakter und Gebäude

Sie können keine Charakter (Spielfiguren) und Gebäude auf RPG Karten setzen. Ebenso ist es nicht möglich Objekte aus dem Register Aktive Objekte einzufügen

Erstellen einer Karte

Im RPG Modus werden die Karten in einer anderen Weise aufgebaut. Der RPG Modus ist die Basis für Rätsel, Heilstätten, Geschäfte und Feinde. Das ist der Grund, das in den meisten Fällen die Karten verlassen aussehen. Alle aktiven Elemente werden in Form von speziellen Markern auf dem Gelände platziert.

Die Marker finden Sie in der Untergruppe Markierungen der Registerkarte Objekte.

HINWEIS: Die Stelle an dem Sie Markierungen positionieren möchten, sollte flach und begehbar sein.

Feinde

Um Feinde auf der Karte zu platzieren, klicken Sie auf die Registerkarte Objekte und danach auf die Untergruppe Feinde.

Die Feinde finden Sie in der Untergruppe Feinde der Registerkarte Objekte. Rote Quadrate mit Pfeilen zeigen Ihnen wo der Feind im Spiel erscheint. Sie können soviel Feindmarkierungen auf des Gelände setzen wie Sie möchten. Die Markierungen werden numerisch geordnet damit man Sie schneller ausfindig machen kann.

Läden, Heilstätten und Bonis

Um Läden, Heilstätten und Bonis auf der Karte zu platzieren, müssen Sie ähnlich vorgehen wie beim Positionieren der Feinde. Innerhalb der Markierung sind kleine Symbole zu sehen die solche Plätze symbolisieren. Es müssen mehr als zwei Läden auf der Karte positioniert werden. Während des Spiels, werden die Läden per Zufall mit einem Händler besetzt.

Wenn Sie Bonus Markierungspunkte (im Spiel werden Sie als Schatzkiste dargestellt) setzen werden diese von bludurstigen Monstern bewacht. Nach der Eliminierung der Feinde können Sie die Schatzkiste plündern (Ausrüstungsgegenstände oder Gold können sich in den Kisten befinden).

Rätsel (Aufgaben)

Die Rätsel haben die wichtigste Eigenschaft im Spiel. Jedes Rätsel (Aufgabe) muss mit 2 Markierungspunkten definiert werden.

Aufgabensteller - Das ist der Markierungspunkt bei dem Sie Ihre Aufgabe (Rätsel) erhalten.

Aufgabenplatz - Markierungspunkt an dem das Rätsel gelöst wird.

Die Nummer des Aufgabenstellers (Markierungspunkt) muss identisch mit der Nummer des Aufgabenplatzes (Markierungspunkt) sein.

Aufgaben werden zufällig anhand von Nummer zugeordnet. Einige Nummern bilden eine nach der anderen eine Gruppe. Diese Gruppen werden in fortlaufende Nummern aufgeteilt.

Beispiel:

Aufgabe 1, 2, 3, 5, 6, 8 - 3 Gruppen

Gruppe 1: 1, 2, 3

Gruppe 2: 5,6

Gruppe 3: 8

Sie haben bemerkt, das die Aufgabe 4 und 7 nicht existiert. Beide werden benutzt um die Gruppen von den anderen zu trennen.

Wenn Sie spielen, werden die Aufgaben 1, 2, 3 zufällig den Aufgabenstellern 1, 2, 3 zugeteilt.

Die Aufgaben 5 und 6 werden dem Aufgabensteller 5, 6 zugeteilt.

Aufgabe 8 wird dem Aufgabensteller 8 zugeteilt.

Teleporter

Um die Teleportation zu ermöglichen, müssen sich mindestens zwei Teleport - Markierungspunkte auf der Karte befinden. Teleport - Markierungspunkte werden ähnlich wie die Rätsel (Aufgaben) angewendet.

Teleporter werden willkürlich in Paaren innerhalb einer Gruppe verbunden (wenn es mehr als 2 sind)

Die kleinste Gruppe besteht von 2 Teleportern. In diesem Fall werden sie immer verbunden.

Falls eine Gruppe 3 Teleporter beinhaltet, werden die Spielfiguren per Zufall teleportiert. Es könnte also ein Situation entstehen, bei zwei oder mehreren Teleportern, das die Spielfigur an den gleichen Platz teleportiert wird.

Tor und Schalter

Es gibt zwei spezielle Markierungspunkte, nämlich: Tor und Schalter. Mit diesen Markern ist es möglich Tore mit einem Schalter zu öffnen.

Um dies zu tun, müssen wir ein Tor für den Spieler 9 (immer ein neutraler Spieler) setzen. Danach müssen Sie den Tor-Markierungspunkt an der Seite des Tores am Cursor ausrichten (niemals in der Mitte). Nun können Sie den Schalter auf einer anderen Stelle der Karte positionieren.

Tor nach der Aufgabe

Es gibt eine Möglichkeit, ein besonderes Tor zu erschaffen, das sich nur dann öffnet, nachdem eine Aufgabe erfolgreich gelöst wurde.

Um diese Art von Tor zu setzen, müssen wir zuerst ein gewöhnliches Tor für Spieler 9 setzen und danach den Tor-Markierungspunkt setzen (nach der Aufgabe). Die Nummer des Tor-Markierungspunktes und die Nummer des Aufgabenplatzes sollten nicht identisch sein.

Dies stellt eine Art Sicherheitssystem dar, das den Spieler zurückhält andere Bereich der Karte zu betreten, wenn die Aufgabe noch nicht gelöst wurde.

Es funktioniert als Sicherheits-System, das einen Spieler zurückhält vom Vorbeigehen zu anderen Teilen der Landkarte, wenn die Aufgabe noch nicht vervollständigt worden ist.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ZUM EDITOR

Benutzen Sie die Tastenkombination ALT-G um sich das begehbarer Gelände als Drahtgitter auf dem Boden anschauen zu können.

Benutzen Sie die Tastenkombination ALT um zu sehen welches Gebäude, Objekt, Einheit welchem Spieler gehört (wird farblich dargestellt).

Um ein Objekt von der Karte zu entfernen lassen Sie die SHIFT Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus auf das entsprechende Objekt.

Um ein Gebäude zu mehrfach auf der Karte zu positionieren, aktivieren Sie die Registerkarte Objekte, lassen Sie die STRG Taste gedrückt und klicken Sie auf das gewünschte Gebäude.

Speichern Sie oft um die vorgenommenen Änderungen nicht zu verlieren.

Beachten Sie bei der Erstellung einer Karte, das Sie Gebäude nur an Wegbegrenzungen errichten können.

Die Anzahl der zusätzlichen Elemente (Bäume, Sträuche, Steine, Fackeln usw.) ist der Schnelligkeit des Rechners anzupassen. Je mehr zusätzliche Elemente hinzugefügt wird, desto langsamer wird das Spiel.





TASTATURBELEGUNG TROUBLESHOOTING

TASTATURBELEGUNG (STANDARD)

	Kamera nach links bewegen		Fähigkeiten verwalten
	Kamera nach rechts bewegen		Inventar zeigen
	Kamera nach oben bewegen		Ort des aktuellen Geschehens zeigen
	Kamera nach unten bewegen		Selektierte Spielfigur zeigen
	Kamera heranzoomen		Kompass nach Norden
	Kamera herauszoomen		Hilfeinformationen aktivieren
	Kamerawinkel größer		Kameramodus fest/beweglich
	Kamerawinkel kleiner		Pause
	Kamera nach links drehen		Spielgeschwindigkeit verringern
	Kamera nach rechts drehen		Spielgeschwindigkeit Voreinstellung
	Spielmenü öffnen		Befehlsliste erstellen
 	Laufenden Spielstand schnell speichern		Befehlslisten-Schnellaufnahme
 	Laufenden Spielstand speichern		Befehlsliste ausführen
 	Spielstand laden		Befehle wiederholen
 	Ausgewählten Charakter verfolgen an / aus		Spielgeschwindigkeit erhöhen
	Missionsziele anzeigen	 	Darstellung der Kartenmarkierung ändern
 	Nächste Spielfigur anzeigen		

TASTATURBELEGUNG (STANDARD)

		Charaktere für Gruppe 1 festlegen
		Charaktere für Gruppe 2 festlegen
		Charaktere für Gruppe 3 festlegen
		Charaktere für Gruppe 4 festlegen
		Charaktere für Gruppe 5 festlegen
		Charaktere für Gruppe 6 festlegen
		Charaktere für Gruppe 7 festlegen
		Charaktere für Gruppe 8 festlegen
		Charaktere für Gruppe 9 festlegen
		Charaktere für Gruppe 10 festlegen
		Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 1 hinzufügen
		Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 2 hinzufügen
		Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 3 hinzufügen
		Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 4 hinzufügen
		Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 5 hinzufügen

Gruppe 1 auswählen	
Gruppe 2 auswählen	
Gruppe 3 auswählen	
Gruppe 4 auswählen	
Gruppe 5 auswählen	
Gruppe 6 auswählen	
Gruppe 7 auswählen	
Gruppe 8 auswählen	
Gruppe 9 auswählen	
Gruppe 10 auswählen	
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 6 hinzufügen	
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 7 hinzufügen	
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 8 hinzufügen	
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 9 hinzufügen	
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 10 hinzufügen	

TASTATURBELEGUNG (STANDARD)

		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 1 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 2 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 3 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 4 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 5 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 6 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 7 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 8 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 9 entfernen
		Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 10 entfernen
		Sichtbare, verwundete Spielfiguren auswählen
		Höhlenansicht ein / aus
		Steuerungsleiste ein- bzw. ausblenden
		Minimap - Topographiemodus
		Minimap - hineinzoomen
		Minimap - herauszoomen

		rechts	
		Gebäude/Formation um 90° nach rechts drehen	
		Gebäude/Formation um 90° nach links drehen	
		Alle sichtbaren Spielfiguren auswählen	
		Alle sichtbaren Kampfeinheiten auswählen	

TASTATURBELEGUNG (STANDARD)

	links		Magischen Schild zaubern
	links		Bekehrung zaubern
	links		Sturm zaubern
	links		Erkundungsraben Beschwörung zaubern
	links		Verwandlung zaubern
	links		Magischen Feuerregen zaubern
	links		Sturm auflösen zaubern
	links		Teleportation zaubern
	links		Gespenst zaubern
	links		Wilde Tiere Beschwörung zaubern
	links		Magische Falle setzen
	links		Lebensenergie entziehen zaubern
	links		Versteinerung zaubern
	links		Feindlähmung zaubern
	links		Amok zaubern
	links		Bekehrung zaubern

Gebietsmarkierung 1 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 2 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 3 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 4 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 5 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 6 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 7 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 8 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 9 wählen		rechts	
Gebietsmarkierung 10 wählen		rechts	
Kartenkoordinaten an Verbündete senden		links	
Formation ändern			
Angreifen			
Position halten			
Stop / Abbrechen			
Spielfigur tarnen			

TASTATURBELEGUNG (STANDARD)

<input type="button" value="Alt"/> links	D	Magische Tiere Beschwörung zaubern	<input type="button" value="U"/> U	Letzen Zauberspruch wiederholen
<input type="button" value="Alt"/> links	J	Geisterbeschwörung zaubern	<input type="button" value="W"/> W	Zum Kuhstall bewegen
<input type="button" value="Alt"/> links	Y	Magischen Spiegel zaubern	<input type="button" value="B"/> B	Wutanfall
<input type="button" value="Alt"/> links	K	Verwandlung zaubern	<input type="button" value="Y"/> Y	Falle stellen
<input type="button" value="Alt"/> links	Q	Kraft des Windes zaubern	<input type="button" value="P"/> P	Gebäude-Sammelpunkt (RTS) Pilz /Heiltrank nehmen (RPG)
<input type="button" value="Alt"/> links	V	Selbstheilung zaubern	<input type="button" value="M"/> M	Kristall / Trank für Manaregeneration benutzen
<input type="button" value="Alt"/> links	X	Feuerwand zaubern	<input type="button" value="+"/> +	Nächste Waffe benutzen
<input type="button" value="Strg"/> rechts	S	Magischen Schild Automode an / aus	<input type="button" value="E"/> E	Wachturm verlassen
<input type="button" value="Strg"/> rechts	A	Bekehrung zaubern Automode an / aus	<input type="button" value="T"/> T	Zum Grasen bewegen
<input type="button" value="Strg"/> rechts	I	Erkundungsrabe Automode an / aus	<input type="button" value="G"/> G	Spielfigur schlafen legen
<input type="button" value="Strg"/> rechts	N	Verwandlung Automode an / aus	<input type="button" value="O"/> O	Spielfigur/Gebäude verkaufen
<input type="button" value="Strg"/> rechts	R	Sturm auflösen Modus setzen	<input type="button" value="U"/> U	Gebäude ausstatten
<input type="button" value="Strg"/> rechts	T	Teleportation Automode an / aus	<input type="button" value="U"/> U	Ausgewählte Spielfigur an Mitspieler
<input type="button" value="Strg"/> rechts	H	Gespenst zaubern Automode an / aus	<input type="button" value="Z"/> Z	Falle aufstellen
			<input type="button" value="Strg"/> A	Waffenauswahl automatisch

HINWEIS: Die hier angegebene Tastaturbelegung gilt nicht für den KnightShift Karten-Editor, sondern nur für die Kampagnen, Rollenspiel, Skirmish und Multiplayer.

EIGENE TASTATURBELEGUNG

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera nach links bewegen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera nach rechts bewegen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera nach oben bewegen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera nach unten bewegen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera heranzoomen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera herauszoomen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamerawinkel größer
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamerawinkel kleiner
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera nach links drehen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kamera nach rechts drehen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielmenü öffnen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Laufenden Spielstand schnellspeichern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Laufenden Spielstand speichern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielstand laden
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ausgewählten Charakter verfolgen ein/aus
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Missionziele anzeigen

Nächste Spielfigur anzeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fähigkeiten verwalten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inventar anzeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ort des aktuellen Geschehens zeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selektierte Spielfigur zeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kompass nach Norden ausrichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hilfeinformation aktivieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kameramodus fest / beweglich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pause	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielgeschwindigkeit erhöhen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielgeschwindigkeit verringern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielgeschwindigkeit Voreinstellung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Befehlsliste erstellen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Befehlslisten-Schnellaufnahme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Befehlsliste ausführen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Befehle wiederholen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EIGENE TASTATURBELEGUNG

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 1 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 2 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 3 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 4 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 5 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 6 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 7 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 8 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 9 auswählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gruppe 10 auswählen

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 1 hinzufügen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 2 hinzufügen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 3 hinzufügen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 4 hinzufügen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 5 hinzufügen

Charaktere für Gruppe 1 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 2 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 3 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 4 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 5 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 6 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 7 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 8 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 9 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charaktere für Gruppe 10 festlegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 6 hinzufügen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 7 hinzufügen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 8 hinzufügen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 9 hinzufügen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selektierte Spielfiguren zu Gruppe 10 hinzufügen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EIGENE TASTATURBELEGUNG

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 1 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 1 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 2 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 2 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 3 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 3 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 4 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 4 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 5 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 5 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 6 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 6 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 7 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 7 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 8 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 8 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 9 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 9 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 10 setzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selektierte Spielfiguren aus Gruppe 10 entfernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 1 wählen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 6 wählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 2 wählen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 7 wählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 3 wählen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 8 wählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 4 wählen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 9 wählen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 5 wählen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gebietsmarkierung 10 wählen

EIGENE TASTATURBELEGUNG

<input type="button"/>	<input type="button"/>	Darstellung der Kartennarkierung ändern
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Minimap-Topographiemodus
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Minimap-hineinzoomen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Minimap-herauszoomen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Höhlenansicht ein/aus
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Steuerungsleiste ein- bzw. ausblenden
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Sichtbare, verwundete Spielfiguren wählen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Alle sichtbaren Spielfiguren wählen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Alle sichtbaren Kampfeinheiten wählen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Gebäude/Formations nach rechts drehen 90°
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Gebäude/Formations nach links drehen 90°
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Formation ändern
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Angreifen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Position halten
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Stop, Aktion abbrechen
<input type="button"/>	<input type="button"/>	Spielfigur tarnen

Kartenkoordinaten an Verbündete senden	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Zum Kuhstall bewegen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Zum Grasen bewegen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Wutanfall	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Falle stellen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Gebäude Sammelpunkt	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Pilz / Heiltrank nehmen (RPG)	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Kristall / Trank für Marnaregeneration nehmen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Nächste Waffe benutzen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Wachturm verlassen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Spielfigur schlafen legen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Spielfigur / Gebäude verkaufen	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Gebäude ausstatten	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Ausgewählte Spielfigur an Mitspieler	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Fallen aufstellen (RPG)	<input type="button"/>	<input type="button"/>
Waffenauswahl automatisch	<input type="button"/>	<input type="button"/>

EIGENE TASTATURBELEGGUNG

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Magischen Schild zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bekehrung zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sturm zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Erkundungsraben Beschwörung zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Verwandlung zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Magischen Feuerregen zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sturm auflösen zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teleportation zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gespenst zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wilde Tiere Beschwörung zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Magische Falle setzen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lebensenergie entziehen zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Versteinerung zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Feindlähmung zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Amok zaubern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bekehrung zaubern

Magische Tiere Beschwörung zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Geisterbeschwörung zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magischen Spiegel zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verwandlung zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraft des Windes zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selbstheilung zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Feuerwand zaubern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magischen Schild Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bekehrung zaubern Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erkundungsrabe Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verwandlung Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sturm auflösen Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teleportation Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gespenst zaubern Automodus ein/aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Letzten Zauberspruch wiederholgen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TROUBLESHOOTING

Bevor wir uns dem eigentlichen Troubleshooting wenden, nämlich den FAQs (Frequently Asked Questions - Häufig gestellte Fragen), erst einmal einige Konfigurationsbeispiele für KnightShift.

KONFIGURATIONSBEISPIELE

Wir haben in unserem Testcenter KnightShift auf hunderten von Konfigurationen ausgiebig getestet. Wir haben hier beispielhaft 25 Konfigurationen und Einstellmöglichkeiten aufgelistet. Wählen Sie die Einstellungen, die Ihrem Recher am nächsten kommen.

Hinweise zur Konfiguration finden Sie im Kapitel **Konfiguration - Detailbeschreibung** in diesem Handbuch

Die vorgeschlagenen Einstellungen wurden so gewählt, dass KnightShift möglichst ruckelfrei läuft. Natürlich können Sie gerne weitere Grafikoptionen hinzuschalten.

Pentium-3 500/128 MB mit ATI Expert 2000 (Rage 128, AGP)

Pentium-3 500/128 MB mit STB Voodoo3 3000 (Voodoo3, AGP)

Diese Konfigurationen sind nicht für KnightShift geeignet. Wir empfehlen Ihnen eine zeitgemäße Grafikkarte anzuschaffen. Für Ihr System wäre zum Beispiel eine ATI Radeon 9200 aufgrund des hervorragenden Preisleistungsverhältnisses eine gute Wahl.

Pentium-3 500/128 MB mit Creative GeForce 2MX-200 (AGP)

Auf dieser sehr leistungsschwachen Grafikkarte kann man KnightShift natürlich zum Laufen bringen. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Mittel
Schatten:	Aus	Aus
Effekte:	Mittel	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-3 500/128 MB mit Hercules Prophet 4500 (Kyro-2, AGP)

Auf dieser Grafikkarte müssen die neuesten Treiber installiert sein, damit KnightShift lauffähig ist. Es ist ein Treiber erforderlich, der die T&L Funktionen der Karte unterstützt. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Mittel
Schatten:	Aus	Aus
Effekte:	Mittel	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	An	An
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-3 500/128 MB mit Asus V7700 Pure (GeForce 2 GTS, AGP)

Auf dieser gibt es zwar keinen per Pixel Shader, aber sonst ist die Karte sehr schnell.

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	An	An
Effekte:	Hoch	Mittel
Regen/Schnee:	An	Aus
Gischt:	An	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-3 800/256 MB 133FSB mit Geforce 4MX 440 8X

Die große Schwachstelle dieser Konfiguration ist die Grafikkarte. Dem muss bei den Einstellungen Rechnung getragen werden. Natürlich kann auf einer solchen Grafikkarte KnightShift nicht alle Möglichkeiten entfalten.

Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Mittel	Niedrig
Schatten:	An	Aus
Effekte:	Mittel	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-3 800/256 MB 133 FSB mit Radeon 7500

Alle Modelle der ATI Radeon Serie verfügen über mindestens T&N Funktionen. Damit ist KnightShift auf allen Radeon-Modellen lauffähig. Eines der kleinsten ist die 7500er. Dafür empfehlen wir folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	An	An
Effekte:	Hoch	Mittel
Regen/Schnee:	An	An
Gischt:	An	An
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-3 800/256 MB mit Creative Geforce 2 MX-200 (AGP)

Diese Karte bietet Ihnen zwar nicht die volle Graphikpracht, aber ...

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Niedrig	Niedrig
Objektqualität:	Hoch	Niedrig
Schatten:	An	Aus
Effekte:	Niedrig	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-3 800/256 MB mit Geforce 3 Ti 500

Jetzt fangen die Konfigurationen an, bei der die Grafikkarte die CPU überholt ... aber trotzdem müssen wir uns bei den Einstellungen noch ein wenig zurückhalten.

Auslösung:	800 x 600 x 16 Bit	1024 x 768 x 16 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Einfach	Einfach
Effekte:	Niedrig	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	An	An
Animierte Bäume:	Aus	Aus
Wolkenschatten:	Aus	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Pentium-3 800/256 MB mit Asus V7700 Pure (Geforce 2 GTS, AGP)

Schnelle Grafikkarte, aber leider ohne per Pixel Shader Unterstützung...

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	An	An
Effekte:	Niedrig	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-4 1500/256 MB SDR ,845 Chipsatz mit ATI Radeon 9000 Pro

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen die Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Einfach	Einfach
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	An	Aus
Animierte Bäume:	Aus	Aus
Wolkenschatten:	Aus	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Pentium-4 1500/256 MB SDR ,845 Chipsatz mit Geforce FX5200

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung, jedoch zu langsam, um diese zu nutzen.

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	An	An
Effekte:	Niedrig	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gisch:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-4 1500/256 MB SDR ,845 Chipsatz mit Geforce 4MX 440SE

Grafikkarte ohne Pixel Shader Unterstützung. Es gelten folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	An	An
Effekte:	Niedrig	Niedrig
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gisch:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	-	-
Animierte Bäume:	-	-
Wolkenschatten:	-	-
Grafik Engine:	T+L (für ältere Systeme)	T+L (für ältere Systeme)

Pentium-4 1500/256 MB SDR, 845 Chipsatz mit ATI Radeon 9200

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Einfach	Einfach
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gisch:	Aus	Aus
Wasserreflektionen:	An	Aus
Animierte Bäume:	Aus	Aus
Wolkenschatten:	Aus	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Athlon 1800+/256 MB DDR, SIS745 mit Geforce 4 Ti4200

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Einfach	Einfach
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	Aus	Aus
Gischt:	An	Aus
Wasserreflektionen:	An	Aus
Animierte Bäume:	Aus	Aus
Wolkenschatten:	Aus	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Athlon 2000+/256 MB DDR, KT266A mit Geforce 4 Ti4800SE

Schnelle Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung.

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	75 Hz oder höher, je nach Monitor	75 Hz oder höher, nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An
Gischt:	An	An
Wasserreflektionen:	An	An
Animierte Bäume:	An	Aus
Wolkenschatten:	An	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Athlon 2400+/512 MB single DDR, nForce2 mit Geforce FX 5600 Ultra

Schnelles System, Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit	1280 x 1024 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher	75 Hz oder höher	75 Hz oder höher
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An	An
Gischt:	An	An	An
Wasserreflektionen:	An	An	An
Animierte Bäume:	An	An	An
Wolkenschatten:	An	An	An
Grafik Engine:	Shader	Shader	Shader

Athlon 2700+/512 MB DDR, KT333 mit Radeon 9700 pro

Schnelles System, Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung.

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit	1280 x 1024 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher	85 Hz oder höher	75 Hz oder höher
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An	An
Gischt:	An	An	An
Wasserreflektionen:	An	An	An
Animierte Bäume:	An	An	An
Wolkenschatten:	An	An	An
Grafik Engine:	Shader	Shader	Shader

Athlon 3200+/512 MB dual DDR, nForce2 mit Radeon 9800 pro

Schnelles System, Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Folgende Einstellungen: (Sie können auf diesem System auch höhere Bildschirmauflösungen von bis zu 2048x1536 Bildpunkten einstellen, wenn es Ihr Monitor zulässt. Sie dürfen trotzdem alle Optionen eingeschaltet lassen.)

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit	1280 x 1024 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher	85 Hz oder höher	75 Hz oder höher
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An	An
Gischt:	An	An	An
Wasserreflektionen:	An	An	An
Animierte Bäume:	An	An	An
Wolkenschatten:	An	An	An
Grafik Engine:	Shader	Shader	Shader

Pentium-4 1800/256 MB DDR Intel845 mit Geforce 5600 Ultra

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher, je nach Monitor	85 Hz oder höher, je nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An
Gischt:	An	An
Wasserreflektionen:	An	An
Animierte Bäume:	An	Aus
Wolkenschatten:	An	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Pentium-4 2000/256 MB DDR SiS648 mit Radeon 9500

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher, je nach Monitor	85 Hz oder höher, je nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An
Gischt:	An	An
Wasserreflektionen:	An	An
Animierte Bäume:	An	Aus
Wolkenschatten:	An	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Pentium-4 2600/512 MB DDR (Medion) mit Radeon 9600TX

Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung. Wir empfehlen folgende Einstellungen:

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher, je nach Monitor	85 Hz oder höher, je nach Monitor
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An
Gischt:	An	An
Wasserreflektionen:	An	An
Animierte Bäume:	An	An
Wolkenschatten:	An	Aus
Grafik Engine:	Shader	Shader

Pentium-4 2667/512 MB single DDR, SIS645DX mit Radeon 9600 pro

Schnelles System, Grafikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung.

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit	1280 x 1024 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher	85 Hz oder höher	75 Hz oder höher
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An	An
Gischt:	An	An	An
Wasserreflektionen:	An	An	An
Animierte Bäume:	An	An	An
Wolkenschatten:	An	An	An
Grafik Engine:	Shader	Shader	Shader

Pentium-4 2800+/512 MB DDR, Intel845SPE mit Radeon 9500 pro

Schnelles System, Graphikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung.

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit	1280 x 1024 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher	85 Hz oder höher	75 Hz oder höher
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An	An
Gischt:	An	An	An
Wasserreflektionen:	An	An	An
Animierte Bäume:	An	An	An
Wolkenschatten:	An	An	An
Grafik Engine:	Shader	Shader	Shader

Sie können auf diesem System auch höhere Bildschirmauflösungen von bis zu 2048x1536 Bildpunkten einstellen, wenn es Ihr Monitor zulässt. Sie dürfen trotzdem alle Optionen eingeschaltet lassen.

Pentium-4 3066/512 MB dual DDR, Intel875P mit Geforce 5900 Ultra

Schnelles System, Graphikkarte mit per Pixel Shader Unterstützung.

Auslösung:	800 x 600 x 32 Bit	1024 x 768 x 32 Bit	1280 x 1024 x 32 Bit
Wiederholrate:	85 Hz oder höher	85 Hz oder höher	75 Hz oder höher
Qualität der Texturen:	Hoch	Hoch	Hoch
Objektqualität:	Hoch	Hoch	Hoch
Schatten:	Detailliert	Detailliert	Detailliert
Effekte:	Hoch	Hoch	Hoch
Regen/Schnee:	An	An	An
Gischt:	An	An	An
Wasserreflektionen:	An	An	An
Animierte Bäume:	An	An	An
Wolkenschatten:	An	An	An
Grafik Engine:	Shader	Shader	Shader

Sie können auf diesem System auch höhere Bildschirmauflösungen von bis zu 2048x1536 Bildpunkten einstellen, wenn es Ihr Monitor zulässt. Sie dürfen trotzdem alle Optionen eingeschaltet lassen.

TROUBLESHOOTING

(FAQs - Frequently Asked Questions, Häufig gestellte Fragen)

FRAGEN ZUR INSTALLATION

Beim Starten der Installation erscheint eine Meldung: "...Setup.exe ist keine gültige Win32-Anwendung". Was ist zu tun?

Wird diese Fehlermeldung ausgegeben, sollten Sie alle im Hintergrund aktiven Programme beenden. Sie erhalten Einsicht in eine Liste der momentan laufenden Programme indem Sie gleichzeitig die Tastenkombination STRG-ALT-ENTF drücken. Danach schließen Sie jedes einzelne Programm, außer SYSTRAY und Explorer. Starten Sie die Installation erneut.

Bei der Installation von KnightShift treten Probleme auf. Die Installation wird nicht ordnungsgemäß durchgeführt.

Haben Sie ein Virenerkennungsprogramm installiert, sollten Sie dieses vor der Installation deaktivieren. Aktive Virensanner können den Ablauf einer Installation negativ beeinträchtigen.

Warum reagiert AutoPlay nicht, wenn ich den KnightShift-Datenträger einlege?

Das ist meist ein Konfigurations-Problem. Es gibt mehrere verschiedene Methoden, die AutoPlay-Funktion unter Windows zu aktivieren. Die Standardmethode ist folgende:

- 1) Gehen Sie über das Start-Symbol und dann über den Menüpunkt Einstellungen zur Systemsteuerung.
- 2) Bei der Systemsteuerung öffnen Sie das System mit einem Doppelklick auf das Symbol.
- 3) Klicken Sie auf das Blatt Gerätemanager, suchen Sie dort den Eintrag CD-ROM und klicken Sie auf das Pluszeichen davor. (Ist dort ein Minuszeichen zu sehen, nicht anklicken).
- 4) Mit einem Doppelklick auf das CD-ROM-Laufwerk in dieser Liste öffnen Sie den Bildschirm mit seinen Eigenschaften.
- 5) Klicken Sie oben auf Einstellungen.
- 6) Etwa in der Mitte sehen Sie einige Kästchen für Markierungshäkchen. Das unterste davon steht bei Automatische Benachrichtigung beim Wechsel.

Das Installationsprogramm stoppt immer wieder bei Erreichen einer bestimmten Prozentzahl. Wieso?

Es gibt drei mögliche Gründe:

- Sie haben nicht genug Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Bitte löschen Sie überflüssige Programme, um mehr Platz frei zu machen, und installieren Sie KnightShift erneut.
- Dateien werden auf einen beschädigten Bereich Ihrer Festplatte geschrieben. Wenn das der Fall ist, sollten Sie Scandisk laufen lassen, und zwar mit der Option Intensiv. Nachdem das Programm seine Arbeit erledigt und die Platte für fehlerfrei erklärt hat, installieren Sie KnightShift noch einmal.
- Vielleicht ist die CD/DVD selber durch Flecken oder Fingerabdrücke verschmutzt. Schauen Sie sich die CD/DVD an - ist sie schmutzig, reinigen Sie sie mit einem weichen, sauberen und fusselfreien Tuch, indem Sie von der Mitte der CD/DVD gerade nach außen wischen.

FRAGEN ZUM SPIELSTART

Beim Starten von KnightShift unter Windows 2000 wird die CD-ROM nicht erkannt.

Windows 2000 User benötigen Administratorrechte, um das Spiel richtig installieren und spielen zu können.

Ich bekomme die Fehlermeldung “xxxxxx.xxx nicht gefunden”, wenn ich KnightShift starten will.

Diese Fehlermeldung erscheint meist, wenn Ihr Computer MS-DOS-Treiber (16 Bit) statt Windows Treibern (32 Bit) für das CD-ROM-Laufwerk verwendet. Sie können das leicht bei der Systemsteuerung überprüfen (entweder klicken Sie auf den Arbeitsplatz und öffnen sie, oder Sie gehen über das Start-Symbol und dann über den Menüpunkt Einstellungen). Bei der Systemsteuerung öffnen Sie das System mit einem Doppelklick auf das Symbol, und wählen dann Leistungsmerkmale. Hier werden die Leistungsdaten Ihres Rechners zusammengefasst.

In einer der Zeilen sollte “Dateisystem: 32-Bit” stehen, und die letzte Zeile sollte lauten “Das System ist optimal konfiguriert”. Steht aber irgendwo “Laufwerk X verwendet den MS-DOS-Kompatibilitätsmodus”, dann sollten Sie sich vom Verkäufer Ihres Systems 32-Bit-Treiber für Ihr CD-ROM-Laufwerk besorgen und sie installieren.

Beim Spielstart erscheint eine Fehlermeldung "Die Datei d3d9.dll kann nicht gefunden werden".

Installieren Sie die DirectX, Version 9.0, und starten Sie den Computer neu. Nach diesem Vorgang sollte das Spiel funktionieren.

Wenn ich KnightShift starte, bekomme ich diese Fehlermeldung: "Die Anwendung KnightShift.exe bezieht sich auf Speicherplatz bei Adresse xxxx:xxxx, der nicht gelesen werden kann."

Wahrscheinlich ist Ihr installierter Grafikkartentreiber nicht kompatibel zu DirectX. Die einzige Lösung ist, sich einen DirectX 9.0 - kompatiblen Treiber vom Hersteller Ihrer Graphikkarte zu besorgen.

Wenn ich KnightShift starte, verschwindet mein Mauszeiger und mein Rechner hängt sich auf.

Wahrscheinlich ist Ihr installierter Soundkartentreiber nicht kompatibel zu DirectX. Die einzige Lösung ist, sich einen DirectX 9.0-kompatiblen Treiber vom Hersteller Ihrer Soundkarte zu besorgen.

Im Spiel sind keine Musik und keine Soundeffekte zu hören, obwohl die Hardware richtig angeschlossen ist.

Stellen Sie sicher, das Ihre Soundkarte kompatibel zu DirectX 8 oder höher ist. Zudem sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die aktuellsten Treiber zu erhalten.

Die Grafik wird verzerrt dargestellt.

Sie benutzen wahrscheinlich benutzen einen veralteten Graphikkartentreiber. Setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Graphikkarte in Verbindung, um einen aktuelleren Treiber zu erhalten.

KnightShift bricht ohne Fehlermeldung ab und kehrt zurück zum Desktop.

Dieses Problem kann mehrere Ursachen haben. Hier eine Liste der häufigsten Übeltäter:

Vergewissern Sie sich, dass die CD-ROM/DVD-Rom sauber ist (überprüfen Sie die Leseoberfläche dem Datenträger auf Flecken und Kratzer).

Vergewissern Sie sich, dass das Spiel richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass DirectX 9.0 richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Graphikkarte haben und dass Sie DirectX 9.0 kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte haben und dass sie DirectX 9.0 kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass die Option Virtual Memory auf Ihrem Rechner aktiviert ist.

Lassen Sie Scandisk laufen.

Lassen Sie die Defragmentierung laufen.

Löschen Sie alte temporäre Dateien (.TMP) aus dem Verzeichnis C:\WIND-OWS\TEMP oder C:\WINx\TEMP auf Ihrer Festplatte (vom Windows Explorer aus) oder führen Sie eine Datenträgerbereinigung durch.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Anti-Virus-Programme wie Norton's AntiVirus im Hintergrund laufen haben, wenn Sie KnightShift starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Windows-Memorymanager wie QuarterDeck's QEMM im Hintergrund laufen haben, wenn Sie KnightShift starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Windows-Diskcachingprogramme im Hintergrund laufen haben, wenn Sie KnightShift starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie den Norton's Crash Protector nicht im Hintergrund laufen haben, wenn Sie KnightShift starten.

Versuchen Sie es mit einer Deinstallation des Spiels und anschließender Neuinstallation.

Verlassen Sie das Spiel, booten Sie Ihren Rechner neu und versuchen Sie es erneut.

Bitte beachten Sie: wenn Ihr Rechner zum Desktop zurückkehrt, während Sie KnightShift spielen, sollten Sie auf jeden Fall den Rechner ganz neu starten, bevor Sie versuchen, weiterzuspielen. Sonst können DirectDraw oder DirectSound möglicherweise "hängen", und das Spiel kann dadurch Ihre Sound- und Graphikhardware nicht mehr ansprechen.

Ist es möglich, KnightShift über ISC (Internet Sharing Connection) zu spielen ?

Nein, das ist bedauerlicherweise nicht möglich.

Besteht die Möglichkeit die Vollversion von KnightShift auch ohne CD zu spielen?

Ja. Sie sollten aber in diesem Fall eine Vollinstallation durchführen, da ansonsten Musik und Videos nicht abgespielt werden können.

FRAGEN ZUM SPIEL

Im RPG / RTS Modus finde ich beim Spielen gelegentlich meinen Charakter nicht mehr.

Drücken Sie die Tastenkombination **Alt** und **F** und die Kamera wird automatisch immer Ihrem Charakter folgen.

Manchmal ist es nötig ein Gebäude abzureißen. Gibt es da einen Trick?

Ja, den gibt es wahrlich. Selektieren Sie den gewünschten Charakter oder Gruppe und betätigen Sie die Taste **A**. Danach klicken Sie auf das gewünschte Ziel. Die / der ausgewählte Gruppe / Charakter wird nun das von Ihnen anvisierte Ziel automatisch angreifen.

TIPPS ZUR GRAFIKPROBLEMEN

Sollte Ihre Grafikkarte zu heiß werden und daraufhin der Rechner mittem im Spiel neu booten, empfiehlt es sich im Konfigurationsmenü eine niedrigere Auflösung bzw. eine niedrigere Monitorfrequenz einzustellen.

Eine weitere Möglichkeit sind die Einstellungen des Grafikkartentreibers: sowohl Detonator Treiber (nVidia) als auch Catalyst Treiber (ATI) bieten den Benutzer die Möglichkeit der Leistungseinstellungen. Bei Problemen empfehlen wir Ihnen die Widergabequalität auf niedrig bzw. auf "Leistungsoptimiert" zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte, führen zum Teil zu Darstellungsfehlern und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-performance Ihres Rechners dies zulässt.

Eine andere Möglichkeit der Fehlerbehebung ist, die Darstellung in KnightShift auf 16 Bit umzuschalten. Dies können Sie entweder im Konfigurationsprogramm oder aber auch über die Windows Systemsteuerung - Anzeige - Einstellungen einstellen.

Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft auch hier vielleicht ein Treiberupdate.

Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

HINWEIS: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich DirectX 9.x erneut zu installieren.

TIPPS ZU SOUNDPROBLEMEN

Wenn Ihnen obige FAQs nicht weitergeholfen haben, könnten Ihnen das Diagnoseprogramm weiterhelfen. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie als Befehlszeile DXDIAG ein. Klicken nun auf den Karteikasten Sound.

Standardmäßig ist die Sound Hardwarebeschleunigung auf 100% eingestellt.

Stellen Sie probeweise den Schieberegler auf vorletzte Stufe (Standardbeschleunigung). Starten Sie nun das Spiel erneut.

Sollte es dennoch zu Soundaus-gabeproblemen kommen, rufen Sie erneut DXDIAG auf und stellen Sie den Schieberegler auf "Minimalbeschleunigung".

Sollte Dir auch diese Option nicht den gewünschten Erfolg bringen, schalten Sie die Soundbeschleunigung komplett ab. Stellen hierzu den Schieberegler auf "Keine Beschleunigung".

Wenn auch diese letzte Möglichkeit nicht den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft vielleicht ein Treiberupdate.

Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

Vergleichen Sie nun die Dateiversion Ihrer Treiber mit der Treiberversion, die Sie auf der Webseite Ihres Hardware-Herstellers finden. Installieren Sie ggf. den neueren Treiber für Ihre Hardware.

ALLGEMEINE HINWEISE

Für Windows Me Benutzer:

Der allgemeine Treiber für DVD-Laufwerke lässt sich nicht direkt von einer Applikation ansprechen. Aus diesem Grund kommt es bisweilen vor, dass die DVD-Edition von KnightShift, trotz Vollinstallation, vergeblich versucht auf das Laufwerk zuzugreifen. Bitte nehmen Sie vor Spielbeginn einfach die DVD-Rom aus dem Laufwerk.

Für Windows 98 Benutzer:

Sollte Ihr Rechner mit mehr als 512 MB Ram ausgerüstet sein, kann dies, bedingt durch die Speicherverwaltungsproblematik des Betriebssystems, desoftieren (nicht nur bei KnightShift) zu Abstürzen kommen. Bitte befolgen Sie nachstehende Schritte, um diesem Problem vorzubeugen:

Klicken Sie auf Start - Ausführen und geben Sie "Sysedit" ein
Selektieren Sie die Datei System.ini und fügen Sie folgende Zeilen hinzu:

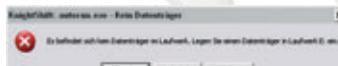
[VCACHE]

MaxFileCache=524280

Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie den Rechner neu.

Für Windows XP Benutzer:

Auf einigen Systemen kann es vorkommen, dass Windows XP beim CD-Rom Wechsel während der Installation oder nach der Installation, vor dem Spielstart (wenn der KnightShift Datenträger gerade entfernt wurde) eine Fehlermeldung ausgibt.



Diese Fehlermeldung ist auf die "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" zurückzuführen, die bei Windows XP nicht ohne Eingriffe in die Registry abschaltbar ist. Klicken Sie in diesem Fall einfach so lange auf "Weiter", bis die Fehlermeldung verschwindet.

TECHNISCHE INFO - HOTLINE

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht :

Welches Betriebssystem benutzen Sie?

Was für einen Prozessor besitzen Sie und mit wie viel Hauptspeicher (RAM) ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche DirectX Version ist auf Ihrem Rechner installiert ?

Was für eine Graphikkarte und Soundkarte ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine Treiberversion der Graphik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.x Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "Alle Informationen speichern".

ZUXXEZ Entertainment AG

Technischer Dienst

support@zuxxez.com

<http://www.knightshift.com> oder <http://www.knightshift.de>

KNIGHTSHIFT 2

CURSE OF SOULS

WWW.KNIGHTSHIFT.COM



Angy

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG





BEGRIFFSVERZEICHNIS

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Account	Englische Bezeichnung für "Konto". Zugangsberechtigung zu Datenbanken oder Netzwerken für eine explizite Person; der Account besteht in der Regel aus einem Namen (Username) und einem Kennwort (Passwort).
Addon	Eine zusätzliche Software / oder Hardware, welche die Funktionalität einer bestehenden Anwendung oder Hardware erweitert. AddOns benötigen i.d.R. eine Vorgängerversion der Software.
Administrator	Systemverwalter in einem Netzwerk. Ein Administrator hat überlicherweise uneingeschränkte Zugriffsrechte und ist für die Verwaltung und Betreuung des Netzwerks zuständig.
AGP	Abkürzung für "Accelerated Graphics Port". Steckplatz für neue Grafikkartengenerationen.
ALT-Taste	Auf Computertastaturen vorhandene Taste, die in Kombination mit einer anderen Taste dieser eine "Alt"ernative Bedeutung verleiht (z.B. Funktionsaufruf o.ä.). Die Tastaturbelegung in KnightShift greift auch diverse ALT-Tastenkombinationen zurück, um diverse Aktionen durchzuführen.
Animation	Darstellung von Bewegungsabläufen. Ähnlich wie bei einem Zeichentrickfilm wird Bild für Bild aufgebaut und dann präsentiert. Um nicht jedes Einzelbild zu erzeugen, werden sogenannte Keyframes verwendet. Viele Frames bestehen aus kleinen, routinemäßig erstellten Schrittfolgen, über Keyframes von einem bestimmten Frame hin zu einem vordefinierten Ziel.
Anti-Aliasing	Auch "Kantenglättung" genannt dient zur Verminderung des Treppeneffekts, der durch Pixeldarstellung bei schrägen und gekrümmten Linien entsteht. Durch Interpolation - farbliche Angleichung benachbarter Bildpunkte - werden die "Treppenstufen" ausgeglichen. Dabei kann es allerdings passieren, daß die Darstellung von Linien breiter erscheint.
API	Abkürzung für "Application Programmer's Interface" oder "Application Programming Interface" - Programmier- und Anwendungsschnittstelle
Arbeitsspeicher (siehe auch RAM)	Schneller Speicher (auch Hauptspeicher genannt), auf den beliebig zugegriffen werden kann und der seinen Inhalt beim Abschalten des Stroms verliert.
Athlon	... so benannt seit Mitte 1999 AMD den K7-Prozessor
Attachment	Datei-Anhänger (z.B. ein Textdokument) einer E-Mail
Auflösung (Bildschirmauflösung)	Unter Auflösung versteht man die Anzahl der waagerechten und senkrechten Bildpunkte (Pixel), aus denen sich ein Monitorbild zusammensetzt. Grundsätzlich gilt: je höher die Auflösung des Bildes, desto detaillierter ist die Darstellung des Bildschirminhaltes und desto größer ist der verfügbare Arbeitsbereich auf dem Bildschirm.
Auslagerungsdatei	... ist eine - oft temporäre - Datei, die moderne Betriebssysteme wie Windows auf der Festplatte eines Rechners anlegen, um im Arbeitsspeicher befindliche, aber aktuell nicht benötigte Informationen kurzfristig zwischenspeichern. Zwingend erforderlich wird die Auslagerungsdatei (neudeutsch auch als "Swapfile" bezeichnet), wenn die zu bearbeitenden Daten nicht im Arbeitsspeicher eines Rechners Platz finden.

Autodetect	automatische Erkennung. Häufig verwendeter Begriff bei Virenscaner, damit Viren schnellstmöglich erkannt werden.
Autozoom (siehe auch Zoom)	Eine Art Lupenfunktion. Sofern die "Autozoom"-Funktion angeschaltet ist, kann die Kamera nicht frei bewegt werden, der User kann lediglich herein- und herauszoomen.
AVI	Abkürzung für "Audio Video Interleave". Gängiges Audio/Videoformat von Windows®.
Back-Buffer	... bezeichnet den Bildbereich, der beim Double-Buffering innerhalb des Frame-Buffers im Hintergrund aufgebaut wird.
Backup	Sicherheitskopie eines Datenbestandes.
Benchmark	Maßstab für einen Leistungsvergleich - üblicherweise für Hard- und Software. KnightShift bietet Ihnen auch einen Benchmark Test, der erlaubt, Systemkonfigurationen auf Performance miteinander zu vergleichen.
Benutzererkennung	Identifikation eines Anwenders in einem Netzwerk oder Online-Dienst (auch "Login-Name"). Das kann ein "Realname" (ein echter Name), ein Pseudonym oder auch eine Zahlenfolge sein.
Berechtigung	auch: "Authorization"; das Recht eines Anwenders, auf bestimmte Daten (nur) mit definierten Funktionen wie Lesen, Ändern, Einfügen oder Löschen zuzugreifen. Diese Rechte werden von einem Administrator vergeben.
Beta-Version	Eine lauffähige, aber noch nicht endgültige Version eines Programms. Solche Programmversionen werden von Fachhändlern und ausgesuchten Testpersonen ausprobiert, um letzte Fehlerquellen zu finden.
Betriebssystem	Betriebssysteme sind die derzeit wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssysteme läuft kein Computer: sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Anwendungsprogramme und Spiele, die ohne den Unterbau des Betriebssystems nicht laufen können.
Bildschirmschoner	Ein Programm, das in Arbeitspausen auf dem Bildschirm erscheint und die Darstellung ständig verändert. Dadurch wird verhindert, daß sich ein unverändertes Bild in den Bildschirm "einbrennen" kann. Bildschirmschoner dienen auch dazu, den PC in Abwesenheit des Benutzers vor unerwünschtem Zugriff zu schützen.
Bildwiederholrate	gibt an, wie oft das Monitorbild in einer Sekunde aufgebaut wird. Je schneller dies geschieht, um so weniger flimmert das Bild (mindestens 75 Hz Bildwiederholrate sind laut TÜV notwendig, damit der Anwender das Bild als flimmerfrei empfindet.). Zum Vergleich: beim Fernseher sind's 25 Bilder pro Sekunde.
Bilineare Filterung	Funktion bei entsprechenden 3D-optimierten Grafikkarten. Dadurch werden schachbrettartige Texturen (Oberflächen) bei Objekten im Vordergrund und Flimmereffekte bei Dingen im Hintergrund vermieden. Wie beim Anti-Aliasing wird das durch Interpolation benachbarter Bildpunkte erreicht.
Bitmap	Form der Darstellung und Speicherung von Bildern. Bitmaps werden unter anderem als Texturen für Materialien oder als Hintergrundbilder benutzt.
Bones	Knochensystem. Dienen zur Animation komplexer Objekte mit Hilfe einfacher Skelettmodelle. Die Bones werden animiert und die Bewegungen werden automatisch auf die Spielfigur übertragen.
Booten	Bezeichnet das Laden des Betriebssystems nach einem Kalt- /Warmstart.

Browser	Abgeleitet vom Englischen "to browse" (durchblättern, schmökern, sich umsehen).
Buffer	Englische Bezeichnung für Puffer - ein Zwischenspeicher, der zur Zwischenlagerung von Daten dient.
Bug	Englische Bezeichnung für "Wanze" oder "Käfer" und die umgangssprachliche Bezeichnung für einen Programmfehler.
Bug fix	siehe Patch
Bulletin Board System - BBS (Forum)	Ein Bulletin Board System entspricht einem virtuellen schwarzen Brett in einem Online-System, über das z.B. Gäste einer Web-Site oder auch Mitglieder eines geschlossenen Benutzerkreises Informationen kundtun können.
Bump-Map	In einer Bump-Map werden Helligkeitswerte in der Textur beim Rendering als Höhenunterschiede auf der Oberfläche eines Objekts wiedergeben. Ähnlich einer Textur wird ein Muster über ein Objekt gelegt um eine unebene Fläche darzustellen.
Button	Englischer Begriff für "Schaltfläche"
CD	Abkürzung für "Compact Disk"
CD-ROM	Abkürzung für "Compact Disc Read Only Memory"
Celeron	Der Celeron-Prozessor aus der Familie der PENTIUM IIs von INTEL
Chat / Chatten	Bezeichnung fürs "Unterhalten", "Plaudern" in Online-Diensten. Chatten funktioniert wie das Telefonieren mit dem Unterschied, daß die Beiträge getippt werden müssen.
Cheat	Wenn man bei einem Spiel (auch bei KnightShift) am dritten Tag immer noch an derselben Stelle hängt und nicht weiterkommt, sinkt die Spiellust. Mit dem offiziellen Lösungsbuch können Sie neben der Komplettlösung auch von sogenannten "Cheats" Gebrauch machen, um z.B. eine Mission zu überspringen.
Chipsatz	Während der Prozessor in einem Computer die Berechnungen durchführt, steuert der Chipsatz den Transport der Daten zwischen den einzelnen Computerbauteilen, etwa vom Arbeitsspeicher zum Prozessor.
Client	Begriff aus dem Netzwerkbereich: ein Client nimmt Dienste in Anspruch, deshalb wird eine an den Server angeschlossene Arbeitsstation als Client bezeichnet. Der Client schickt Anfragen des Benutzers in einem speziellen Protokoll an den Server und stellt dessen Antworten in lesbarer Weise auf dem Bildschirm dar.
Computervirus	Bezeichnung für Programme, die sich, wenn sie einmal geladen sind, beliebig vervielfältigen können und den Sinn und Zweck verfolgen, den Betriebsablauf eines Computers zu stören. Es gibt viele unterschiedliche Arten von Computerviren, die unterschiedliche Folgen haben.
CPU	Abkürzung für "Central Processing Unit" • englische Bezeichnung für Prozessor
Credits	Liste der Mitwirkenden an einem Projekt, mit Angaben über Ihre Position oder Tätigkeiten.
Cursor	Ein Zeiger auf einem Bildschirm, der überlicherweise mit Hilfe der Maus bewegt werden kann, um Textinformationen oder grafische Informationen an ihre Position zu bringen. Dieser Cursor wird auch als Grafikcursor bezeichnet (siehe auch Fadenkreuz).
Cutscenes	Geschnittene Videoszenen in einem Computerspiel

Datei (eng.: file)	Zusammengehörende Daten, die mit einem Anwendungsprogramm erstellt und unter einem eindeutigen Namen auf dem Datenträger gespeichert werden.
Dateiattribut / Dateieigenschaft (eng.: file attribute)	Eigenschaften, die einer Datei zugewiesen werden können. Unter MS-DOS / Windows gibt es die Attribute: Archive (Archivierungsstatus), Read Only (Schreibschutz), System (Systemzugehörigkeit) und Hidden (Sichtbarkeit). Unter Windows können diese per Rechtsklick auf die entsprechende Datei, im Menüpunkt Eigenschaften festgelegt werden.
Dateierweiterung (eng.: extension)	auch "Erweiterung", "Extension" oder "Suffix" • Bei Dateinamen die Erweiterung hinter dem Punkt. Viele Programme ordnen über die Dateierweiterung Dateien einer Anwendung zu - z.B.: TXT - ASCII-Textdatei, DOC - WinWord-Textdatei HTM oder HTML - HTML-Dokumente
Dateiname	Komplette Bezeichnung einer Datei, bestehend aus dem eigentlichen Dateinamen und der durch einen Punkt getrennten Dateierweiterung.
Dateisystem	Das Dateisystem ist der Teil des Betriebssystems, der Dateien verwaltet. Windows verwaltet überlicherweise ein FAT32 (File Allocation Table) oder NTFS (New Technology File System) Dateisystem.
Dateiverknüpfung	Logische Verbindung in WINDOWS zwischen einer Dateierweiterung und einem Anwendungs-Programm. Dieses ermöglicht beim Öffnen einer Datei (per Doppelklick bei der Dateiauswahl) den automatischen Start des zugehörigen Programms.
Dateiverzeichnis	Logische Einteilung auf dem Datenträger (z.B. projektbezogen), damit Daten (Zeichnungen, Texte),... auf dem Datenträger sortiert gespeichert werden können, um diese bei Bedarf schnell wiederfinden zu können.
Datenfernübertragung DFÜ	Sammelbegriff für den Datenaustausch zwischen zwei Rechnern über größere Entfernung. Die Übertragung erfolgt unter anderem über das Telefonnetz, das Internet oder per FTP.
Datenträger	Medium zum dauerhaften Speichern von Daten. Darunter fallen Disketten, CD-ROM, Festplatte, Magnetband u.a.
Datenübertragungsrate	Einheit für die Menge der in einer Zeiteinheit übertragenen Daten.
Decoder	Gerät zur Entschlüsselung von binären Signalen - in diesem Fall - Bezeichnung für die T-Online Oberfläche
Defragmentierung	Ein Programm, das die Position von Datenelementen auf einem Datenträger verändert, damit Dateien zusammenhängend abgespeichert werden und schneller bearbeitet werden können.
Desktop	Allgemeine Bezeichnung für die Arbeitsoberfläche in WINDOWS.
DFÜ-Netzwerk	Abkürzung für "Datenfernübertragungs-Netzwerk" • Bestandteil von WINDOWS, der Computer per Modem oder ISDN-Karte miteinander zu einem Mini-Netzwerk über eine größere Distanz vereint. Es wird auch dazu benutzt, Online-Dienste anzuwählen und bietet WINDOWS Anwender die Möglichkeit, Verbindung zum Internet zu bekommen.
DFÜ-Protokoll	Abkürzung für "Datenfernübertragungs-Protokoll". Protokoll, in dem alle wichtigen und notwendigen Parameter für den Datentransport festgelegt sind.
Dialogbox	Ein Satz zusammengehöriger Optionen, die auf dem Bildschirm in Form eines Fensters oder einer Box angezeigt werden.
Direct 3D	siehe DirectX
Direct Draw	siehe DirectX. Die Direct Draw Schnittstelle ist Teil des DirectX Treibers der eine schnelle Übertragung von Bildinformationen an die Grafikkarte ermöglicht.

Directory	Englische Bezeichnung für "Verzeichnis" • gemeint ist in der Regel ein Dateiverzeichnis.
DirectPlay	siehe DirectX
DirectX	DirectX (von Microsoft zur Verfügung gestellt) dient als eine Art Dolmetscher (Schnittstelle) zwischen dem Betriebssystem und spezifischer Multimedia-Hardware. DirectX beinhaltet die DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput und DirectPlay Anwendungsschnittstellen und sorgt dafür, das spezielle Funktionen im grafischen und akustischen Bereich den jeweiligen Windowsanwendungen wie zum Beispiel Spielen zur Verfügung stehen.
DLL	Abkürzung für "Dynamic Link Library". Spezielle Programm Routinen, die erst aus einer sogenannten Programmbibliothek geladen werden, wenn diese auch benötigt werden. Dieses Verfahren spart Speicherplatz im Arbeitsspeicher.
Doppelklick	Zwei Mausklicks innerhalb einer Zeitspanne, die in der Systemsteuerung von WINDOWS festgelegt werden kann. Öffnet z.B. ein Dokument oder Programm.
Double Buffer	bedeutet, daß der Bildspeicher einer Grafikkarte doppelt vorhanden ist. Dadurch kann das nächste Bild einer Animation oder Präsentation im zunächst unsichtbaren Hintergrund erstellt werden (Back-Buffer, Frame-Buffer). Wenn es fertig ist bzw. angefordert wird, schaltet die Bildschirmanzeige schlagartig auf dieses Bild um (Flipping), und auf der "alten" Seite wird das nächste Bild vorbereitet. So sehen Animationen und Spiele wesentlich flüssiger aus als bei einfaches Single-Buffer-Betrieb.
Download	Bezeichnung für das (Herunter-) Laden von Daten aus einem Kommunikationssystem wie dem INTERNET. Bei einem Download werden Programme oder Dateien auf den eigenen Computer übertragen. Im Browser genügt dazu der übliche Mausklick.
Drag and Drop	Wörtlich: Ziehen und Fallen lassen • Technik in WINDOWS (ursprünglich von Apple entwickelt), um einzelne Teile von Dokumenten (z.B. eine Textpassage aus WinWord) mit der Maus markieren, mit gedrückter linker Maustaste in das Fenster einer anderen Anwendung ziehen und dort fallen lassen zu können. Der Text wird dann genau an der Stelle eingefügt, an dem sich der Mauszeiger befindet. Diese Methode nennt sich "Drag & Drop" und ist der einfachste Weg, Daten zwischen zwei Anwendungen auszutauschen (siehe auch OLE, Einbetten und Verknüpfung).
DSL	Abkürzung für "Digital Subscriber Line-Technologie" • DSL bietet eine Technologie, um das Internet mit 1,5 Millionen Bits pro Sekunde über Kupferleitungen (!) zu betreiben.
DVD	Abkürzung für "Digital Versatile Disc". Datenträger mit hoher Speicherkapazität
E/A-Adresse (eng. Input/Output)	stehen für "Ein- und Ausgabeadresse" • Spezieller Speicherbereich für den Datenaustausch zwischen dem Betriebssystem und einem Gerät (Tastaturcontroller, Festplattenccontroller, Grafikkarte, Gameport,...)
EarthNET™	Von Reality Pump und von Zuxxex entwickelte Servertechnologie für Online Spiele.
Echtzeit	Datenverarbeitung, bei der die Ergebnisse so schnell produziert werden, daß keine nennenswerte Zeitverzögerung gegenüber der absoluten Zeit auftritt.
Editor	Dienstprogramm zum Bearbeiten (Eingeben, Ändern) von Daten.

Einwahlknoten	sind das Bindeglied zwischen Online-Diensten wie dem INTERNET und den Teilnehmern. Die mit dem Telefonnetz verbundenen Rechner stellen die Verbindung zum Internet her, sobald sie ein PC-Benutzer mit seinem Modem oder über ISDN anwählt. Einwahlknoten im Ortsnetzbereich sparen Geld.
E-Mail, Email	Abkürzung von "electronic mail"... ist der Postdienst, der über einen INTERNET-Anschluß zur Nachrichtenübermittlung dient.
Emulation	Andere Bezeichnung für Simulation oder Nachahmung • Vorgang, bei dem ein Gerät (z.B. ein PC oder ein Drucker) sich wie ein anderes Gerät verhält.
Enable	Englische Bezeichnung für "Befähigen", "Ermöglichen", "Aktivieren".
ENTER	Die Taste auf der Tastatur des Computers, die der Wagenrücklauftaste bei einer Schreibmaschine entspricht (auch: Return), dient zum Beispiel dem Abschluß einer Befehlseingabe.
Environment Mapping	Umgebungstextur! Eine Textur der umliegenden Umgebung wird erstellt und dann auf das Objekt gelegt um den Eindruck einer Spiegelung zu erzielen.
EXE	Dateierweiterung für ausführbare Dateien / Programme.
Experience Points	Englisch für Erfahrungspunkte.
Failure	Englische Bezeichnung für "Fehler" oder "Ausfall" • bezieht sich meistens auf Störungen im Hardwaresystem.
FAQ	Abkürzung für "Frequently asked questions" (= häufig gestellte Fragen) • Hierbei handelt es sich um Frage/Antwort-Listen die kurze und klare Antworten auf die am meisten gestellten Fragen enthalten.
Farbtiefe	Informationsmenge, mit der die Farbe eines Bildpunktes beschrieben wird. Für KnightShift empfehlen wir Ihnen 32 Bit Farbtiefe einzustellen. Diese Einstellungen können in der Windows Systemsteuerung unter Anzeige -> Einstellungen vorgenommen werden.
Feature	Besonderes Leistungsmerkmal von Software.
Fehlermeldung	Meldung vom Betriebssystem oder dem Anwendungsprogramm an den Benutzer, wenn ein Fehler aufgetreten ist. Dabei kann es sich um einen Eingabe-, einen Programm- oder auch einen Hardwarefehler handeln.
Fenster	Bildschirmbereich, der genau von seiner Umgebung abgegrenzt ist und zu einem zusammengehörenden Aus- oder Eingabebereich gehört.
Festplatte	Datenträger, der fest im Rechner eingebaut ist und eine größere Datenmenge aufnehmen kann.
Firewall	Abschirmung eines lokalen Netzes. Sicherheitsvorkehrung zum Schutz eines internen Netzwerkes das an das Internet angeschlossen ist.
Forum	siehe Bulletin Board System
Frame	englische Bezeichnung für "Rahmen" Beschreibt ein einzelnes Bild aus einer Videosequenz.
Frame-Buffer	Teil des Grafikspeichers, in dem bereits das Bild aufgebaut wird, das als nächstes auf dem Bildschirm erscheint (siehe Double-Buffer). Zusätzlich werden Transparenteffekte im Frame-Buffer berechnet.
Frame-Rate	Die Abspielgeschwindigkeit einer Animation wird in Frames pro Sekunde (Frames Per Second - fps) angegeben.
Frequenz	Anzahl von Schwingungen pro Sekunde.
FTP	Abkürzung für "File Transfer Protocol" • "FTP" ermöglicht die Übertragung/Transfer von Dateien (files) zwischen verschiedenen Computern respektive Servern über das Netz.

Fullscreen	Englische Bezeichnung für einen komplett ausgefüllten Bildschirm.
Gamma (Gammawerte)	Gewichtung der Tonwerte eines Bildes bezüglich der Lichter, Schatten oder Mittelwerte.
Gammakorrektur	Mit Hilfe der Gammakorrektur werden Unterschiede in der Farbdarstellung unterschiedlicher Ausgabegeräte ausgeglichen. Der Gammawert 1 entspricht dem "idealen" Bildschirm, der den Übergang von Weiß über Grau bis Schwarz vollkommen linear reproduziert.
Gerätekonflikt	Fehlersituation, die dadurch entsteht, daß zwei nicht für Multitasking ausgelegte Anwendungen gleichzeitig auf ein Gerät zugreifen wollen. Kann von WINDOWS abgefangen werden.
Gerätetreiber	Spezielle Programme, die die Ansteuerung von Geräten und Erweiterungskarten übernimmt und damit das Betriebssystem erweitert oder anpaßt.
GPU	Abkürzung für "Graphics Processing Unit" - siehe auch Grafikprozessor.
Graphikauflösung s.a. Auflösung	Anzahl der waagerechten und senkrechten Punkte, die Grafikkarten und Monitore darstellen können.
Graphikengine	3D-Graphikfunktionen, die durch Hardware (Graphikadapter) und/oder Software (Laufzeitbibliothek - z.B. Direct3D) realisiert wird.
Graphikkarte	Spezielle Erweiterungskarte für die Ansteuerung des Monitors.
Graphikkartenspeicher	Graphikkarten sind mit einem eigenen Speicher ausgestattet, in dem das darzustellende Bild aufgebaut wird. Die Kapazität des vorhandenen Graphikspeichers ist ausschlaggebend für die Anzahl der Farben, die in einer bestimmten Auflösungsstufe dargestellt werden können. Da für jeden Bildpunkt drei Farbinformationen (für die Farbanteile Rot, Grün und Blau) gespeichert werden müssen, steht bei Karten mit geringer Speicherkapazität nur eine eingeschränkte Farbpalette zur Verfügung.
Graphikprozessor	Spezieller Prozessor, der auf Grafikkarten integriert ist und rechenintensive Grafikoperationen zur Entlastung des Hauptprozessors durchführen kann.
GUI	Abkürzung für "Graphical User Interface" • technischer Bezeichnung der grafischen Benutzeroberfläche von z.B. WINDOWS.
Harddisk	Englische Bezeichnung für "Festplatte" • magnetischer Datenträger, der fest im Computer eingebaut ist.
Hardware	Alle harten Bestandteile des Computers und seiner Peripherie, d.h. alle Geräte und Geräteteile vom Prozessor über Speicher und Datenträger bis zum Drucker oder Modem. Die Hardware bildet die materielle Voraussetzung für das Ablaufen der Software und wird zum Teil durch diese gesteuert.
Hauptspeicher	siehe Arbeitsspeicher oder RAM.
Hauptverzeichnis	Oberstes Verzeichnis auf einem Datenträger. In diesem Verzeichnis müssen sich bestimmte Systemdateien befinden, die das Betriebssystem benötigt und dort erwartet.
Healing potion	Heilungstrank. Begriff, der verwendet bei Rollenspielen verwendet wird.
Healthpoints	Gesundheitszustand in Punkten ausgedrückt bei Spielfiguren in Rollenspielen
Hertz (Hz)	Maßeinheit für die Frequenz, d. h. die Anzahl des Eintretens eines Ereignisses pro Sekunde 1 Hz = 1 Schwingung pro Sekunde: 10Hz = 10, 10kHz = 10.000, 10MHz = 10.000.000 Schwingungen/Wiederholungen pro Sekunde
High Performance	Englische Bezeichnung für "Hohe Leistungsfähigkeit" • Der Begriff wird als besonderes Kriterium bei der Schnelligkeit von Computersystemen und deren Einzelkomponenten verwendet.

High Resolution	Englische Bezeichnung für "Hohe Auflösung" bei z.B. Bildschirmen oder Drucken (siehe auch Auflösung).
Hintergrundtasks	im Hintergrund laufende Programme. Programme, die im Multitasking-Betrieb nicht im Vordergrund laufen - also nicht offensichtlich sind - sondern im Hintergrund mit zum Teil niedrigerer Priorität ihre Arbeit verrichten.
Hintergrundverarbeitung	Ablauf eines Programms mit geringerer Priorität und ohne Benutzereingriff, während ein anderer Prozeß mit höherer Priorität im Vordergrund abläuft.
Homepage	Start- und Begrüßungsseite eines WWW-Angebotes im Internet
Host	Gastgeber Rechner. Ein Computer, der Dienstleistungen für andere Computer ausführt.
Hotline	Wörtliche: heißer Draht • direkter Telefonservice, der von Firmen zu Support- und Informationszwecken eingerichtet wurde / wird.
HP	Abkürzung für Health Points
Hyper-Link	Englische Bezeichnung für Verknüpfung oder Verbindung • Verbindung zu Daten, die sich in einem anderen Programm oder Dokument befinden. Diese interne Verknüpfung der Daten sorgt dafür, daß die Daten mit der Anwendung, in der sie ursprünglich erzeugt wurden, weiterbearbeitet oder automatisch aktualisiert werden können.
Hz	Abkürzung für Hertz. Einheit für die Frequenz. 1 Hz = 1 Schwingung pro Sekunde.
Icon	Icons sind Piktogramme, kleine Bildelemente, die bei grafischen Benutzeroberflächen als bildliche Ergänzung eingesetzt werden und über die man beispielsweise Programme aufrufen kann.
ICS	Internet Sharing Connection. Mit ICS besteht die Möglichkeit das sich mehrere PC's in einem lokalen Netzwerk die Internetverbindung teilen.
ID	Abkürzung für "Identification" • englische Bezeichnung für Identifikation oder Benutzererkennung.
Implementation	Integration zusätzlicher Funktionen in vorhandene Anwendungen. Auch als Bezeichnung für das Installieren weiterer Software verstanden.
Index	Im EDV-Bereich: sortierte Liste von Begriffen, nach denen man gezielt suchen kann, um entsprechende Informationen abzurufen. Insofern ist ein Index mit dem Inhaltsverzeichnis eines Buches vergleichbar. Mit Hilfe eines Index kann man sehr schnell und direkt auf bestimmte Informationen innerhalb einer großen Datenmenge (z.B. einer Datenbank) zugreifen, ohne daß diese komplett durchsucht werden müßte.
INI-Datei	Allgemeine Bezeichnung für Konfigurationsdateien (in WINDOWS).
Initialisieren	starten einer Anwendung.
Initialisierung	Herstellen eines kontrollierten Anfangszustands von Peripheriegeräten und Programmen, so daß diese im Computersystem ordnungsgemäß arbeiten können. Dieser Zustand wird dem Betriebssystem beim Starten des Rechners durch die Übergabe bestimmter Parameter mitgeteilt.
Inkompatibilität	Unverträglichkeit von Hardware- oder Softwarekomponenten.
Input	Englische Bezeichnung für "Eingabe".
Input Device	Englische Bezeichnung für "Eingabegerät".
Install	Englische Bezeichnung für "Installieren".
Installation	Einbau und Einrichten von (weiteren) Hardwarekomponenten eines Computersystems. Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers und gleichzeitige Anpassung an den Betrieb des Systems.

Installationsprogramm	Spezielles Programm, das in der Regel mit der Software mitgeliefert wird und zuständig ist für das Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers. Außerdem nimmt es notwendige Anpassung an die vorhandenen Komponenten des Systems vor.
Interface	Englische Bezeichnung für Schnittstelle, hier: Benutzeroberfläche: Anschlußmöglichkeit für Peripheriegeräte des Computers. Schnittstelle zwischen Protokollen, Programmen, Diensten etc.
Internet	Weltweit größtes Computernetzwerk, das aus miteinander verbundenen Netzwerken besteht.
Interrupt	Interrupts sind Signale, die Geräte in jedem modernen PC-System an den Prozessor schicken können und dadurch mitteilen, dass sie seine Aufmerksamkeit benötigen. Es stehen insgesamt nur 15 unterscheidbare Quellen zur Verfügung, von denen acht dank PC-Architektur fest belegt sind.
Inventory	Abkürzung für Input/Output. Englische Bezeichnung für Eingabe/Ausgabe.
IO I/O	Abkürzung für "Graphics Processing Unit" - siehe auch Grafikprozessor.
IP	Abkürzung für "INTERNET Protocol"
IP-Adresse	Identifikation eines PCs im Internet / Intranet. Eine IP-Adresse besteht (noch) aus vier Bytes (IPv4)
IPX/SPX	Abkürzung für "INTERNET Packed Exchange/Sequenced Packed Exchange" • Übertragungsprotokoll in einem Novell-Netzwerk. Da dieser Standard die Ebenen 2 und 3 des OSI-Modells abdeckt, ist er inkompatibel mit TCP/IP.
IRQ	Abkürzung für "Interrupt ReQuest" - englische Bezeichnung für Unterbrechungsanforderung (siehe auch Interrupt).
ISDN	Abkürzung für "Integrated Services Digital Network", was wörtlich "dienstintegriertes Digitalnetz" bedeutet. ISDN ist also die Bezeichnung für ein digitales Fernsprechnetz.
ISDN-Karten	Erweiterungskarte für den PC, die den Computer mit dem ISDN-Netz verbindet.
ISP	Abkürzung für "INTERNET Service Provider"; gemeint sind Firmen oder Institutionen, die Teilnetze des INTERNETs betreiben (AOL, T-Online etc.).
JPEG	Joint Photography Experts Group. Standard Bildformat. Mit JPEG gespeicherte Bilddateien verwenden eine variable Komprimierungsmethode. Mit erhöhter Komprimierung treten Qualitätsverluste im Bild auf.
Kapazität	Fassungsvermögen bei der Speicherung auf Datenträgern.
Kb und KBit bzw. KB und KByte	Abkürzungen für "KiloByte" und "KiloBit" • Während das kleine "k" das dezimale Kilo (1.000) abkürzt, steht das große "K" für das binäre Pendant - nämlich: Kilobyte = 2 hoch 10 Bytes = 1024 Bytes
Keyboard	Englische Bezeichnung für "Tastatur".
Klammeraffe	fester Bestandteil von E-Mail-Adressen - z.B. foo@foobar.net
Kompatibilität	Verträglichkeit von unterschiedlicher Hardware- und Softwarekomponenten.
Kontextmenü	siehe Popup-Menü.
Kontrollkästchen	Spezielles Element in Dialogfeldern, mit dem man Einstellungen aktivieren und deaktivieren kann.
Kopierschutz	Vorrichtung, die das unbefugte Kopieren von Programmen oder Daten unterbindet. Ein Kopierschutz kann durch spezielle Software oder Hardware (Dongle) realisiert werden.

Künstliche Intelligenz	Abkürzung für "Künstliche Intelligenz" • Software, die in der Lage ist, menschliche Intelligenz zumindest teilweise nachzuahmen.
Laden	Vorgang, bei dem auf dem Datenträger gespeicherte Daten in den Arbeitsspeicher transportiert werden, damit sie vom Computer gelesen oder bearbeitet werden können.
LAN	Abkürzung für "Local Area Network": lokal angelegtes Netzwerk; im Gegensatz zu WAN, das überregional das Arbeitsstationen und Netzwerke verbindet. "Lokal" bezieht sich in diesem Sinne auf einen gemeinsamen Standort, wie beispielsweise ein Firmengelände oder einen Raum.
Laufwerk	Gerät, das Speichermedien wie Disketten oder Festplatten beschreiben und lesen kann.
Level	Englisch für Stufe. Wird bei KnightShift im Zusammenhang Experience Level für Erfahrungsstufe verwendet.
Link	Englische Bezeichnung für Verknüpfung oder Verbindung.
Lizenz	Berechtigung zur Nutzung von Software. In der Regel wird die Lizenz mit dem rechtmäßigen Kauf von Software erworben.
LogFile	Datei, in der die Aktivitäten eines Computers protokolliert werden. Gegenteil: Das Verlassen des Systems geschieht meist mit dem Befehl LOGOFF oder LOGOUT - manchmal auch mit QUIT.
Login	Das Anmelden und das Authentisieren eines Anwenders in einem Netzwerk oder einem anderen Kommunikationssystem wie einem Online-Dienst: Die Login-Prozedur umfasst dabei den gesamten Vorgang vom Wählen der Telefonnummer des OnlineDienstes oder Internet-Providers über diverse Passwort-Abfragen bis hin zum geschlossenen Verbindungsauftau.
Logout / Logoff	Englische Bezeichnung für Abmelden • Beenden der Verbindung zu einem fremden Computersystem, Gegenteil von Login.
Manual	Englische Bezeichnung für "Handbuch" • vom Hersteller mitgelieferte Dokumentation zu Hardware- und Software-Produkten.
Map	Englische Bezeichnung für Karte
Maus	Eingabegerät, das von Hand auf dem Tisch geführt wird und entsprechend der Bewegung der Hand auf dem Bildschirm einen Cursor bewegt. An entsprechenden Positionen können mit den zusätzlich angebrachten Tasten Aktionen ausgelöst werden.
Maustaste	Eine von bis zu drei Tasten der Maus, mit der eine Aktion ausgelöst werden kann.
Mauszeiger	Symbol, das die Position der Maus auf dem Bildschirm anzeigt.
MB / MByte	Abkürzung für "Mega Bytes". 1 MByte = 1024 KByte = 1.048.576 Bytes.
Megabyte	1 "echtes" Megabyte = 220 Bytes (2 hoch 20 Bytes) = 1.048.576 Bytes. Ein Megabyte (MB) wird im Computerbereich allgemein als 220 Bytes aufgefasst. Da dies jedoch nicht offiziell genormt ist, verwenden viele Hardware-Hersteller durchweg eine eigene Definition: Sie rechnen mit 1 "üblichen" Megabyte = 106 Bytes (10 hoch 6 Bytes) = 1.000.000 Bytes. Die Differenz zwischen "echten" und "üblichen" Megabytes liegt also bei 48576 Bytes = ca. 47 kB. Eine laut Herstellerangabe '1 GB' große Festplatte hat demzufolge nur 954 "echte" MB.
Megahertz (MHz)	1 Mio. Hertz - Einheit zur Angabe der Taktfrequenz von Computern.
Memory	Englische Bezeichnung für "Speicher".
Menü	Eine mit Hilfe von Listen oder Schaltflächen dargestellte Ansammlung von Programmfunctionen.

Minimap	Englische Bezeichnung für "Kleine Karte"
MIP-Mapping	Funktion bei entsprechenden 3D-optimierten Grafikarten • Der Ausdruck bedeutet: vieles im kleinen (mip - multum in parvo). Gemeint ist der Einsatz von Texturen, die in verschiedenen Auflösungen gespeichert sind. Für nahe Objekte werden Texturen mit hoher Auflösung (und vielen Details) verwendet, für weit entfernte entsprechend niedriger aufgelöste, bei denen weniger Details erkennbar sind.
MMX	Abkürzung für "Multi-Media eXtension".
Modem	Abkürzung für "MODulator/DEModulator".
Monitor	Andere Bezeichnung für Bildschirm
Motherboard	Englische Bezeichnung für die Hauptplatine im Computer. Sie ist quasi die zentrale Bühne, auf der die weitere Hardware aufgebaut wird: die Speicherbausteine, die Grafikkarte, die CPU usw.
Multiplayer	Englische Bezeichnung für "Mehrspieler". Bei KnightShift ist damit der Mehrspielermodus oder Netzwerk oder Internet gemeint.
Multitasking	Gleichzeitiges Ausführen von mehr als einem Programm.
NetBios	Network Basic Input / Output System. Schnittstelle in Windows-Netzen für Netzwerk-Anwendungen.
Netiquette / Netikette	Der Knigge der Internet-Nutzer ('Netikette' eine Kombination aus Netz und Etikette)
Netz / Netzwerk	Verbund von Computern, die über verschiedene Leitungen verbunden sind und sich gemeinsame Ressourcen wie Daten und Peripheriegeräten teilen. Häufig steht in einem Netzwerk ein spezieller Rechner (Server) nur zur Datenverwaltung zur Verfügung, auf den alle anderen Arbeitsstation Zugriff haben. Man unterscheidet im Wesentlichen LANs, die "unter einem Dach" innerhalb von Firmen und Behörden eingesetzt werden, sowie WANs, die beispielsweise mehrere Filialen in verschiedenen Städten oder Ländern verbinden.
Netzwerkkarte	Erweiterungskarte, über die der Anschluß an ein Netzwerk hergestellt werden kann oder über die verschiedene Arbeitsstationen miteinander verbunden werden können, um Daten auszutauschen oder Ressourcen gemeinsam benutzen zu können. Da verwundert es nicht, daß manchmal Hersteller von ISDN-Karten diese wie Netzwerkkarten behandeln und konfigurieren.
Newbie	ein Neuling, ein Anfänger. Eigentlich: ein DAU, bei dem aber man die Hoffnung noch nicht ganz aufgegeben hat.
Numlock	Taste auf der erweiterten Computertastatur, die ein Ein- oder Ausschalten des Numerischen Ziffernblocks ermöglicht.
OEM	Abkürzung für "Original Equipment Manufacturer". Damit sind Hersteller gemeint, die für ihre Produkte Original-Einzelteile von anderen Herstellern in Absprache mit diesen (!) verwenden, und die fertigen Produkte unter eigenem Namen auf den Markt bringen.
Offline	Unterbrochene Verbindung zum Computer oder zu anderen Peripheriegeräten. Daten werden ohne Netzverbindung lokal, vor Ort, bearbeitet. Erst anschließend "geht man Online", um Kosten zu sparen.
Online	Abkürzung für "On the line" - "auf Leitung". Es besteht eine offene Telefonverbindung zum INTERNET oder einem anderen Online-Dienst.
Online-Dienst / Online-Provider	Im Unterschied zur (privaten) Mailbox spricht man von einem Online-Dienst, wenn das Angebot überregional erreichbar ist und kommerziell vermarktet wird.

Operating System-OS	Englische Bezeichnung für "Betriebssystem".
Option	Andere Bezeichnung für Auswahlmöglichkeit.
Output	Englische Bezeichnung für "Ausgabe".
Overclocking	Damit ist das Übertakten von Prozessoren. Dabei wird der Prozessor mit einer höheren Taktfrequenz betrieben, als vom Hersteller vorgesehen, so dass etwa ein 500-MHz-Prozessor anschließend mit 550 MHz arbeitet.
Partikeleffekt	System, um viele kleine Objekte zu animieren.
Partikelsystem	Es wäre zu aufwendig, Tausende von Funken, Regentropfen oder Sprudelbläschen als einzelne Objekte zu erzeugen und in Bewegung zu setzen. Partikelgeneratoren erzeugen solche Teilchenschwärme automatisch aus Angaben zu Richtung, Geschwindigkeit und Zufallseinflüssen.
Partition	Einheit eines definierten Speicherbereichs einer Festplatte, die als eigenständiges Laufwerk angesprochen und behandelt werden kann.
Paßwort	Andere Bezeichnung für Kennwort oder Identifikation.
Paste	Englische Bezeichnung für Einfügen. In der EDV ist damit das Einfügen von Daten in ein Dokument gemeint.
Patch	Ein Patch (englische Bezeichnung für "Flicken", manchmal auch "Bug fix" genannt) ist ein kleines Programm, das z.B. Bugs (Fehler) von in der Regel großen Anwendungsprogrammen repariert. Die meisten Patches werden von den Software-Herstellern auf ihren Web-Sites kostenlos zum Download angeboten.
Path	Englische Bezeichnung für Pfadangabe oder Verzeichnispfad • Betriebssystem-interne Festlegung von Verzeichnissen, die vom Betriebssystem automatisch durchsucht werden, wenn ein Programm gestartet werden soll.
PC	Abkürzung für "Personal Computer".
PDF	Abkürzung für "Portable Document Format".
Per Pixel Shader	Unter dem "Pixel Shader" versteht man die Möglichkeit, alle Berechnungen auf Pixel-Ebene durchzuführen, anstatt auf Polygonebene.
Performance	Englische Bezeichnung für Leistung. In der EDV bezieht sich die Leistung eines Systems auf die Geschwindigkeit bei der Ausführung von Befehlen oder Programmen.
Peripherie	Englische Bezeichnung für Umgebung. Komponenten des Computers wie Bildschirm, Tastatur, Datenträger, Drucker u.a. - gemeint sind also an einen Computer angeschlossenen Geräte
Peripheriegerät	Gerät, das sich außerhalb der Zentraleinheit (Computers) befindet. Dazu zählen Drucker, Maus, Modem, Monitor, Scanner und Tastatur.
Pfad	Ein Pfad zeigt die Stelle an, an der eine Datei auf der Festplatte gespeichert ist (siehe auch PATH).
Pfadangabe	Bezeichnung einer Datei mit dem Dateinamen und der Position der Datei auf einem Datenträger
Piktogramm	vereinfachtes Bildzeichen, Sinnbild oder Symbol, das einen typischen Gegenstand oder eine typische Situation auf grundlegende Formen reduziert darstellt - z.B. auf Verkehrsschildern.
Ping	Abkürzung für "Packet Internet Groper" (to grope = tasten, herumtappen). Kleines (TCP/IP-) Programm, um die Erreichbarkeit von Computern im Internet oder anderen Netzwerken zu testen. Es schickt dazu ein Signal an den Zielrechner und zeigt an, wie lange es dauert, bis das erhoffte "Echo" zurückkommt - ähnlich wie beim Sonar eines U-Bootes.

Pixel	Kunstwort für "Picture Element" • Englische Bezeichnung für Bildpunkt: kleinstes Element eines digitalen Bildes mit definierten Orts- und Farbkoordinaten.
Platine	Kunststoffplatte, die mit elektronischen Bauteilen bestückt ist und deren Leitungen und Schaltkreise mit Hilfe eines speziellen Verfahrens aufgedruckt wurden.
Plug and Play	Heißt soviel wie "einsetzen und los geht's". Industriestandard, der mit Windows 95 eingeführt wurde und die Installations- und Konfigurationsaufgaben ohne Eingreifen des Anwenders selbsttätig löst / zu lösen versucht. Weil anfänglich die Technik nicht immer so funktioniert hat, wie sich die Entwickler das gedacht hatten, wurde der Begriff manchmal auch etwas verdreht: "Plug and Pray".
Plug 'n' Play (PnP)	
Polygon	Jede geschlossene, geometrische Form, die aus drei oder mehr Liniensegmenten besteht. Regelmäßig Dreiecke, Fünfecke, Sechsecke oder Achtecke sind typische Polygone. Ein Polygon wird durch mindestens drei Eckpunkte in einem dreidimensionalem Raum definiert und bildet eine Fläche.
Popup-Menü	Auch Kontextmenü. Spezielles vom jeweiligen Objekt abhängiges Menü, das ggfls. mit der rechten Maustaste aufgerufen werden kann (siehe auch Objekt und Objektmenü).
Port	Englische Bezeichnung für Schnittstelle. Verbindungsmöglichkeit des PCs mit Peripheriegeräten.
Portal	Dies ist ein Begriff aus der Internet-Welt. Als Portal werden Seiten bezeichnet, die als Einstieg für Surfer dienen, beispielsweise die Seiten von Online-Diensten oder Suchmaschinen. Sie liefern dem Internet-Nutzer sofort für ihn relevante Informationen und bilden die Plattform zum Besuchen anderer Websites.
Positionieren	Etwa an eine bestimmte Stelle setzen. Die Eingabemarkierung an eine gewünschte Position bewegen.
Power Supply	Englische Bezeichnung für Stromversorgung.
Power-Management	Sobald der Monitor kein Signal mehr vom Rechner erhält, fährt er seinen Energieverbrauch herunter und schaltet in einen Stromsparmodus. Unmittelbar nach Inbetriebnahme des Rechners (z.B. durch Tastendruck) verfügt der Monitor wieder über seine volle Leistungsfähigkeit.
Programmabsturz	Fehler in einem Programm, der dazu führt, daß ein Arbeitsschritt nicht zu Ende ausgeführt werden kann und auch keine weiteren Eingaben möglich sind. Das Programm kann nicht mehr ordnungsgemäß verlassen werden und gegebenenfalls zur Instabilität des Systems führen.
Programm-Gruppe	Um die Übersicht über die installierten Anwendungen zu behalten, faßt Windows jeweils mehrere Programme zu einer Gruppen zusammen. Hilfsprogramme befinden sich z.B. unter "Zubehör", während Datei- und Druckmanager in der "Hauptgruppe" eingeordnet wurden. Jede Programmgruppe bekommt ihr eigenes Fenster zugeteilt, das über ein zugeordnetes Icon geöffnet wird.
Protokoll	Bezeichnet die Sammlung von Regeln für Formate und Arten der Datenübermittlung zwischen unterschiedlichen Rechnersystemen.
Provider	Eine Firma, die den Zugang zum Internet über einen eigenen Internet-Server zur Verfügung stellt.
Prozessor	Auch Central Processing Unit oder CPU. Zentrale Recheneinheit im Computer, die alle Rechen- und Steueroperationen übernimmt.

Pull-Down-Menü	Aktivierung von Befehlen über Menüs, die aufgeklappt werden können, damit die Befehle sichtbar sind und somit angewählt werden können.
Quell-Code	Originärer ASCII-Text, der ein Programm in einer höheren Programmiersprache darstellt.
Quell-Datei	Vezeichnet bei einem Kopiervorgang die Datei, die kopiert werden soll.
Quelle	Andere Bezeichnung für Datenquelle oder Eingabedaten.
Quicksave	Schneller Speichervorgang (für Zwischendurch) meist ausführbar per Tastendruck
R / W	Abkürzung für "Read/Write" • Englische Bezeichnung für das Lesen/Schreiben von Daten (siehe z.B. CD-RW).
RAM	Abkürzung für "Random Access Memory". Schneller Speicher (auch Hauptspeicher genannt), auf den beliebig zugegriffen werden kann und der seinen Inhalt beim Abschalten des Stroms verliert.
Raubkopie	Gesetzlich nicht genehmigte Kopie eines Programms oder einer Datei. Die Erstellung von Raubkopien wird strafrechtlich verfolgt.
Read Only	Englische Bezeichnung für "Nur Lesen".
Readme-Datei	Wörtlich übersetzt Lies-mich-Datei. Spezielle Textdateien mit wichtigen, letzten Informationen. Um leichte Lesbarkeit zu gewährleisten, sind sie üblicherweise als ASCII-Datei erstellt worden (README.TXT).
Real Time	Englische Bezeichnung für Echtzeit.
Rechenzeit	Zeit, die vom Prozessor für die Ausführung von Programmen oder Arbeitsschritten benötigt wird.
Rechner	Andere Bezeichnung für Computer.
Registry	Eine in WINDOWS enthaltene Datenbank mit Informationen zur installierten Hardware und Software.
Release	Wörtlich übersetzt Freigabe. Freigabe einer neuen Hard- oder Software-Version.
Rendering	Relativ schnelles Verfahren, das Objekte plastisch darstellt, indem es perspektivisch zeichnet und die Wirkungen einer Lichtquelle (Schattierung und Lichtreflexe) simuliert.
Reset	Englische Bezeichnung für Zurückstellen. Im EDV-Bereich ist damit der Neustart eines Computers gemeint.
Reset-Knopf	Taste am PC, mit der ein Kaltstart ausgelöst werden kann.
Resident	Wörtlich übersetzt wohnhaft oder beheimatet. Bezieht sich auf Programme oder Befehle, die in den Arbeitsspeicher geladen werden und während einer ganzen Arbeitssitzung dort bleiben, auch wenn andere Programme ausgeführt werden.
Resolution	Englische Bezeichnung für Auflösung.
Ressource	Gesamtheit aller zur Verfügung stehenden Peripheriegeräte, Speicher und Datenbestände, auf die von einem Computer oder über einen Netzwerkanschluß zugegriffen werden kann.
Restart	Englische Bezeichnung für Neustart. Warmstart.
RETURN	Andere Bezeichnung für "Carriage Return" (Wagenrücklauf) • die "Wagenrücklaufaste" auf der Computer-Tastatur bzw. Eingabe- oder ENTER-Taste.
Root Directory	Englische Bezeichnung für Hauptverzeichnis.
RPG	Role - Playing - Game = Rollenspiel

RTS	Real - Time - Strategy = Echtzeit Strategie
Rücktaste	Spezielle Taste oberhalb der Eingabetaste, mit der jeweils das letzte Zeichen vor dem Cursor gelöscht werden kann.
Savegame	Englische Bezeichnung für "Gesicherter Spielstand".
Schaltfläche	Spezielles Bildschirmelement moderner Benutzeroberflächen (etwa bei Windows), das beim Anklicken mit der Maus eine Aktion auslöst, z.B. ein neues Dialogfeld aufruft.
Schnittstellen	Verbindung zwischen Computern oder zwischen Computern und Peripheriegeräten • Es wird zwischen parallelen und seriellen Schnittstellen unterschieden.
Schreibschutz	Spezielle Dateieigenschaft, die ausdrückt, daß die betroffene Datei vor Veränderungen und vorm Löschen geschützt ist.
Screen	Englische Bezeichnung für Bildschirm oder Monitor.
Scrollen	Vorgang, bei dem der aktuelle Bildschirminhalt in horizontaler oder (meistens) vertikaler Richtung verschoben wird.
Searchengine	siehe Suchmaschine
Sektor	Segment auf einem Datenträger (Festplatte, Diskette), das wie ein Kuchenstück vom Datenträgerrand bis zur Mitte verläuft.
Seriennummer	Bei Programmen: Nummer zur Unterscheidung von Kopien eines Programms. Bei Datenträgern: Bei der Formatierung festgelegte Nummer, die einen Datenträger für DOS eindeutig identifizierbar macht.
Session	Englische Bezeichnung für Arbeitssitzung.
Session Length	Die Besuchsdauer in Minuten.
Setup	Englische Bezeichnung für Installationsprogramm.
Shader	Kurz für Per-Pixel-Shader (siehe auch Per-Pixel-Shader)
Shift (-Taste)	Umschalttaste auf der Tastatur zum Ein- oder Ausschalten der Großschreibweise von Buchstaben: "shift" steht u.a. für "etwas bewegen" oder "verrücken" bzw. "Verlagerung", "Verschiebung" oder "Wandel".
Sicherheitskopie / Sicherungskopie	Kopien von Daten, Datenträgern oder Teilen von Datenträgern.
Sichern	Andere Bezeichnung für Speichern.
Sicherungsdateien	Spezielle Dateien, die von Anwendungsprogrammen automatisch hergestellt werden und den Stand vor dem letzten Sichern einer Datei beinhalten. In solchen Fällen verfügt der Anwender über die aktuelle Version seiner Arbeit und die Vorversion. Sehr häufig haben Sicherungsdateien die Dateierweiterung BAK.
Skills	Englische Bezeichnung für "Fähigkeiten"
Skirmish	Englische Bezeichnung für "Gefecht"
Software	Sammelbegriff für alle Arten von Computerprogramme - also für Betriebssysteme, Utilities und Anwendungsprogramme.
Software-Engineering	Englische Bezeichnung für Softwareentwicklung oder Softwareerstellung.
Software-Kompatibilität	Verträglichkeit von Programmen zwischen unterschiedlichen Computern bzw. Betriebssystemen.
Softwareschutz	Schutz von Programmen vor unerlaubtem Kopieren (Raubkopie).
Sound FX	Englische Bezeichnung bzw. Abkürzung für Sound Effekte

Soundkarte	Spezielle Erweiterungskarte für den PC, mit deren Hilfe die akustischen Fähigkeiten des Systems verbessert werden können.
Soundtrack	Sammlung von Musikstücken (meistens im Audio-Bereich verwendet).
Source Code	siehe Quell-Code
Space	Englische Bezeichnung für die "Leertaste" auf einer Computertastatur (besser: space-bar) oder ein "Leerzeichen" in einem Text.
Speicher	Medium, das Informationen aufzubewahren kann. Siehe auch Arbeitsspeicher, RAM und Festplatte.
speicherresidentes Programm	Programm, das während einer Arbeitssitzung im Speicher verbleibt.
Speicherverwaltung	Vom Betriebssystem oder anderen Programmen unterstützte Möglichkeit, Speicher gezielt anzusprechen.
Speicherzuweisung	Zuteilung definierter Speicheradressen für Programme und Daten.
Spell	Englische Bezeichnung für "Zauberspruch".
Spline	Linien die durch mathematische Interpolation gebogen werden um perfekte Rundungen darzustellen.
Spracheingabe / Spracherkennung	Von einigen Programmen auch KnightShift unterstützte Möglichkeit zur Eingabe von Informationen oder Befehlen mit Hilfe der menschlichen Sprache.
Stand By	Englische Bezeichnung für Betriebsbereit. Lauer-Zustand von Peripheriegeräten, um jederzeit wieder mit dem Betrieb beginnen können.
Status	Zustand eines Systems oder Situation bei der Abarbeitung eines Programms oder Programmelements.
Steckplatz	Einsteckmöglichkeit für Erweiterungskarten.
String	Beliebige Zeichenfolge, bei der Länge und Inhalt keine Rolle spielen.
Stromversorgung	Netzteil, das den PC und andere Peripheriegeräte mit Gleichstrom versorgt. Akkus und Batterien können diese Aufgabe ebenfalls übernehmen.
Subdirectory	Englische Bezeichnung für Unterverzeichnis.
Subnet Mask	Teilnetz. Wenn das Datenaufkommen in einem Netzwerk zu groß wird, wird es in Teilnetze aufgeteilt.
Support	Unterstützung der Benutzer von Hardware und Software durch den Hersteller, oft auch in Form einer Hotline per Telefon.
Switch	Englische Bezeichnung für Schalter.
Symbol	Andere Bezeichnung für Icon.
Symbolleiste	Spezielle Leiste in grafisch orientierten Betriebssystemen und Anwendungsprogrammen, die zur Aktivierung bestimmter Aktionen und Funktionen einfache Symbole bereitstellt.
System	Einheit von Komponenten, die aufeinander abgestimmt sind.
Systemattribut	Attribut, das eine Datei als Systemdatei kennzeichnet • Solche Dateien werden bei bestimmten Vorgängen nicht berücksichtigt, etwa beim Defragmentieren.
Systemdatei	Besonders wichtige Dateien bei Betriebssystemen, in denen wichtige Informationen und Einstellungen enthalten sind. Im Falle von DOS sind das beispielsweise die Dateien CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT, COMMAND.COM, IO.SYS und MSDOS.SYS.
Systemressourcen	Systemressourcen sind bei Windows die USER- und GDI-Speicher. Das sind zwei Speicherbereiche, die Windows zur Verwaltung von laufenden Programmen und Grafikelementen benötigt.

T+L, T&L	Transform and Lightning. Bezeichnung für die ersten beiden Stufen einer grafischen 3D-Darstellung durch --> Rendering
Tab TAB-Taste	Abkürzung für "Tabulator" (Taste). Zusammen mit der ALT-Taste gedrückt kann man unter WINDOWS mit der Tabulator-Taste durch die aktiven Programme blättern.
Taktfrequenz / Taktrate	Die Taktfrequenz bezeichnet die Anzahl der Arbeitsschritte pro Sekunde.
Task	Englische Bezeichnung für "Aufgabe". Arbeitsschritt, auch Programm, das vom Computer ausgeführt wird.
Task-Leiste	Bestandteil der Windows Benutzeroberfläche, von der aus die wichtigsten Programmefunktionen aktiviert werden können und auf der gestartete / aktive Anwendungen abgelegt sind.
Task-Manager	System-Programm von Windows, mit dem die laufenden Programme angezeigt und zwangsläufig beendet werden können. Das Taskmanager wird in vielen Betriebssystem-Versionen mit der Tastenkombination [Strg] [Alt] [Entf] aufgerufen.
Tastenkombination	Kombination von zwei oder mehr Tasten. Dient meist zur direkten Eingabe von Befehlen (Programmstart, Aufruf eines Makros usw.) Die bekannteste Tastenkombination ist wohl in der DOS-Windows-INTEL-Welt: CAD - also Control, Alt, Delete bzw. Steuerung, Alt, Löschen, womit der PC neu gebootet wird bzw. unter Windows der Task-Manager aufgerufen wird.
TCP/IP	Abkürzung für "Transmission Control Protocol over Internet Protocol". Standard-Protokoll-Suite im Internet / Intranet sowie WAN und Unix-Netzen. Das Internet Protocol (IP) dient der Fragmentierung und Adressierung von Daten und übermittelt diese vom Sender zum Empfänger - sichert die Übertragung allerdings nicht ab. Das Transmission Control Protocol (TCP) baut darauf auf, sorgt für die Einsortierung der Pakete in der richtigen Reihenfolge beim Empfänger und bietet die Sichererstellung der Kommunikation durch Bestätigung des Paket-Empfangs. Es korrigiert Übertragungsfehler automatisch.
T-DSL / TDSL	Abkürzung für "Telekom Digital Subscriber Line". Unter T-DSL vermarktet die Deutsche Telekom AG ihre ADSL-Anschlußtechnologie.
Teilnetz	Auch als Subnetze oder Segmente bezeichnet. Wenn das Datenaufkommen in einem Netzwerk zu groß wird, wird es in Teilnetze aufgeteilt, die ihrerseits mit Verbindungsgeräten wie Routern verbunden sind.
temporär	Andere Bezeichnung für vorübergehend. In der EDV Begriff für das Anlegen von Dateien, die nur zeitweilig benötigt und bei ordnungsgemäßem Programmabschluß gelöscht werden.
temporäre Auslagerungsdatei	Auslagerungsdatei in Windows, die nur bei Bedarf angelegt wird und deren Größe und Position sich auf dem Datenträger ständig ändert.
temporäres Verzeichnis	Verzeichnis für temporäre Dateien. Es kann durch die Umgebungsvariable TEMP festgelegt werden.
Terrain	Englische Bezeichnung für "Boden"
Testprogramm	Programm, das zur Überprüfung der Funktionsfähigkeit von Hardware eingesetzt werden kann.
Textfeld	Element in Dialogfeldern zur Eingabe von Texten.

Textur	Texturen sind Bilder / Muster von Oberflächenmaterialien wie Stein, Holz oder Glas, die von Renderingprogrammen auf dreidimensionale CAD-Modelle aufgetragen werden. Füllmuster, das in räumlichen Darstellungen wie ein Tuch über die Oberfläche von Objekten gelegt wird.
Timeout	Zeitspanne, die ein Computer oder Programm auf eine Eingabe wartet, bevor eine Abschaltung der entsprechenden Funktion oder Peripherie erfolgt. Ein "Timeout-Fehler" tritt vor allem dann auf, wenn der Versuch, sich mit einem bestimmten Internet-Rechner zu verbinden, für die Dauer der definierten Zeitspanne ohne eine Antwort blieb.
TnL	siehe T+L bzw. T&L
Tool	Englische Bezeichnung für Dienstprogramm.
Tooltipps	Hinweise, Tipps zu einem Dienstprogramm oder einer Schaltfläche.
Transfer	Englische Bezeichnung für Datenübertragung.
Trash	Englische Bezeichnung für Abfall. Nicht mehr benötigte oder überflüssige Daten.
Tree	Englische Bezeichnung für den Aufbau eines Verzeichnis-/Unterverzeichnisbaumes.
Treiber	Programm, das Peripheriegeräte in das Betriebssystem einbindet, damit diese ordnungsgemäß arbeiten können.
Troubleshooting	Englische Bezeichnung für "Fehlerbehebung".
True Color	Grafikmodus mit 16,7 Mio. Farben (24 oder 32 bit per Pixel). Der im Video-RAM gespeicherte Wert wird nicht in einer Tabelle übersetzt, sondern direkt an die D/A-Wandler gelegt. Dazu muß die Farbinformation in voller Bandbreite für jedes Pixel gespeichert werden.
Tuning	Optimale Einstellung verschiedener aufeinander wirkender Parameter eines Systems.
Übertakten	... von Prozessoren oder Grafikkarten - siehe Overclocking.
Unterverzeichnis	Unter einem Verzeichnis liegendes weiteres Verzeichnis.
Update	Englische Bezeichnung für Aktualisierung • neuere Version eines Programmes / einer Software.
Upgrade	Ausbau eines Computersystems. Zunächst wurde der Begriff "Upgrade" nur für den Hardware-seitigen Ausbau verwendet. Inzwischen ist er (fast) gleichbedeutend mit Update. Manche Software-Hersteller unterscheiden zwischen einem kostenfreien Update und einem kostenpflichtigen Upgrade.
Upload	Englische Bezeichnung für Hinaufladen • Damit ist das Senden von Daten zu einem Host oder einer Mailbox gemeint (Gegenteil von Download)
URL	Abkürzung für URL "Uniform Resource Locator". Beispielsweise "http://www.knightshift.com" oder "http://www.glossar.de". Eine URL entspricht der Adresse eines INTERNET-Angebotes
User	Englische Bezeichnung für Nutzer / Anwender. Anwender eines PCs und seiner Programme bzw. Benutzer einer Datenbank oder eines Online-Dienstes.
USP	Abkürzung für "unique selling proposition". USP ist ein Begriff aus dem Marketing, der in etwa "einzigartiger Nutzenvorschlag" heißt. Dabei erfolgt die Differenzierung vom Wettbewerb über Produkt- oder Leistungsvorteile (Alleinstellungsmerkmale).

Utility	Englische Bezeichnung für Dienstprogramm.
V.90	Ein Hochgeschwindigkeits-Standard (56.000 bit/s) in der Modemtechnologie, bei dem die Daten lediglich zwischen Modem und der Vermittlungsstelle der Telekom noch analog übertragen werden.
Verknüpfung	Mit Hilfe der OLE-Funktion (Object Linking and Embedding) zum Verknüpfen und Einbetten von Objekten können Informationen mit anderen Dateien verknüpft werden, d. h. es wird auf sie verwiesen. Wenn Daten verknüpft sind, werden die sämtliche Änderungen, die im Ursprungsdocument vorgenommen werden, automatisch in alle Zieldokumente übernommen.
Verschlüsselung	Deutsche Bezeichnung für Codierung.
Version	Fassung eines Softwareprodukts. Programme werden mit Versionsnummern versehen, so daß man leicht erkennen kann, welchen Entwicklungsstand man vor sich hat.
Verstecktattribut / versteckte Datei	Attribut, das festlegt, ob eine Datei unter normalen Umständen angezeigt oder nicht angezeigt wird.
Vertex	Referenz- oder Scheitelpunkt. Ein Punkt im Raum. Vertices bilden eine Struktur, auf der Flächen (faces) aufgebaut werden. Vertex-Shader ist eine Technologie, die auch bei KnightShift zum Einsatz kam.
Verzeichnis	Logische Struktur des Inhalts eines Datenträgers.
Virenschanner	Programm zum Auffinden von Computerviren.
Vollbild	Darstellung eines Programm-Fensters in Windows mit maximaler Größe.
Vordergrundprogramm	Aktuelles Programm im Multitaskingbetrieb, alle anderen aktiven Programme laufen im Hintergrund.
WAN	Abkürzung für "Wide Area Network". Netzwerk, das weltumspannend angelegt sein kann (zumindest aber die eigenen vier Wände verläßt), im Gegensatz zum LAN-Netzwerk.
Warmstart	Neustart des Computers, bei dem dieser nicht vorher komplett ausgeschaltet wurde, sondern nur das Betriebssystem erneut geladen wird. Ein Warmstart kann unter DOS durch die Tastenkombination Strg + Alt + Entf oder ansonsten durch einen Reset-Schalter aktiviert werden.
Web	weitere Bezeichnung für das World Wide Web (Internet).
Web-Browser	Client-Software für den Zugriff auf HTML-Dokumente und andere Internet / Intranet-Ressourcen
Webmaster	Verwalter einer Website
Webpage	Englische Bezeichnung für Web-Seite. Ein Dokument einer Web-Site.
Website	Im Zusammenhang mit dem INTERNET wird mit Site ein komplettes Web-Angebot bezeichnet.
Win 32 / Windows 32	In Windows die Bezeichnung für das 32-Bit-Subsystem, das wesentlich leistungsfähiger und schneller ist, als das alte 16-Windows-System bzw. MS-DOS.
Windows	Von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik (Betriebssystem)
Windows-Anwendung	Alle speziell für Windows entwickelten Anwendungen • Sie folgen im Aufbau und Bedienung im wesentlichen den gleichen Richtlinien.
Workstation	Englische Bezeichnung für Arbeitsstation sprich PC.
World Wide Web (Abkürzung: www)	Englische Bezeichnung für Weltweites Netz.

XP	Abkürzung für "EXperience", was soviel heißt wie "Erfahrung" oder "Erleben". Mit der Ergänzung "XP" versah Microsoft im Februar 2001 die Namen für die nächsten Versionen von Windows und Office.
Z-Buffer	3D-Tiefeninformation eines Pixel (Position in der 3. Dimension). Siehe auch Shader.
Zeichen	Darstellung der kleinsten Informationseinheit, Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen.
Zeile	Waagerecht verlaufender definierter Teil einer Seite oder einer Tabelle.
Zoom-Funktion	Andere Bezeichnung für Lupe. Funktion, die von diversen Anwendungen oder Spielen angeboten wird und mit der man Bildausschnitte vergrößern oder verkleinern kann.
Zubehör	Die Gruppe Zubehör ist eine Programmgruppe unter Windows mit vielen hilfreichen Programmen, die standardmäßig von Windows bei der Installation eingerichtet wird.
Zugriff	Möglichkeit des Lesens und Speichern von Daten. Auch die Möglichkeit, Daten und anderer Ressourcen in einem Netzwerk zu benutzen.
Zwischenablage	Besonderer Bereich des Arbeitsspeichers, der von Programmen und Betriebssystemen wie Windows zur zwischenzeitlichen Ablage von Daten benutzt wird, die dann in andere Dokumente kopiert oder verschoben werden sollen (auch Clipboard genannt).







CREDITS

CREDITS

PROJEKTLITUNG

Miroslaw Dymek

PRODUCER

Alexandra Constandache

EXECUTIVE PRODUCER

Dirk P. Hassinger

PRÄSIDENT REALITY PUMP STUDIOS

Manfred Morin

SPIELIDEE

Miroslaw Dymek

Alexandra Constandache

Dirk P. Hassinger

LEITUNG DER POSTPRODUKTION

Daniel Dupлага

TECHNISCHE LEITUNG

Janusz Grzyb

CHEFPROGRAMMIERER

Jacek Sikora

PROGRAMMIERER

Maciej Kordas

Konrad Kwiatkowski

Pawel Gieruszczak

Grzegorz Zietek

GRAPHIK DESIGN

Alexandra Constandache

Jerzy Kowalik

IN-GAME GRAPHIKEN

Wojciech Drazek

Rafal Januszkiewicz

Slawomir Jedrzejewski

Jean-Michel Maheu

Piotr Rulka

Piotr Sulek

Violetta Tranter

Grzegorz Wisniewski

TERRAIN GRAPHIKEN

Uwe Schaefer

Alexandra Constandache

QUALITÄTSSICHERUNG GRAPHIK

Alexandra Constandache

VIDEOS

Kajetan Czarnecki

Andrzej Rams

Krzysztof Rybczynski

Violetta Tranter

Grzegorz Wisniewski

KARTENGESTALTUNG

Miroslaw Dymek

Pawel Furman

Adam Salawa

TEXT

Tim Wilson

Sergiusz Juraszek

Patricia Bellantuono

Dirk U. Jantz

LOKALISIERUNG

Patricia Bellantuono

SPRACHREGIE

Tim Wilson

SPRECHER

Marina Tamassy

Alexander Schwirtz

Dirk Mühlbach

Linus Payne
Bernd Wondra
Markus Goerisch
Andreas George
Eleanor Gahr
Christina Dais
Alexander Miller
Gerhard Piske

TONTECHNIK

Stefan Terek
"Million"

SPRACHAUFNAHMEN

TMS Multimedia, Mannheim, Germany

SOUND F/X

Tadeusz Zuber
Remigiusz Miernikiewicz
Uwe Ludwig
Gerd Hoffmann

RPG SOUNDTRACK & TITELSONG

Gerd Hofmann
Joachim Schaefer

GESANG TITELSONG

Liza Harrison

RTS SOUNDTRACK

Maciej Pawlowski

NETZWERK ADMINISTRATOREN & TECHNISCHER SUPPORT

Miroslaw Burzynski
Roman Eich
Ion Constandache

CHEFTESTER

Tadeusz Zuber

BETA TEST KOORDINATOREN

Dawid Jakubowski

Krzysztof Janeczek
Sebastian Kus
Tymoteusz Trzaska
Roman "NAMOR" Eich
Uwe "Tron" Ludwig
Dirk "Raidor" Hassinger
"Schlaxi"
"Phalynx"

UNSER SPEZIELLER DANK GILT:

Iris Mocsnek
Teresa Dymek
Ewelina Michalik
Agnieszka Zietek
Agnieszka Zuber
Carmen Constandache
Ion Constandache

...Und unseren Familien!

... und ...

Bruce von Maria Saal
Rüdiger vom Kasslerhof

...und allen, die zur Verwirklichung
dieses Projektes beigetragen haben.

EIN EXTRA GROSSER DANK GEHT AN:

*Die vielen tausend Betatester, die uns
wirklich geholfen haben, KnightShift zu
verbessern!!*

... nachstehend nur einige stellvertretend
genannt:

James (Chip) Keyzer-Andre
Paul Hassinger
Christian Jantz
Holger (CABAListic) Frydrych
Andrew (ozzie) Osbahr
kittycat (dusty)
Tassilo "BlackWolf" Tarrach
Terry "Ubbax" Brose

Kevin "mr.damage" Lau
Liza Hassinger
Chris "Daichi Yojinsen" Piwecki
David "Quagmire" Collins
Christian "Gnarf" Hilker
Karsten "Caesar III" Eger
Franz "the great Barbarian" Eger
Marius "Phalynx" Czyz /
InsideKnightShift.de
Roger 'Desticato' Yates
Lance "Midnightsun" Turri
Tim "Knight Jim" Postler
[wWw]daApophis - Stefan Donner
Marcus Liebscher - "Black Flower"
Jürgen "Schlaxi" Schlager
Hans Jürgen "The Grauen" Wollenweber
Max Dörner - Dönermaster
Alexander "DemonicTutor" Köhler
Michael "Cyberlink" Pfister
Richard A. Bartho (ROTAULAVE) The evaluator
Nikolaj Leischner alias "J J P"
Gary "SpaceTug" Mullins
Julian "DrakRochMa" Hennemann
Alexander "ALKANAFT" Karmasienko
Klaus (KuKuKu) Kämpfer
Björn "G.Struepp" Hansen
Michael 'INFERNO' Dylong
Rico "Seek" Luchs
Dennis "DJ" Lutz II
Paul "Fox Murderer" Chrzanowski
-GJ=- - Grzegorz Jurecki
Nic Eckardt alias Viper3001
Iain(Aswad Sahir)Traynor
Alex "ASK" Shapiro
Alba - Wim Kamphorst
Mohammed "ADIL" Khadir
Benjamin "[SCF]Stan" Kalbitz
Daan Vanheel
Bodo Töpfer
Ralf "DarkVamp" Kraus
Sebastian "Kenny" Bade
"Achim_S" Achim Stolz
Jan "RotzKotz_ere" Klass
João C. Bastos
Travis "Rerujnuc" Rex
Timothy "Lavelle" Croo
Marcus "Flunder" Britz

Stefan "cpu666" Liebchen
Marius "Sillium" Wald
Jay Camacho a.k.a. DoNuT
Nicolas Husson aka Gros
Ernesto "Infinity" Ruge
Florian "x13y7" Müssig
mEnC2k
Chrisitan "xistenz" m.
Will "Godhawk" Kamp
Halim "Skeltek" Paracki

Das Begriffsverzeichnis wurde mit freundlicher Unterstützung von glossar.de zusammengestellt.

Unserer besonderer Dank geht daher an

<http://www.glossar.de>

An dieser Stelle möchten wir uns auch bei unseren Technologiepartnern herzlich für die Zusammenarbeit bedanken.

ATI Technologies Inc.

Matrox Graphics Inc.

XGI Technologies Inc.

COPYRIGHT AND TRADEMARKS

A game developed by Reality Pump Studios, Krakow, Poland, produced by Zuxxez Entertainment Inc., Worms, Germany

© 1999-2003 by Zuxxez Entertainment Inc., Worms, Germany

KnightShift, EarthNET, Earth2160, UCS-Logo, Zuxxez, Reality Pump are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment Inc.

All graphics, artwork, sounds, images and all other related material are copyrighted. Any publication, copying, hiring, lending, public performance, radio or TV broadcast or diffusion of this content is prohibited.

All rights reserved. Alle Rechte vorbehalten.

For permission requests please contact
legal@zuxxez.com



NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

2160 EARTH

Die Erde ist im Jahr 2150 untergegangen,
doch das Abenteuer geht weiter!

Der offizielle Nachfolger der erfolgreichen Earth-Triologie

Erleben Sie einen neuen *Meilenstein* im Echtzeit Strategie Genre.

Bahnbrechende Grafik, völlig neue Strategien und unzählige Innovationen...



 **ZUXXER**
ENTERTAINMENT AG

 **Reality Pump**
A Division of Zuxxer



... Q2 2004 auf Ihrem PC!





DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH!

Ihr Heldencharakter geht regelmäßig im Kreaturensturm unter? Sie finden den "Unreinen Kristall der Seele" nicht? Der Torwächter ist ein unüberwindbares Hindernis für Sie? Dann wird es höchste Zeit für das **offizielle Lösungsbuch zu KnightShift**. Dieses Buch liefert Ihnen alles, was Sie für Ihren Weg durch die Weiten der KnightShift-Welten wissen müssen - Lösungen, Karten, Tipps, Tricks, Strategien und vollständige Übersichten zu allen KnightShift-Geheimnissen. Mit diesem Buch steigen Sie zu einem wirklich legendären Helden auf.

DIE HIGHLIGHTS IN DIESEM BUCH:

Detaillierte Komplettlösungen zu allen Missionen der drei Kampagnen **UND** zu allen Kapiteln der RPG-Kampagne, mit allen Mainquests, mit kommentierten Missionskarten zu allen Abschnitten für den **TOTALEN** Überblick!

Alle 'freien' RPG-Karten für Sie komplett aufgedeckt, alle Subquests im Überblick, alle Zaubersprüche detailliert beschrieben und bewertet u.v.a.m.

ZUSÄTZLICH:

Genaue Charakterbeschreibungen der 7 Heldenklassen (Fähigkeiten, Attribute, Erfahrungsstufen usw.) für eine gezielte und optimale Entwicklung Ihrer Charaktere! Mit diesen Informationen skilien Sie Ihre Helden perfekt!

Tipps & Tricks zu vielen Spielsituationen in Form von exklusiven und brandheißen Insider-Infos direkt von den Programmierern. Erfahren Sie, was alles in KnightShift steckt.

Die besten Tipps, Taktiken & Strategien für den Skirmish-Modus!

Umfangreiche Übersicht No. 1: Alle Einheiten, Kreaturen und Monster mit ihren Fähigkeiten und Eigenschafts-Werten (Lebenspunkte, Schadensstärke, Rüstungswerte usw.).

Umfangreiche Übersicht No. 2: Sämtliche Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstungen, Ringe, Stäbe usw.) mit Ihren Eigenschaftswerten! Streng geheim: Sämtliche 'Einzigartige Artefakte' in diesem Buch aufgelistet!

Bestellen Sie Ihr persönliches Exemplar noch heute unter

www.softunity.com

14,99 €

Bestell-Nr: ECD000862B

ISBN: 3-85323-862-9