

# KREUZZÜGE



Art.-Nr. 5416

# ANLEITUNG

# Kreuzzüge

## Inhaltsverzeichnis

Installation .....	3
Programmstart .....	3
De-Installation .....	3
Spieleinführung .....	3
Hauptmenü .....	4
Einzelspieler – Freies Spiel .....	5
Einzelspieler-Kampagne .....	6
Das Spielfeld .....	6
Einheiten bewegen und gegen feindliche Einheit kämpfen .....	8
Das Kampffenster .....	9
Informationsfenster .....	9
Einheit kaufen .....	10
Das Statistik-Infofenster .....	11
Das Spielende .....	11
Online-Rangliste .....	12
Einheitenbeschreibung .....	12
Erklärung einzelner Begriffe aus den Einheitenprofilen .....	20
Gebäudebeschreibung .....	21
Strategische Überlegungen .....	24
Mehrspielermodus .....	24

**Wichtiger Hinweis:** Bei eventuell auftretenden Problemen mit den Programmen wenden Sie sich bitte telefonisch an unsere **Service-Hotline:**

**Tel.: (+0049) 08387/9222-21** (ca. 0,14 Euro pro Einheit aus dem Festnetz der Deutschen Telekom)

**Dienstag und Freitag von 15.00 – 17.00 Uhr**

oder schriftlich/per Fax an:

**media** Verlagsgesellschaft mbH, Moosweg 17–19, D-88175 Scheidegg,

Fax: (+0049) 08387/9222-30

Alle Teile der Dokumentation, der Daten sowie der Software unterliegen dem Urheberrecht. Alle Rechte der einzelnen Rechteinhaber sind geschützt. Jegliche Vervielfältigung oder Verbreitung, ganz oder teilweise, ist verboten. Kein Teil der Dokumentation oder Software darf kopiert, phototechnisch übertragen, reproduziert, übersetzt oder auf einem anderen elektronischen Medium gespeichert oder in maschinell lesbare Form gebracht werden. Hierzu ist in jedem Fall die vorherige schriftliche Zustimmung der media Verlagsgesellschaft mbH einzuholen. Alle Daten und Angaben im Programm und in der Anleitung wurden überprüft und umfangreich getestet. Trotz großer technischer Sorgfalt und Überprüfung kann jedoch weder eine Garantie für absolute Fehlerfreiheit noch für inhaltliche Richtigkeit gegeben werden. Für technische Fehler und inhaltlich fehlerhafte Angaben sowie deren Folgen wird keine Haftung übernommen. Etwaige Ersatzansprüche, gleich welcher Art, sind daher ausgeschlossen. Für Hinweise auf Fehler und für Verbesserungsvorschläge sind wir dankbar. Der Käufer dieses Produkts erwirbt eine Einzellizenz für einen Arbeitsplatz. Das Spiel ist eine lizenzierte, originale deutsche Vollversion inkl. Anleitung auf der CD-ROM. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Autoren bzw. Rechteinhabern. Alle Rechte vorbehalten.



**Copyright:** Gesamt-Copyright: media Verlagsgesellschaft mbH.

**Hinweis:** Für eventuelle Schäden, Datenverluste etc. durch die Handhabung der CD-ROM kann keine Haftung übernommen werden. Microsoft® Windows 98/ME/XP/2000 sowie deren Logos sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft.

## Kreuzzüge

---

### Installation

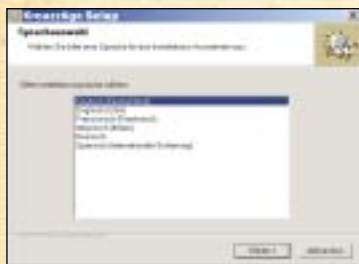
---

Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM/DVD-Laufwerk ein. Das Installationsprogramm sollte nun automatisch starten. Falls dies nicht der Fall ist, öffnen Sie bitte den Arbeitsplatz und klicken Sie dort doppelt auf das CD-ROM/DVD-Laufwerk, in das Sie den Datenträger einglegt haben.

**Starten Sie das Programm „setup.exe“ per Doppelklick auf folgendes Symbol:**



Sie werden jetzt vom Installations-Assistenten begrüßt.



Wählen Sie eine der aufgeführten Sprachen aus und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Mit der Taste „Weiter“ können Sie die Installation fortführen, über die

Taste „Abbrechen“ können Sie die Installation vorzeitig abbrechen.

Nachdem das Programm vollständig installiert wurde, können Sie es starten.

### Programmstart

---

Klicken Sie auf das Programmsymbol, das sich auf Ihrem Desktop befindet, um das Spiel zu starten.

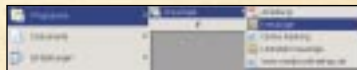


Alternativ können Sie auch das Programmsymbol auswählen, welches Sie nach der Installation unter „Start/Programme/Kreuzzüge“ finden.

### De-Installation

---

Wählen Sie den Menüeintrag „Uninstall Kreuzzüge“ aus dem Programmverzeichnis aus, den Sie nach der Installation unter „Start/Programme/ Kreuzzüge“ finden.



### Spieleinführung

---

Führen Sie als Befehlshaber der Kreuzritter Gefolgsleute gegen die Sarazenen ins Feld und erobern Sie die Heiligtümer im gelobten Land zurück.

## Kreuzzüge

Besetzen Sie Dörfer und Städte, um Steuern für Ihre Kriegskasse einzutreiben und bauen Sie Kampfmaschinen, um befestigte Städte zu belagern und einzunehmen.

Messen Sie sich mit anderen Spielern und erobern Sie einen Platz in der Online-Rangliste.

### Sprachauswahl



Wählen Sie nach dem Programmstart die Sprache aus, in der Sie das Spiel spielen möchten.

### Hauptmenü



Hier können Sie zwischen dem Einzelspieler- und dem Mehrspieler-Modus auswählen, sowie Spieleinstellungen vornehmen.

### Einzelspieler

Im Einzelspieler-Bereich des Hauptmenüs können Sie wählen, ob Sie

einzelne, freie Missionen über „**Freies Spiel**“ auswählen oder auf einander folgende Missionen in der „**Kampagne**“ spielen wollen.

### Mehrspieler

Über die Schaltflächen im Mehrspieler-Bereich des Hauptmenüs können Sie Funktionen der Online-Spiele-Lobby aufrufen, um Spiele gegen andere Spieler über das Internet anzulegen, zu spielen und zu verwalten.

Über die Schaltfläche „**Neues Spiel**“ können Sie ein neues „**Online-Duell**“ einrichten. Sie benötigen hierfür ein Spielerprofil, das Sie über die Schaltfläche „**Profil Registrieren**“ einrichten können.

Über den Menüpunkt „**Offene Spiele**“ rufen Sie die Spiellisten in der Online-Spiele-Lobby auf, nachdem Sie sich mit Ihrem Spielerprofil angemeldet haben.

Über die Schaltfläche „**Einstellungen**“ können Sie das Einstellungs-Menü des Spiels aufrufen, um die nachfolgend beschriebenen Spiel-funktionen nach Ihren Wünschen zu konfigurieren.

Über „**Credits**“ erhalten Sie einen Überblick über die Produzenten und Entwickler des Spiels.

Mit „**Spiel Beenden**“ können Sie das Programm beenden.

## Kreuzzüge

### Einstellungsmenü



#### Musik (Ein/Aus)

Schalten Sie die Musik innerhalb des Spiels ein und aus.

#### Sound (Ein/Aus)

Schalten Sie Geräusche innerhalb des Spiels ein und aus.

#### Vollbild (Ein/Aus)

Sie können das Spiel im Vollbildmodus (Ein) oder in einem Programmfenster (Aus) spielen.

**Anmerkung:** Nutzen Sie den Fenstermodus, um sich parallel über optional erhältliche Chatprogramme mit anderen Spielern während der Mehrspieler-Duelle auszutauschen.

#### Kampffenster (Ein/Aus)

Kämpfe zwischen gegnerischen Einheiten werden während einer Mission in einem Kampffenster angezeigt. Schalten Sie das Kampffenster aus, wenn Sie den Ausgang eines Kampfes direkt auf dem Spielfeld angezeigt bekommen möchten.

### Einzelspieler – Freies Spiel

Nach der Auswahl „**Freies Spiel**“ können Sie verschiedene Missionskarten in der Kartenauswahl auswählen.

**Anmerkung:** Die freien Missionskarten können sowohl im Einzelspieler- als auch im Online-Mehrspieler-Modus gespielt werden.

#### „Freie Missionskarten“



Unter jeder Karte finden Sie die Kartenummer (links), die Ihnen in der Online-Spiele-Lobby angezeigt wird, sowie die Kartengröße (rechts), die in den Feldern angegeben wird.



Die Missionskarte, die auch in der Gratisversion spielbar ist, wird durch ein Wappen gekennzeichnet.

## Kreuzzüge

---



Klicken Sie mit der Maus auf eine Karte, um diese Mission zu spielen. Sie gelangen jetzt ins Spielfeld.

### Einzelspieler-Kampagne



In der Kampagne können nacheinander verschiedene Missionen freigespielt werden. Nach einem erfolgreichen Missionsende erhalten Sie ein Passwort, mit dem Sie die nachfolgende Mission freischalten können.

Geben Sie das Passwort unterhalb des Missionsbildes ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe auf „OK“.

Haben Sie ein richtiges Passwort eingegeben wechselt die Missionsbeschreibung zur ausgewählten Mission.

Sie können eine Kampagnen-Mission spielen, indem Sie die Schaltfläche „Spiel Starten“ anklicken.

### Das Spielfeld



Nachdem Sie eine Kampagnen-Mission oder eine freie Missionskarte ausgewählt haben, wird das Spielfeld angezeigt, das sich in die Bereiche „Kartenfenster“ und „Informationsfenster“ unterteilt.

### Kartenfenster

Innerhalb des Kartenfensters wird die Landkarte mit Gebäuden und Einheiten dargestellt. Es ist das primäre Spielfenster, in dem Sie Einheiten bewegen, kaufen und kämpfen, sowie Gebäude erobern können.

Die Zuordnung von Gebäuden und Einheiten zu einer Spielpartei (Ritter / Sarazene) können Sie anhand der Beflaggung oder an der Art der Rüstung erkennen.

Gebäude haben den Status „Neutral“ wenn sie keine Beflaggung besitzen.

## Kreuzzüge

Gebäude, die von Kreuzrittern eingenommen wurden, erscheinen mit einer Kreuzflagge.



Gebäude, die von Sarazenen eingenommen wurden, erscheinen mit einer Halbmondflagge.



Um Aktionen innerhalb des Kartenfensters ausführen zu können (z.B.

Einheiten bewegen), müssen Sie mit der Maus in das ausgewählte Spielfeld klicken.

Innerhalb des Kartenfensters kann ein Kartenausschnitt von 10 x 10 Feldern dargestellt werden. Um den sichtbaren Kartenausschnitt auf größeren Karten zu verändern, bewegen Sie den Mauszeiger an den Rand des Kartenfensters, in dessen Richtung Sie den Ausschnitt verschieben möchten.

### Der Einheiten-Status auf dem Spielfeld

Die meisten Einheiten können innerhalb einer Runde sowohl bewegt werden, als auch kämpfen.

Einheiten, die innerhalb einer Runde gekämpft haben, können sich nicht mehr bewegen.

Den Status einer Einheit können Sie direkt auf dem Spielfeld ablesen.



## Kreuzzüge

In der rechten, unteren Ecke einer Einheit können Sie die noch verbliebenen Trefferpunkte ablesen. Leuchtet die Zahl grün, kann diese Einheit noch bewegt werden und/oder noch kämpfen. Eine rot leuchtende Zahl zeigt an, dass diese Einheit in dieser Runde nur noch kämpfen kann. Wird die Zahl weiß dargestellt, kann die Einheit innerhalb der Runde nicht mehr eingesetzt werden.



Einheiten die ein rotes Ausrufungszeichen anzeigen sind stark geschwächt, da sie nur noch wenig Proviant oder keine Munition mehr besitzen. Die Werte für Proviant und Munition können Sie im Informationsfenster ablesen.

Führen Sie diese Einheiten möglichst schnell zu Gebäuden, die diese Einheit unterstützen, um ihre Vorräte wieder aufzufüllen.

Hier können Sie Einheiten auch wieder reparieren lassen.

## Einheiten bewegen und gegen feindliche Einheit kämpfen



Klicken Sie auf eine Ihrer Einheiten die in dieser Runde noch nicht bewegt wurde, um den Bewegungsradius der ausgewählten Einheit anzeigen zu lassen. Sie erkennen die Reichweite der Einheit an den grün markierten Feldern.

Klicken Sie auf ein freies, grün gefärbtes Feld, um die Einheit zu bewegen.



Befinden sich gegnerische Einheiten innerhalb des Kampfradius der ausgewählten Einheit werden die Felder der gegnerischen Einheiten innerhalb



## Kreuzzüge

des Kampfradius rot eingefärbt und der Bewegungsradius der ausgewählten Einheit grün dargestellt.

Sie können jetzt entscheiden, ob Sie die ausgewählte Einheit bewegen oder eine gegnerische Einheiten angreifen wollen.

Klicken Sie eine rot markierte, gegnerische Einheit an, um sie anzugreifen.

### Das Kampffenster



Die angreifende Einheit wird immer im linken Kampffenster, die verteidigende Einheit immer im rechten Kampffenster dargestellt.

Innerhalb des Fensters wird der Verlust von Trefferpunkten für beide Parteien angezeigt.

**Anmerkung:** Sie können das Kampffenster im Eigenschaftsmenü ausschalten und den Ausgang der Kämpfe direkt auf dem Spielfeld anzeigen lassen.

### Informationsfenster

Im rechten Drittel des Spielfeldes wird das Informationsfenster dargestellt, das aktuelle Informationen zu einzelnen, ausgewählten Spielfeldern enthält, statistische Information zum aktuellen Spiel vorhält und im Online-Mehrspieler-Modus Profilinformationen Ihres angemeldeten Spielerprofils in der Spiele-Lobby darstellt. Die einzelnen Bereiche des Informationsfensters sind über drei Reiter erreichbar.

### Das allgemeine Informationsfenster



In diesem Bereich erhalten Sie Informationen zu Einheiten, Gebäuden und Untergründen. Hier können Sie neue Einheiten kaufen, den aktuellen Spielzug beenden, kapitulieren und ins Hauptmenü zurückwechseln.

## Kreuzzüge

Sie erhalten folgende Informationen (von oben nach unten)

Im Einzelspielermodus werden Ihnen hier die Parteien „**Kreuzritter**“ und „**Sarazene**“ angezeigt, im Online-Mehrspieler-Modus finden Sie hier den Spielernamen des gerade aktiven Spielers.

### Guthaben in der Kriegskasse

Mit dem Guthaben der Kriegskasse können Sie neue Einheiten in Gebäuden kaufen, wenn Sie auf ein Gebäude innerhalb des Kartenfensters klicken, das Sie bereits eingenommen haben. (Siehe Einheiten- (S. 12) und Gebäudebeschreibung (S. 21))

### Gebäude- und Einheitsdarstellung

Wenn Sie ein eigenes Gebäude oder eine eigene Einheit innerhalb des Kartenfenster anwählen, wird hier eine Grafik des ausgewählten Objektes mit Namensangabe dargestellt.

Gebäude zeigen nachfolgend die Einheitenklassen an, die Sie mit Munition und Proviant unterstützen und reparieren können. Einheiten zeigen Ihre Einheitenklasse unterhalb Ihres Namens an. (Siehe Einheitenbeschreibung (S. 12))

### Einheiteneigenschaften

Wird eine Einheit im Informationsfenster dargestellt, werden die individuellen Eigenschaftswerte der Ein-

heit, sowie Werte zum Angriffs- und Verteidigungsverhalten in tabellarischer Auflistung dargestellt.

Im unteren Drittel des Informationsfensters finden sich die noch vorhandenen Punkte für die Lebensenergie in Form von Trefferpunkten, Proviant und Munition.

Unterhalb dieser Eigenschaften finden Sie noch Informationen über den gerade ausgewählten Gebäudetyp und die Bodenbeschaffenheit. Zusätzliche Verteidigungspunkte für die Städteverteidigung und den Terrainbonus werden wie folgt dargestellt:

### Einheit kaufen



Wenn Sie ein eigenes Gebäude auswählen, in dem Einheiten produziert werden, können Sie jeweils eine Einheit pro Runde über eine Einkaufsliste kaufen.

Reicht Ihre Kriegskasse für den Erwerb einer Einheit nicht aus, wird die Einheiten-Schaltfläche

deaktiviert. Kaufen Sie eine Einheit, indem Sie auf die Einheiten-Schalt-

## Kreuzzüge

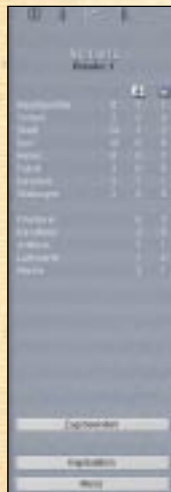
fläche Ihrer Wahl klicken. Das Informationsfenster wird geschlossen und die Einheit auf dem Gebäude innerhalb der Karte dargestellt.

**Anmerkung:** Sie können die neu erworbene Einheit erst in der nächsten Runde bewegen.

Über die Schaltfläche „**Zug Beenden**“ können Sie Ihren Zug beenden. Im Einzelspieler-Modus ist nun der Computergegner an der Reihe. Im Online-Mehrspielermodus werden jetzt alle Spieldaten an den Spiele-Server übertragen.

Nach der Übertragung wechselt die Darstellung in die Listendarstellung der Online-Spiele-Lobby zurück.

### Das Statistik-Infenster



Hier erhalten Sie statistische Informationen zum Spiel. Im oberen Bereich des Fensters wird die aktuelle Rundenanzahl dargestellt. Nachfolgend erhalten Sie eine Gebäudeliste, aufgeteilt auf neutrale, durch Kreuzritter, sowie durch Sarazenen eroberte Gebäude.

Unterhalb der Gebäudeliste wird die Einheitenanzahl der beiden Spielparteien, in den Einheitenklassen gruppiert, dargestellt.

### Das Spielende



Wird ein Duell durch Sieg, Niederlage oder Kapitulation beendet, wird das Spielergebnis in Form einer Statistikanzeige für beide Spielparteien noch einmal abgebildet und die erzielten Punkte berechnet.

Im Einzelspieler-Modus kann der Sieger seinen erzielten Punktestand in die Offline-Rangliste eintragen, wenn er einen neuen Höchststand erzielt hat.

KREUZZÜGE		
Rangliste		
Nr.	Name	Punkte
01	Alger	14752
02	Paris	14752
03	Paris	13752
04	Wien	1407
05	2. von Zürich	1401
06	Bayern	1379
07	Frankreich	1371
08	Frankreich	1317
09	Sachsen	140

## Kreuzzüge

---

Im Online-Mehrspieler-Modus wird das Ergebnis an den Spiele-Server übertragen und die Spielerprofile beider Spieler werden aktualisiert.

Nach erfolgreicher Datenübertragung wird die Listendarstellung in der Online-Spiele-Lobby dargestellt.

### Online-Rangliste

---

**Anmerkung:** Die im Online-Mehrspieler-Modus erzielten Punkte werden zu den bereits registrierten Punkten in der Rangliste hinzuaddiert. Sie finden die Online-Rangliste unter der URL:  
<http://kreuzzuege.mybestgames.de>



### Profil in der Online-Rangliste suchen

Wenn sich Ihr Spielerprofil nicht unter den ersten 100 Rängen befindet oder Sie die Ränge um Ihr Profil herum eingrenzen möchten, kön-

nen Sie die „**Profil suchen**“-Funktion benutzen.

Die Funktion „**Profil suchen**“ findet Profile in den ersten 1000 Rängen und grenzt das Spielerprofil gegen die drei besseren und schlechteren Profile ab.

### Passwort vergessen

Wenn Sie das Passwort Ihres Spielerprofils vergessen haben, können Sie es an Ihre registrierte Email-Adresse zusenden lassen, indem Sie Ihren Spielernamen in das hierfür vorgesehene Textfeld eingeben und die Suche über die Schaltfläche „**Passwort zusenden**“ starten.

Die Login-Informationen zu Ihrem Spielerprofil werden Ihnen durch das Online-Lobby-System umgehend per E-Mail zugeschickt.

### Einheitenbeschreibung

---

#### Allgemeines

Jede Spielpartei verfügt über die gleiche Anzahl verschiedener Einheitentypen, die sich in verschiedene Einheitenklassen zusammenfassen lassen.

#### Infanterie

Diese Einheitengruppe können Gebäude einnehmen.

#### Kavallerie

Berittene Truppen haben eine größere Reichweite als Infanteristen.

## Kreuzzüge

### Artillerie

Diese Einheitengruppe können ihre gegnerischen Einheiten aus weiter Ferne angreifen.

Besonders schwere Artillerieeinheiten können sich entweder nur bewegen oder kämpfen. Sie können verschiedene Hindernisse (z.B. Wald und Berge) nicht durchdringen, sind daher in ihrer Bewegung stark eingeschränkt und daher nicht immer die beste Lösung.

### Marine

Das Schlachtschiff ist die einzige Einheit, die sich in tiefen Gewässern bewegen kann.

### Lufteinheiten

Der Greif hat die Lufthoheit und die größte Reichweite aller Einheiten.

**Anmerkung:** Werden in einem Zug alle gegnerischen Einheiten vernichtet, ist das Spiel gewonnen.

### Einheitenliste

In der nachfolgenden Liste finden Sie alle individuellen Eigenschaften der im Spiel einsetzbaren Einheiten.



### Name: Wache



**Einheitenklasse:** Infanterie  
**Bewegungspunkte:** 4

### Bewegungskosten:

Erdboden: 2  
Weg: 1  
Hecken: blockiert  
Wald: 4  
Berge: blockiert  
Sumpf: blockiert  
Fluss: blockiert  
Meer: blockiert  
Trefferpunkte: 5

### Kampfverhalten:

Infanterie: Offensive: 3 Defensive: 3  
Kavallerie: Offensive: 2 Defensive: 2  
Artillerie: Offensive: 1 Defensive: 1  
Lufteinheit: Offensive: 0 Defensive: 1  
Marine: Offensive: 0 Defensive: 1

Initiative: 3  
Kampfreichweite: 1 Feld,  
Nahkampf

### Aktionsverhalten:

Bewegen und kämpfen innerhalb einer Runde

Kaufpreis: 7 Goldstücke  
Munition: Unbegrenzt  
Proviand: Unbegrenzt  
Unterkunft: Kaserne

## Kreuzzüge

### Name: Bogenschütze



**Einheitenklasse:** Infanterie  
**Bewegungspunkte:** 6

#### Bewegungskosten:

Erdboden: 2  
 Weg: 1  
 Hecken: 2  
 Wald: 3  
 Berge: 3  
 Sumpf: 3  
 Fluss: blockiert  
 Meer: blockiert  
 Trefferpunkte: 10

#### Kampfverhalten:

Infanterie:	Offensive: 3	Defensive: 3
Kavallerie:	Offensive: 2	Defensive: 2
Artillerie:	Offensive: 1	Defensive: 1
Luftinheit:	Offensive: 3	Defensive: 3
Marine:	Offensive: 2	Defensive: 2

Initiative: 1  
 Kampfreichweite: 1-2 Felder,  
 Nah- und Fernkampf

**Aktionsverhalten:**  
 Bewegen und kämpfen innerhalb  
 einer Runde

Kaufpreis: 20 Goldstücke  
 Munition: 10 Einheiten  
 Proviant: 10 Einheiten  
 Unterkunft: Kaserne

### Name: Schwertkämpfer



**Einheitenklasse:** Infanterie  
**Bewegungspunkte:** 5

#### Bewegungskosten:

Erdboden: 2  
 Weg: 1  
 Hecken: 2  
 Wald: 3  
 Berge: 3  
 Sumpf: 3  
 Fluss: blockiert  
 Meer: blockiert  
 Trefferpunkte: 10

#### Kampfverhalten:

Infanterie:	Offensive: 4	Defensive: 4
Kavallerie:	Offensive: 2	Defensive: 2
Artillerie:	Offensive: 2	Defensive: 2
Luftinheit:	Offensive: 0	Defensive: 1
Marine:	Offensive: 0	Defensive: 1

Initiative: 3  
 Kampfreichweite: 1 Feld,  
 Nahkampf

**Aktionsverhalten:**  
 Bewegen und kämpfen innerhalb  
 einer Runde

Kaufpreis: 15 Goldstücke  
 Munition: Unbegrenzt  
 Proviant: 10 Einheiten  
 Unterkunft: Kaserne

## Kreuzzüge

**Name:**      **Lanzenträger**



**Einheitenklasse:**    **Infanterie**  
**Bewegungspunkte:**    **5**

**Bewegungskosten:**

Erdboden:            2  
Weg:                    1  
Hecken:                2  
Wald:                    3  
Berge:                  3  
Sumpf:                  3  
Fluss:                   blockiert  
Meer:                    blockiert  
Trefferpunkte:        10

**Kampfverhalten:**

Infanterie:    Offensive: 3    Defensive: 3  
Kavallerie:    Offensive: 5    Defensive: 5  
Artillerie:     Offensive: 1    Defensive: 1  
Luftinheit:    Offensive: 0    Defensive: 2  
Marine:        Offensive: 0    Defensive: 1

Initiative:            3  
Kampfreichweite:    1 Feld,  
   Nahkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen und kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis:            10 Goldstücke  
Munition:            Unbegrenzt  
Proviant:             10 Einheiten  
Unterkunft:          Kaserne

**Name:**      **Kampfturm**



**Einheitenklasse:**    **Infanterie**  
**Bewegungspunkte:**    **3**

**Bewegungskosten:**

Erdboden:            2  
Weg:                    1  
Hecken:                blockiert  
Wald:                    blockiert  
Berge:                  blockiert  
Sumpf:                  blockiert  
Fluss:                   blockiert  
Meer:                    blockiert  
Trefferpunkte:        12

**Kampfverhalten:**

Infanterie:    Offensive: 3    Defensive: 4  
Kavallerie:    Offensive: 2    Defensive: 3  
Artillerie:     Offensive: 1    Defensive: 1  
Luftinheit:    Offensive: 3    Defensive: 3  
Marine:        Offensive: 1    Defensive: 1

Initiative:            4  
Kampfreichweite:    1-2 Felder,  
   Nah- und Fernkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen oder kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis:            45 Goldstücke  
Munition:            10 Einheiten  
Proviant:             10 Einheiten  
Unterkunft:          Fabrik

## Kreuzzüge

**Name:**        **Bogenreiter**



**Einheitenklasse:**    **Kavallerie**  
**Bewegungspunkte:**    **8**

**Bewegungskosten:**

Erboden:            2  
Weg:                    1  
Hecken:              2  
Wald:                 3  
Berge:                3  
Sumpf:                3  
Fluss:                blockiert  
Meer:                 blockiert  
Trefferpunkte:      10

**Kampfverhalten:**

Infanterie:	Offensive: 3	Defensive: 3
Kavallerie:	Offensive: 2	Defensive: 2
Artillerie:	Offensive: 1	Defensive: 1
Luftinheit:	Offensive: 4	Defensive: 4
Marine:	Offensive: 2	Defensive: 2

Initiative:            1  
Kampfreichweite:    1-2 Felder,  
                              Nah- und Fernkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen und kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis:            30 Goldstücke  
Munition:             8 Einheiten  
Proviant:              8 Einheiten  
Unterkunft:          Stallungen

**Name:**        **Leichter Reiter**



**Einheitenklasse:**    **Kavallerie**  
**Bewegungspunkte:**    **8**

**Bewegungskosten:**

Erboden:            2  
Weg:                    1  
Hecken:              2  
Wald:                 3  
Berge:                3  
Sumpf:                3  
Fluss:                blockiert  
Meer:                 blockiert  
Trefferpunkte:      10

**Kampfverhalten:**

Infanterie:	Offensive: 4	Defensive: 4
Kavallerie:	Offensive: 3	Defensive: 3
Artillerie:	Offensive: 2	Defensive: 2
Luftinheit:	Offensive: 0	Defensive: 2
Marine:	Offensive: 0	Defensive: 1

Initiative:            3  
Kampfreichweite:    1 Feld,  
                              Nahkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen und kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis:            25 Goldstücke  
Munition:             Unbegrenzt  
Proviant:              8 Einheiten  
Unterkunft:          Stallungen



## Kreuzzüge

**Name:**        **Schwerer Reiter**



**Einheitenklasse:**    **Kavallerie**  
**Bewegungspunkte:**    **7**

**Bewegungskosten:**

Erdboden:            2  
Weg:                    1  
Hecken:                2  
Wald:                    3  
Berge:                  3  
Sumpf:                  3  
Fluss:                    blockiert  
Meer:                    blockiert  
Trefferpunkte:        12

**Kampfverhalten:**

Infanterie:	Offensive: 5	Defensive: 5
Kavallerie:	Offensive: 4	Defensive: 4
Artillerie:	Offensive: 3	Defensive: 3
Luftinheit:	Offensive: 0	Defensive: 3
Marine:	Offensive: 0	Defensive: 2

Initiative:            4  
Kampfreichweite:    1 Feld,  
   Nahkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen und kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis:            35 Goldstücke  
Munition:              Unbegrenzt  
Proviant:              6 Einheiten  
Unterkunft:           Stallungen

**Name:**        **Katapult**



**Einheitenklasse:**    **Artillerie**  
**Bewegungspunkte:**    **4**

**Bewegungskosten:**

Erdboden:            2  
Weg:                    1  
Hecken:                blockiert  
Wald:                    5  
Berge:                  blockiert  
Sumpf:                  blockiert  
Fluss:                    blockiert  
Meer:                    blockiert  
Trefferpunkte:        10

**Kampfverhalten:**

Infanterie:	Offensive: 1	Defensive: 1
Kavallerie:	Offensive: 1	Defensive: 1
Artillerie:	Offensive: 3	Defensive: 3
Luftinheit:	Offensive: 0	Defensive: 1
Marine:	Offensive: 2	Defensive: 2

Initiative:            3  
Kampfreichweite:    2-3 Felder,  
   Nur Fernkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen oder kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis:            30 Goldstücke  
Munition:              6 Einheiten  
Proviant:              10 Einheiten  
Unterkunft:           Fabrik

## Kreuzzüge

**Name:** Ballista



**Einheitenklasse:** Artillerie  
**Bewegungspunkte:** 4

### Bewegungskosten:

Erdboden: 2  
Weg: 1  
Hecken: blockiert  
Wald: 4  
Berge: blockiert  
Sumpf: blockiert  
Fluss: blockiert  
Meer: blockiert  
Trefferpunkte: 10

### Kampfverhalten:

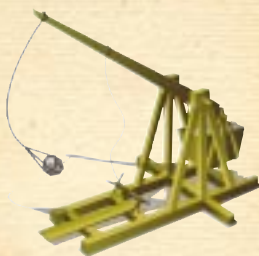
Infanterie: Offensive: 3    Defensive: 3  
Kavallerie: Offensive: 2    Defensive: 2  
Artillerie: Offensive: 1    Defensive: 1  
Luftinheit: Offensive: 1    Defensive: 1  
Marine: Offensive: 1    Defensive: 1

Initiative: 3  
Kampfreichweite: 2-4 Felder,  
Nur Fernkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen oder kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis: 35 Goldstücke  
Munition: 5 Einheiten  
Proviant: 10 Einheiten  
Unterkunft: Fabrik

**Name:** Trebuchet



**Einheitenklasse:** Artillerie  
**Bewegungspunkte:** 3

### Bewegungskosten:

Erdboden: 2  
Weg: 1  
Hecken: blockiert  
Wald: blockiert  
Berge: blockiert  
Sumpf: blockiert  
Fluss: blockiert  
Meer: blockiert  
Trefferpunkte: 10

### Kampfverhalten:

Infanterie: Offensive: 2    Defensive: 2  
Kavallerie: Offensive: 1    Defensive: 1  
Artillerie: Offensive: 4    Defensive: 4  
Luftinheit: Offensive: 0    Defensive: 0  
Marine: Offensive: 1    Defensive: 1

Initiative: 4  
Kampfreichweite: 2-4 Felder,  
Nur Fernkampf

Aktionsverhalten:  
Bewegen oder kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis: 45 Goldstücke  
Munition: 5 Einheiten  
Proviant: 10 Einheiten  
Unterkunft: Fabrik

## Kreuzzüge

**Name:** Schlachtschiff



**Einheitenklasse:** Marine  
**Bewegungspunkte:** 8

**Bewegungskosten:**

Erdboden: blockiert  
Weg: blockiert  
Hecken: blockiert  
Wald: blockiert  
Berge: blockiert  
Sumpf: blockiert  
Fluss: blockiert  
Meer: 1  
Trefferpunkte: 10

**Kampfverhalten:**

Infanterie: Offensive: 2 Defensive: 2  
Kavallerie: Offensive: 2 Defensive: 2  
Artillerie: Offensive: 2 Defensive: 2  
Luftinheit: Offensive: 0 Defensive: 1  
Marine: Offensive: 2 Defensive: 2

Initiative: 3  
Kampfreichweite: 1 Feld,  
Nur Nahkampf

**Aktionsverhalten:**  
Bewegen und kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis: 40 Goldstücke  
Munition: Unbegrenzt  
Proviand: 10 Einheiten  
Unterkunft: Hafen

**Name:** Greif



**Einheitenklasse:** Luftinheit  
**Bewegungspunkte:** 10

**Bewegungskosten:**

Erdboden: 1  
Weg: 1  
Hecken: 1  
Wald: 1  
Berge: 1  
Sumpf: 1  
Fluss: 1  
Meer: 1  
Trefferpunkte: 10

**Kampfverhalten:**

Infanterie: Offensive: 4 Defensive: 4  
Kavallerie: Offensive: 2 Defensive: 2  
Artillerie: Offensive: 2 Defensive: 2  
Luftinheit: Offensive: 3 Defensive: 3  
Marine: Offensive: 2 Defensive: 2

Initiative: 2  
Kampfreichweite: 1 Feld,  
Nur Nahkampf

**Aktionsverhalten:**  
Bewegen und kämpfen innerhalb  
einer Runde

Kaufpreis: 50 Goldstücke  
Munition: Unbegrenzt  
Proviand: 5 Einheiten  
Unterkunft: Tempel

### **Erklärung einzelner Begriffe aus den Einheitenprofilen**

---

#### **Bewegungspunkte und Bewegungskosten**

Die Bewegungspunkte und Bewegungskosten werden Ihnen in den Spielfeldern angezeigt.

Einheiten können sich nur waagrecht und senkrecht bewegen. Eine diagonale Bewegung errechnet sich aus einer senkrechten und einer waagerechten Bewegung.

Abhängig vom jeweiligen Untergrund, auf dem sich eine Einheit bewegt, verbraucht sie die im Einheitenprofil angegebenen Bewegungskosten.

Einheiten können sich zum Beispiel auf ausgebauten Wegen schneller und besser voran bewegen als durch Unterholz (Hecken) oder Wälder.

Untergründe, die im Profil mit „**blockiert**“ angegeben sind, können von dieser Einheit nicht überwunden werden. Beispielsweise kann ein Kampfturm keine Hügel überwinden.

#### **Trefferpunkte**

Trefferpunkte geben die Truppenstärke innerhalb einer Einheit an. Beispielsweise besteht eine Bogenreiter-Einheit aus zehn einzelnen Reitern, die im Kampf fallen müssen, um die Einheit zu vernichten.

#### **Initiative**

Dieser Wert gibt die Wendigkeit im Kampf einer Einheit an. Je kleiner der Wert ist, um so besser kann die Einheit während eines Angriffes (Offensive) oder im Verteidigungsfall (Defensive) reagieren.

#### **Kampfverhalten**

Diese Werte geben die Angriffs- und Verteidigungsstärke der Einheit an. Je höher der angegebene Wert ist, umso besser ist Ihre Angriffs- oder Verteidigungsstärke.

#### **Kampfreichweite**

Die Kampfreichweite bestimmt den Aktionsradius, um eine gegnerische Einheit anzugreifen. Der Wert wird in Spielfeldern gemessen.

Analog zur Bewegungsreichweite benötigt ein Angriff auf ein diagonal liegendes Feld zwei Kampfreichweitenpunkte.

#### **Aktionsverhalten**

Einheiten können sich innerhalb einer Runde entweder bewegen und kämpfen oder nur eine dieser Aktionen ausführen.

#### **Kaufpreis**

Sie benötigen den angegebenen Betrag aus der Kriegskasse, um die Einheit kaufen zu können.

#### **Munition und Proviant**

Ist der Vorrat begrenzt, wird er in Einheiten gemessen. Für jeden

## Kreuzzüge

---

Kampf wird eine Munitionseinheit verbraucht. Für jede Bewegung innerhalb einer Runde wird eine Provianteinheit verbraucht.

Ist der Munitionsvorrat verbraucht kann eine Einheit nur noch eingeschränkt kämpfen.

Hat eine Einheit keinen Proviant mehr, erhält sie nur noch einen Bewegungspunkt. Sie kann sich dann möglicherweise nicht mehr im Gelände bewegen.

### Unterkunft

In dem angegebenen Gebäude wird die Einheit produziert und kann nur dort gekauft werden.

### Gebäudebeschreibung

---

Die Gebäude der Kreuzritter und Sarazenen unterscheiden sich in der Architektur. Unabhängig von der Architektur kann ein Gebäude neutral sein oder einer Partei gehören. Die Zugehörigkeit eines Gebäudes wird durch seine Beflaggung angezeigt. Gebäude können erobert werden, indem Infanterie-Einheiten auf ein Spielfeld gezogen werden, auf dem das Gebäude steht. Gehört das Gebäude zu diesem Zeitpunkt der gegnerischen Partei, muss die Einheit zwei Runden auf dem Gebäude stehen bleiben. In der ersten Runde verliert das gegnerische Gebäude seinen Status und wird neutral.

**Anmerkung:** Die erobernde Einheit verliert in dieser Runde einen Trefferpunkt! Sie wird zerstört wenn Sie nur noch einen Trefferpunkt besitzt.

In der zweiten Runde wird das neutrale Gebäude von der Einheit eingenommen, die auf dem Spielfeld des Gebäudes steht.

Das Gebäude gehört zu diesem Zeitpunkt der Partei der Einheit. Neutrale Gebäude können in einer Runde erobert werden. Gebäude müssen Abgaben an ihre Besitzer entrichten, die zu jeder neuen Runde erneut ausbezahlt werden. Einzelne Gebäude unterstützen auch unterschiedliche Einheiten. Sie versorgen geschwächte Einheiten mit Proviant und Munition, wenn sich Einheiten ihres Besitzers in ihrer unmittelbaren Umgebung befinden. Einheiten, die auf eigenen Gebäuden stehen erhalten auch neue Trefferpunkte, wenn sie beschädigt oder verletzt wurden.

**Anmerkung:** Wird das Hauptquartier von einer gegnerischen Einheit besetzt, verliert der Spieler innerhalb der nächsten Runde vorzeitig, wenn sein Hauptquartier in den neutralen Status versetzt wird.

### Gebäudeliste

---

In der nachfolgenden Liste finden Sie alle individuellen Eigenschaften der im Spiel vorkommenden Gebäude.

## Kreuzzüge

**Name: Hauptquartier**



**Abgaben:** 2 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**

Infanterie  
Kavallerie  
Artillerie  
Lufteinheiten

**Produziert Einheitenklassen:**

Keine Einheiten

**Name: Dorf**



**Abgaben:** 1 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**

Keine Einheiten

**Produziert Einheitenklassen:**

Keine Einheiten

**Name: Stadt**



**Abgaben:** 4 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**

Infanterie  
Kavallerie  
Artillerie

**Produziert Einheitenklassen:**

Keine Einheiten

**Name: Kaserne**



**Abgaben:** 0 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**

Keine Einheiten

**Produziert Einheitenklassen:**

Infanterie

## Kreuzzüge

**Name: Stallungen**



**Abgaben:** 0 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**  
Keine Einheiten

**Produziert Einheiten:**  
Kavallerie

**Name: Hafen**



**Abgaben:** 0 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**  
Marine

**Produziert Einheiten:**  
Marine

**Name: Fabrik**



**Abgaben:** 0 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**  
Keine Einheiten

**Produziert Einheiten:**  
Artillerie

**Name: Tempel**



**Abgaben:** 0 Goldstücke

**Unterstützte Einheitenklassen:**  
Flugeinheiten

**Produziert Einheiten:**  
Flugeinheiten

## Kreuzzüge

---

### Strategische Überlegungen

Neben der Anzahl der Trefferpunkte, der Initiativwerte und des Kampfverhaltens der Einheiten, spielt der Bodenuntergrund auf dem sich die Einheiten zum Zeitpunkt des Kampfes befinden, eine übergeordnete Rolle.

Zusätzlich erhalten angreifende Einheiten einen Sonderbonus, da sie ein Überraschungsmoment besitzen. Befindet sich eine Einheit auf einem Gebäude, erhält sie zusätzlich noch einen Städtebonus. Nachfolgend geben wir Ihnen einige Tipps, die sie in Ihre Manöverplanung mit einbeziehen sollten.

Lanzenträger sind relativ stark gegenüber Kavallerieeinheiten.

Sie können sie zum Schutz von Artillerieeinheiten gut einsetzen.

Schützen Sie Artillerieeinheiten vor Nahkämpfen, da sie sich nicht besonders gut gegen direkte Angriffe verteidigen können.

Schützen Sie Ihren Nachschub mit Einheiten großer Reichweite, um effektiv zuschlagen zu können.

Achten Sie darauf, dass Ihr Proviant- und Munitionsvorrat nicht ausgeht.

Versorgen Sie schwache Einheiten, indem Sie sie auf Ihre Gebäude ziehen.

Erobern Sie neutrale und gegnerische Gebäude, um Ihre Kriegskasse auszustatten und um Ihren Nachschub zu organisieren.

Besetzen Sie die gegnerischen Gebäude, um Ihren Gegner zu schwächen.

Setzen Sie Scheinangriffe ein, indem Sie in feindliche Gebiete vorstoßen und erobern Sie dann das möglicherweise nur noch unzureichend geschützte Hauptquartier Ihres Gegners.

Nutzen Sie das Terrain aus. Einheiten erhalten beispielsweise im Wald, auf Gebäuden und Hügeln eine besondere Deckung, die sich unmittelbar auf das Kampfgeschehen auswirkt.

Setzen Sie Wachen ein, um Ihre Gebäude zu schützen. Wachen sind auf Gebäuden besonders kampfstark, im Gelände dagegen werden Sie sehr schnell vernichtet.

### Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus können Sie parallel in mehreren Zwei-Spieler-Duellen über das Internet gegen andere Spieler antreten.

Um den Mehrspieler-Modus des Spiels nutzen zu können, müssen Sie ein Online-Spieler-Profil registrieren und über einen Computer mit Verbindung zum Internet verfügen.



### Profil registrieren

Rufen Sie das Registrierungsformular des Online-Spieler-Profiles auf, indem Sie die Schaltfläche „**Profil registrieren**“ im Hauptmenü anklicken.



Wählen Sie bitte einen Spielernamen und ein Passwort, mit dem Sie sich in der Online-Spiele-Lobby später anmelden möchten und geben Sie Ihre Email-Adresse an.

Spielername und Passwort dürfen nur die Zeichen A-Z und die Ziffern 0 bis 9 enthalten. Beide Einträge können sowohl Klein-, wie auch Großbuchstaben enthalten.

Der Spielername kann maximal acht Zeichen, das Passwort bis zu 16 Zeichen enthalten.

**Anmerkung:** Aus Sicherheitsgründen empfehlen wir Spielernamen mit einer Mindestlänge von vier Zeichen und Passwörter mit einer Mindestlänge von sechs Zeichen.

Geben Sie bitte eine funktionsfähige Email-Adresse zur Registrierung Ihres Spielerprofils ein, damit Ihnen das Online-Spiele-System wichtige Systemnachrichten zusenden kann.

Beispielsweise können Sie Herausforderungen anderer Spieler per Email erhalten und sich Ihr Passwort an die registrierte Email-Adresse erneut zusenden lassen, falls Sie das Passwort Ihres Spieler-Profiles einmal vergessen sollten.

Wenn Ihr Profil erfolgreich registriert wurde, werden Sie automatisch an der Online-Spiele-Lobby angemeldet und erhalten Ihre Zugangsdaten noch einmal per Email zugestellt.

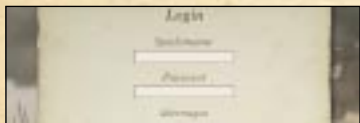
### Profil löschen

Sie können Ihre Profildaten jederzeit über die Website <http://kreuzzuege.mybestgames.de> entfernen.

### In der Online-Spiele-Lobby anmelden

Um gegen andere Spieler über das Internet antreten zu können, müssen Sie sich zuvor in der Online-Spiele-Lobby mit Ihrem zuvor registrierten Spielerprofil (Spielername und Passwort) anmelden.

Das Anmeldeformular wird aufgerufen, wenn Sie die Schaltflächen „**Neues Spiel**“ oder „**Offene Spiele**“ per Mausklick anklicken.



### Datenübertragung und Systemmeldungen

Wenn Sie sich über das Spiel mit der Online-Spiele-Lobby verbinden, indem Sie ein Online-Spieler-Profil registrieren, oder sich in der Online-Spiele-Lobby anmelden, werden Daten über das Internet übertragen.

### Ein neues Online-Spiel eröffnen

Sie können beliebig viele Online-Spiele innerhalb der Online-Spiele-Lobby registrieren, indem Sie die Schaltfläche „**Neues Spiel**“ im Hauptmenü aufrufen oder denselben Menüpunkt innerhalb der Listendarstellung der Online-Spiele-Lobby per Mausklick aufrufen.

**Anmerkung:** Wenn Sie einen Spieler herausfordern, übernehmen Sie automatisch die Partei der Kreuzritter und Ihr Gegenspieler die sarazenischen Einheiten.



Um ein neues Online-Spiel zu erzeugen, registrieren Sie folgende Daten.

### Spielname

Wählen Sie einen Spielnamen aus, der maximal 16 Zeichen lang sein kann und die Zeichen A bis Z und 0 bis 9 enthalten darf.

Wenn Sie die Checkbox „**Herausforderung**“ aktivieren, können andere Spieler über einen gültigen Spielnamen oder über eine Email-Adresse herausgefordert werden.

Herausforderungen werden nicht in der „**Offenen Spiele**“-Liste dargestellt und können nur von dem Spieler angenommen werden, der die Herausforderung erhält. Eine Herausforderung wird nur per Email versendet, wenn Sie eine gültige Email-Adresse in das Formular eingeben.

**Anmerkung:** Sie können sich über das System nicht selber herausfordern.

In der Email-Adresse wird ein Duell-Code angegeben, den der Spieler manuell in das Eingabeformular innerhalb der Online-Spiele-Lobby eingeben muss, um die Herausforderung annehmen zu können. Klicken Sie auf den Menüpunkt „**übertragen**“, um das Spiel in der Online-Spiel-Lobby einzurichten. Nachdem Sie die allgemeinen Spieldaten übertragen haben, können Sie eine Spielkarte aus der nachfolgenden Kartenliste auswählen. Die Kartenauswahl für den Mehrspielermodus stimmt mit der „**Freies Spiel**“-Kartenauswahl aus dem Einzelspielermodus überein.

## Kreuzzüge

Haben Sie eine Karte für die Herausforderung ausgewählt, können Sie den ersten Spielzug durchführen und im Informationsfenster des Spielfeldes auf die Schaltfläche „**Zug beenden**“ klicken, um die Herausforderung in der Online-Spiele-Lobby freizuschalten.

**Anmerkung:** In der Gratisversion des Spiels steht nur eine Karte für das Online-Spiel zur Verfügung. Diese Karte wird durch ein Wappen gekennzeichnet.



Wenn Sie Herausforderungen per Email versenden, beachten Sie bitte, dass der herausgeforderte Spieler möglicherweise nur eine eingeschränkte Spielversion verwendet und daher nur die Karte der Gratisversion online spielen kann.

Einträge zu anderen Spielkarten innerhalb der Online-Spiele-Lobby sind für Ihn daher nicht sichtbar und können von Ihm nicht gespielt werden.

### Listendarstellung in der Online-Spiele-Lobby

Wenn Sie ein Spieler-Profil erfolgreich registriert haben oder den Me-

nüpunkt „**Offene Spiele**“ im Hauptmenü ausgewählt haben, werden Sie in der Online-Spiele-Lobby angemeldet und gelangen in den zentralen Bereich der Online-Spiele-Verwaltung.

Die Online-Spiele-Verwaltung teilt sich in die Bereiche „**Spielereihen**“ und in das Online-Informationsfenster auf, indem Sie die Spieldaten Ihres Online-Profiles sehen können.



In der Online-Spiele-Verwaltung haben Sie Zugriff auf die Listen „**Eigene Spiele**“, „**Offene Spiele**“ und „**Geschlossene Spiele**“, die Sie über die Reiter im oberen Fensterbereich auswählen können.

### Eigene Spiele

In dieser Liste werden Ihnen Herausforderungen und bereits angenommene Spiele angezeigt.

An den Symbolen, die sich am rechten Listenrand befinden, können Sie den aktuellen Status des Spiels ablesen.

## Kreuzzüge

Herausforderungen werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.

Bereits angenommene Spiele, in denen Sie den nächsten Zug ausführen können, werden durch einen grünen Punkt dargestellt.

Angenommene Spiele, in denen der gegnerischer Spieler an der Reihe ist, werden durch einen roten Punkt markiert und können nicht von Ihnen geöffnet werden.

### Herausforderungen ablehnen

Klicken Sie auf das rote Kreuz, um eine Herausforderung abzulehnen. Das Spiel wird dann aus der Liste „**Eigene Spiele**“ entfernt.

**Anmerkung:** Die Ablehnung einer Herausforderung hat im Gegensatz zu einer später folgenden Kapitulation keine Auswirkungen auf Ihre Spielerstatistik.

### Ein Spiel öffnen

Sie können eine Herausforderung annehmen oder ein bereits laufendes Spiel öffnen, indem Sie den Spielnamen innerhalb der Auswahlliste auswählen.

Wenn Sie einen Spielnamen per anklicken auswählen, wird das Spielfeld geöffnet und Sie können Ihren Spielzug ausführen, nachdem der gegnerische Zug auf der Spielfeldkarte ausgeführt wurde.

### Offene Spiele



In der Liste „**Offene Spiele**“ werden Spiele angezeigt, die nicht als Herausforderung an einen bestimmten Spieler angelegt wurden. Diese Spiele können von jedem Spieler innerhalb der Online-Spiele-Lobby angenommen werden. Klicken Sie auf einen Spielnamen, um ein offenes Spiel anzunehmen und zu spielen.

Sobald Sie ein offenes Spiel annehmen wird es aus der „**Offene Spiele**“-Liste entfernt und in die Liste „**Eigene Spiele**“ eingetragen und das Spielfeld geöffnet.

### Geschlossene Spiele



## Kreuzzüge

Wird ein Spiel durch Kapitulation, Sieg oder Niederlage beendet, wird es aus der Auswahlliste „**Eigene Spiele**“ in die „**Geschlossene Spiele**“-Liste übertragen.

Den Spielausgang (Sieg, Niederlage und Kapitulation) können Sie anhand der nachfolgend beschriebenen Symbole ablesen.

### Sieg



Der Punktestand der gewonnenen Spiele wird dem Sieger gutgeschrieben und dem Punktestand in der Online-Rangliste hinzugefügt. Der Sieger erhält einen Siegerpunkt in seinem Online-Spieler-Profil.

### Niederlage



Der Verlierer des Spiels erhält einen Niederlagenpunkt in seinem Online-Spieler-Profil.

### Kapitulation



Kapitulationen werden mit einem Punkt im Online-Spieler-Profil registriert. Der überlegene Spieler erhält pauschal 1000 Ranglistenpunkte und einen Siegerpunkt in seinem Online-Spieler-Profil.

Geschlossene Spiele mit dem Spielausgang „**Sieg**“ und „**Niederlage**“ können Sie sich ansehen, wenn Ihr Gegner das Spielende herbeigeführt hat.

### Online-Spieler-Profil

Informationen zum Online-Spieler-Profil können im rechten Informationsfenster innerhalb der Listendarstellung der Online-Spieler-Lobby eingesehen werden.



Neben dem Spielernamen sind hier alle bisher erzielten Siege, Niederlagen und Kapitulationen, sowie der aktuelle Punktestand aus der Rangliste und die Erfolgsquote aufgeführt.

Der Rang des Spielerprofils wird mit goldenen Sternen dargestellt.

## Kreuzzüge

---

Die Anzahl der Sterne setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Stern** Anzahl Siege um **5 Punkte** höher als Summe aus Kapitulationen und Niederlagen.
- 2 Stern** Anzahl Siege um **10 Punkte** höher als Summe aus Kapitulationen und Niederlagen.
- 3 Stern** Anzahl Siege um **15 Punkte** höher als Summe aus Kapitulationen und Niederlagen.
- 4 Stern** Anzahl Siege um **20 Punkte** höher als Summe aus Kapitulationen und Niederlagen.
- 5 Stern** Anzahl Siege um **25 und mehr Punkte** höher als Summe aus Kapitulationen und Niederlagen.

### Duellcode-Eingabe:

Sie können Ihre Duellcodes, die Sie per Email erhalten haben, manuell eingeben um eine Spiel Herausforderung anzunehmen.

Geben Sie hierzu den Duellcode in das hierfür vorgesehene Eingabefeld innerhalb des Online-Informationensfensters ein und bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf die Schaltfläche „**senden**“.

Das Spiel wird dann in die Liste „**Eigene Spiele**“ eingetragen und das Spielfeld aufgerufen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß,  
Ihr Kreuzzüge Team.



# JETFIGHTER V

## HOMELAND PROTECTOR



Jetzt erhältlich im gut sortierten Fachhandel!

# TRAKTOR *RACER*

... mach dich  
vom Acker!



Jetzt erhältlich im gut sortierten Fachhandel!