

ENCLAVE™



TopWare
INTERACTIVE



INHALT

INSTALLATION	2
SYSTEMANFORDERUNGEN	3
EINFÜHRUNG	4
HAUPTMENÜ	5
STEUERUNG	8
DIE WELT VON ENCLAVE	9
Die Seite des Lichts	10
Die Seite der Finsternis	11
DAS ENCLAVE-ERLEBNIS	14
Die Missionskarte	14
Charakterauswahl	14
Charakterausrüstung	15
Der Spielbildschirm	16
Das Pausenmenü	17
ENCLAVE ÜBERLEBEN	17
ENCLAVE MEISTERN	18
Nahkampf	18
Fernkampf	21
Zauber	23
MITWIRKENDE	26

INSTALLATION

1. Schließen Sie alle laufenden Anwendungen und legen Sie die Enclave-DVD in ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.

Nun erscheint der Installationsbildschirm, der Sie durch die Installation von Enclave leiten wird. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Enclave erfolgreich auf ihrem System zu installieren.

Sollte die Autoplay-Funktion Ihres DVD-ROM-Laufwerks deaktiviert sein, muss Enclave manuell installiert werden. Zu diesem Zweck führen Sie lediglich die Datei Setup.exe auf der Enclave DVD durch Doppelklick aus.

2. Enclave benötigt DirectX 8.1 oder eine aktuellere Version von DirectX. Wenn auf Ihrem System zur Zeit noch nicht DirectX 8.1 (oder besser) installiert ist, installieren Sie bitte DirectX 8.1, indem Sie im Autorun-Menü „DirectX 8.1 installieren“ ausführen. Falls DirectX 8.1 benötigt werden sollte, wird Enclave Sie auch im Verlauf der Installation darauf hinweisen und Ihnen die Möglichkeit geben, Ihre DirectX-Version zu aktualisieren.

3. Sie können jederzeit die Sprache, in der Sie Enclave spielen möchten, wechseln. Zur Verfügung stehen Ihnen Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch.

Klicken Sie dazu auf Ihrem Desktop auf START, begeben Sie sich in das Verzeichnis, indem Sie die Verknüpfungen zu Enclave erstellt haben, und klicken Sie auf Sprache auswählen (Standardpfad: START\Programme\Starbreeze Studios\Enclave).

SYSTEMANFORDERUNGEN

Erforderlicher Festplattenspeicher: 2200 MB
Empfohlener Speicherplatz für Auslagerungsdatei für
Gameplay: > 256 MB

Mindestkonfiguration:

Intel Pentium III 600
192 MB RAM
Direct3D 8.1-kompatible 3D-Beschleunigerkarte mit Hardware TnL (GeForce 1
oder vergleichbar)

Empfohlene Konfiguration:

Intel Pentium 4 1.5GHz oder Athlon 1 GHz
256MB RAM
3D-Beschleunigerkarte GeForce3 oder vergleichbarer Beschleuniger

Erforderliches Zubehör:

Direct Sound-kompatible Soundkarte/Onboard-Sound
Maus und Tastatur

Unterstützte Betriebssysteme:

Windows 2000
Windows XP

Unterstützte Grafikkarten:

(ALLE Karten müssen mindestens 16 MB VRAM aufweisen.)
NVidia GeForce (Alle Revisionen)
ATI Radeon (Alle Revisionen)
Matrox Parhelia

Nicht unterstützte Grafikkarten-Chipsätze, die eingeschränkt funktionieren:

NVidia TNT2
Kyro I
Kyro II

Weitere Informationen und letzte Änderungen können der Readme-Datei im
Installationsverzeichnis von Enclave entnommen werden.

EINFÜHRUNG

Das Ende war nah. Aus allen Richtungen bedrängten Vatars finstere Horden die fast schon geschlagene Armee von Celenheim. Aber hoch oben auf einem Berggrücken stellte sich eine einsame, in ein Zauberergewand gekleidete Gestalt trotz dem Dämon entgegen. Sie hob den Stab hoch in die Luft und schleuderte ihn mit aller Macht auf die Erde, wodurch der Zorn der Natur geweckt wurde. In einer einzigen Nacht brach die Kruste der Erde auf.

Der Himmel verdunkelte sich, die Erde färbte sich rot von Feuer, Blut und Chaos. Die entstandene Kluft setzte sich rasend schnell fort, und riss die Erdkruste auf ihrer ganzen Länge auf. Es hieß, der Dämon sei vernichtet worden, ebenso der Zauberer.

Licht schied sich von Finsternis, die Welt war geteilt. Auf der Lichtseite wurde die Enklave, genannt Celenheim, nun von allen Seiten durch eine breite Kluft, einen tiefen Abgrund, geschützt. Der Wohlstand der Bewohner von Celenheim wuchs und sie lebten in Ruhm und Frieden.

Auf der anderen Seite kämpften dunkle, verderbte Lebensformen ums Überleben, deren Groll wuchs, je länger sie in der Dunkelheit lebten. Bei den Bewohnern von Celenheim hießen sie Outlander. In der Dunkelheit wuchs allmählich ihre Macht und sie wussten, dass eines Tages ihre Zeit kommen würde. Dann würden sie die Kluft überqueren und sich holen, worauf sie einen Anspruch zu haben glaubten. Die Streitkräfte von Celenheim bewachten die Grenzen längs der Kluft und ihnen war jedes Mittel zum Schutz ihres Landes recht und sie waren bereit jedes der üblen Wesen zu töten, das in ihren Schutzraum einzudringen versuchte.

Im Laufe der Jahrhunderte jedoch, begann die Kluft sich zurückzubilden, schmaler zu werden. Scharmützel und Konflikte werden immer alltäglicher, das Verlangen der Outlander nach Eroberung immer größer. Morde, Raubzüge über die Kluft und Sabotage sind an der Tagesordnung. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Lage zu einem echten Krieg eskaliert. Es gibt außerdem Gerüchte über einen alten Verbündeten der Enklavenbewohner, der weit weg jenseits der Outlands wohnen soll. Aber wer weiß nach der langen Zeit der Isolation schon, wie es um seine Loyalität bestellt ist?

Jetzt liegt es an Ihnen zu wählen. Wollen Sie das zweifelhafte Volk von Celenheim führen und es vor dem Verderben retten oder verbünden Sie sich mit den dunklen Horden der Outlands und fallen über die Enklave her um das zurückzuerobern, was Ihnen Ihrer Meinung nach zusteht? Treffen Sie Ihre Entscheidung und erleben Sie die phantastische Welt von Enclave!

HAUPTMENÜ

Um durch das Menüsystem von Enclave zu navigieren, benutzen Sie bitte die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur. Zum Bestätigen Ihrer Auswahl drücken Sie die Eingabetaste, und zum Abbrechen eines Vorgangs die Escapetaste. Auf diese Weise können Sie sich blitzschnell Ihren Weg durch die Einstellungen des Spiels bahnen und Ihr Abenteuer in der Welt von Enclave beginnen.



1. Neues Spiel

Wählen Sie diese Option, um die faszinierende Welt von Enclave zu erkunden, denn hier können Sie eine neue Kampagne starten.

Bevor Sie beginnen, müssen Sie einen Namen angeben, unter dem das Spiel abgespeichert werden soll. Danach kommen Sie zum Bildschirm „Kampagne auswählen“. Hier können Sie zunächst nur die Licht-Kampagne wählen, es sei denn Sie haben diese bereits erfolgreich durchgespielt und dadurch die Finsternis-Kampagne freigeschaltet.

Nach der Kampagnen-Auswahl werden Sie aufgefordert, einen Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Zur Verfügung stehen leicht, mittel, schwer.

SCHWIERIGKEITSGRADE:

Leicht:

In „leicht“ richten Ihre Attacken mehr Schaden bei Ihren Gegnern an, wohingegen die Angriffe Ihrer Gegner weniger Schaden verursachen. Sie können im Spielverlauf Checkpoints aktivieren, die es Ihnen ermöglichen, im Falle eines Scheiterns in der Mission, das Spiel von einem fortgeschrittenen Startpunkt innerhalb dieser Mission erneut zu beginnen, ohne an den Levelanfang zurückbefördert zu werden. Außerdem stellen die Heiltränke mehr Lebensenergie wieder her als in den anderen Spielstufen.

Mittel:

In „mittel“ stehen lediglich Checkpoints zur Verfügung stehen, ohne dass Ihre Attacken aufgewertet werden. Allerdings kostet jede Benutzung der Checkpoints jeweils 10 Goldstücke.

Schwer:

Wenn Sie sich für „stark“ und erfahren genug halten, Enclave ohne Checkpoints zu spielen, dann sind Sie im Spielmodus „schwer“ bestens aufgehoben. Hier wird sich zeigen, ob Sie der Herausforderung gewachsen ist, „Enclave“ ohne Hilfen in seiner härtesten Form zu überstehen.

2. Spiel fortsetzen

Hier gelangen Sie direkt zum letzten gespeicherten Spiel und können es fortsetzen, ohne es unter „Spiel laden“ auswählen zu müssen. Sie können diese Option als Abkürzung benutzen, um Enclave genau dort weiterzuspielen, wo Sie beim letzten Mal aufgehört haben. Wenn Sie ein Spiel fortsetzen oder aber einen beliebigen Spielstand laden, werden vorher aktivierte Checkpoints nicht berücksichtigt, Sie setzen das Spiel am Levelanfang fort.

3. Spiel laden

Beim Spielen von Enclave werden Ihre Fortschritte automatisch unter dem von Ihnen eingegeben Spielnamen auf Ihrer Festplatte gespeichert, sobald Sie eine Mission erfüllt haben. Wählen Sie hier den Spielstand aus, mit dem Sie weiterspielen möchten, und setzen Sie Ihre Mission fort.

Enclave bietet Ihnen die Möglichkeit von jedem Level aus weiterzuspielen, den Sie im Laufe des gewählten Spiels geschafft haben – Sie können jede Mission mit einem beliebigen Charakter wiederholen, Ihre Leistung verbessern oder mehr Münzen sammeln, es ist Ihre Entscheidung.

4. Optionen

Nehmen Sie hier Einstellungen vor, um Steuerung, Grafik, Sound und allgemeine Spieloptionen Ihren Wünschen anzupassen.

Controller:

Passen Sie die Steuerung individuell Ihren Vorstellungen an, indem Sie u.a. die Tastenbelegung und die Mausempfindlichkeit konfigurieren.

Video:

Stellen Sie hier u.a. die Bildschirmauflösung, Farbtiefe, Bildwiederholfrequenz und Helligkeit entsprechend Ihren Anforderungen und Systemvoraussetzungen ein.

Grafik:

An dieser Stelle können Sie das Spiel für Ihr System grafisch optimieren. Wählen Sie je nach Systembeschaffenheit aus, ob Sie Wandmarkierungen, detaillierte Charakterschatten, komplexe Oberflächen aktivieren wollen, wie detailliert Ihre Spielfigur erscheinen soll und wie hochauflösend gekrümmte Oberflächen dargestellt werden sollen.

Texturen:

Bestimmen Sie, wie hochauflösend die Texturen in Enclave dargestellt werden sollen und wählen sie eine für Ihr System ideale Stufe anisotroper Filterung aus, die die Tiefenschärfe reguliert.

Sound:

Die typischen Lautstärkeinstellungen können hier vorgenommen werden, zusätzlich dazu können Sie, falls Sie über ein 3D-Soundsystem für Ihr System verfügen, 3D-Sound aktivieren.

Spiel:

Schalten Sie hier z.B. die Schadensanzeige und Untertitel an oder aus.

5. Spiel beenden

Hier verlassen Sie die Welt von Enclave und kehren zu Ihrem Desktop zurück.

STEUERUNG

Bei der hier aufgeführten Steuerung handelt es sich um die Standardkonfiguration, die nach der Installation des Spiels eingestellt ist.

Sie können Tastenbelegung und Mauseinstellungen jederzeit in den Optionen des Spiels Ihren persönlichen Vorlieben anpassen.

Grundlegende Charaktersteuerung:

Vorwärts	W
Zurück	S
Seitwärtsbewegung Links	A
Seitwärtsbewegung Rechts	D
Schauen / Zielen	Maus
Ducken	C
Springen	Leertaste
Waffe ausrüsten / wechseln	Q
Objekt ausrüsten / wechseln	E
Heiltrank benutzen	F
Objekt benutzen / Aktion ausführen (wenn Handsymbol erscheint)	Rechte Maustaste (RMT)

Schwerter, Hämmer und Äxte:

Grundattache	Linke Maustaste (LMT)
Hieb von links	LMT + A
Hieb von rechts	LMT + D
Überkopfhieb	LMT + S
Combo-Attacke	2x / 3x LMT
Mit Schild blocken (falls ausgerüstet)	RMT

Armbrüste und Bögen:

Armbrust abfeuern	LMT
Bogen abfeuern	Zum Spannen LMT gedrückt halten, dann LMT loslassen
Pfeile / Bolzen auswählen	E
Bogen / Armbrust nachladen	RMT (bei Bögen auch wiederholt, um pro Schuss mehrere Pfeile aufzulegen)
Sniper-Ansicht (wenn verfügbar)	1x / 2x RMT

Granaten und Brandbomben:

Kurzer Wurf
Langer Wurf

LMT
Zum Ausholen LMT gedrückt halten, dann LMT loslassen

Stäbe:

Grundattacke
Schutzaura
Abwehrzauber

LMT
RMT
RMT gedrückt halten bis Schutzaura entsteht, dann LMT drücken

Kreatur beschwören:
(mit Astralstab (Licht) oder Stab der Verdammnis (Finsternis))

LMT gedrückt halten

Allgemein:

Menünavigation
Pausenmenü
Ingame-Kamera umschalten

Pfeiltasten
Escapetaste
G

DIE WELT VON ENCLAVE

Die Völker des Lichts und der Dunkelheit teilen sich die gleiche Erde und sind jedoch durch eine große Kluft, die sich von den nördlichen Eislandschaften bis zu den kargen Wüsten im Süden erstreckt, für immer voneinander getrennt. Man sagt, die Kluft sei endlos. Die Lichtbewohner sehen sich selbst als die wahren Hüter von Wahrheit und Gerechtigkeit und als eine Enklave, eine Insel des Lichts, in düsterer Umgebung. Um sie herum sind die Outlands, in denen das abartige, verderbte Volk der Finsternis lebt.

DIE SEITE DES LICHTS



Die Länder des Lichts, Enklave genannt, sind reich und wohlhabend. Das Volk hat einen ausgeprägten Sinn für Wahrheit und Gerechtigkeit, den sie manchmal etwas zu weit treiben. Kleinliche Regeln und Bürokratie herrschen bei den Enklavenbewohnern vor. Sie glauben von sich, die Ordnung zu repräsentieren, während der Abschaum auf der anderen Seite, die Outlander, für das Chaos stehen und zurückgehalten oder für immer vernichtet werden müssen. Die Enklave wird von Königin Aylindil, einer Elfin vom Wahren Blut, gemeinsam mit der Ältestenversammlung regiert.

PFAD DES LICHTS: „DURCH DIE OUTLANDS“

Celenheim, eine kleine Insel der Hoffnung inmitten eines riesigen Landes der Dunkelheit und der Verdammnis, kämpft ums Überleben. Eine Gruppe von Männern und Frauen wird auf eine gefährliche Reise geschickt in der Hoffnung, Celenheim vor der Zerstörung zu bewahren. Ihre Reise führt sie durch feindliches Gebiet auf der Suche nach dem Volk von Meckelon, ihre antiken Vorfahren, von denen sie vor langer Zeit getrennt worden waren. Vielleicht werden sie in ihnen die Hilfe finden, die sie so dringend benötigen.

CHARAKTERE DES LICHTS

Ritter



Die Ritter sind starke Krieger, geachtet und gefürchtet für ihren Mut und ihre Tapferkeit im Kampf. Sie werden bereits als kleine Jungen ausgesucht und durchlaufen eine harte Ausbildung im Alten Kodex und in der Kriegsführung. Unter den Einwohnern von Celenheim sind ihre Tapferkeit auf dem Schlachtfeld und ihre Qualitäten im Nahkampf unübertroffen. Sind die Ritter darin anderen auch überlegen, so lassen ihre Fähigkeiten in der Magie und im Kampf auf größere Entfernung arg zu wünschen übrig, weshalb sie meist auf Schwert und Schild zurückgreifen.

Jägerin



Die Jägerinnen von Aylewood sind schneller mit ihrem Bogen als jeder andere, vielleicht sogar schneller als die Dreg Atar-Assassinen. Die Elfen haben eine natürliche Sehstärke, welche die der anderen Rassen bei weitem übertrifft. Sie sind jedoch ein sehr zurückgezogenes Volk und nicht einmal die Königin selbst oder die Versammlung dürften Kenntnis über ihre genaue Herkunft und Ausbildung haben.



Druidin

Die Druiden sind ein geheimer Orden, der in Abgeschiedenheit und unabhängig vom Hohen Rat der Enklave, der Versammlung der Sechs, lebt. Sie sind zu ihren natürlichen Wächtern geworden, deren Wissen und Erinnerungen von Generation zu Generation überliefert werden. Man sieht sie selten unter Fremden, dennoch verfügen sie über ein ausgeprägtes Gespür für Störungen im Gleichgewicht der Natur. Und die Outlander sind die größte Störung überhaupt.



Halbling

Die Halblinge sind den Elfen von Celenheim immer treu geblieben und werden oft als Späher oder Spione eingesetzt. Sie sind sehr schnell, beweglich und können ihren Feinden schwere Verletzungen zufügen, trotz ihrer geringen Größe. Auch wenn die Halblinge wirklich schnell sind, mangelt es ihnen an Körperkraft.



Ingenieur

Die Gnome sind sehr wichtig für die Bewohner der Enklave. Sie sind die Handwerker, Arbeiter und Ingenieure der Bevölkerung und ihr handwerkliches Geschick ist unübertroffen. Aber so sehr sie auch schöpferisch begabt sind, so viel Talent legen sie auch bei der Zerstörung von Dingen an den Tag.



Zauberer

Die Zauberer sind mächtige Elementarmagier, denen eine große Auswahl an verheerenden Zaubern zur Verfügung steht. Im Gegensatz zu den Schurkenzauberinnen der Outlands, werden die Zauberer von Celenheim nach strikten Regeln in einer Gildenstruktur ausgebildet. Dies ist für die Sicherheit der Enklave und der Zauberer selbst von entscheidender Wichtigkeit. Sie sind äußerst wertvoll für Celenheim und ihrer Sache treu ergeben. Auf der anderen Seite sind die Zauberer körperlich schwach und nahezu wehrlos, was den Nahkampf betrifft.

DIE SEITE DER FINSTERNIS



Die Länder der Finsternis, die Outlands, sind öde, verkommen und ausgelagert. Krieg, Hungersnot und Habgier gehören zum Alltag und die geschundenen Seelen dort können allein durch Macht und Angst in Zaum gehalten werden. Die Outlander glauben, dass die Länder des Lichts rechtmäßig ihnen gehören. Nur sie dürfen von ihren fruchtbaren Böden ernten. Sie sind zu allem bereit und werden zuschlagen, sobald sich eine Chance dazu bietet. Die Outlands werden durch den von Mordessa geführten Rat regiert. Sie behauptet ihre Befehle von Vatar persönlich zu bekommen, einem finsternen Geist, der in den Tiefen der Unterwelt eingeschlossen ist. Die Entstehung der Kluft könnte eine Möglichkeit bieten, ihn zu befreien. Aber kann er auch beherrscht werden?

PFAD DER FINSTERNIS: „DIE KLUFT - UND DARÜBER HINAUS“

Angesichts des dunklen, geheimnisvollen Führers von Ark Moor steht dir eine schwere Prüfung bevor. Vertrauen kann nicht leicht gewonnen werden. Es heißt, Mordessa plane den alten Dämon Vatar aus den Tiefen der Unterwelt zurückzuholen und die magischen Länder von Celenheim zu beanspruchen, nach denen sie hungert. Ihre Diener werden ausgesandt ein Artefakt verbotenen Wissens zu erlangen, das bislang vor der Menschheit verborgen wurde, das Buch der Seelen. Mit dem Inhalt dieses Buches besäße sie den Schlüssel zur Unterwelt und zu Kräften, die das Vermögen der Sterblichen übersteigen.

CHARAKTERE DER FINSTERNIS

Assassine

Die Assassinen von Ark Moor werden schon seit Generationen gezüchtet und erfahren, oder sollten wir sagen erlernt, eine äußerst strenge und harte Erziehung. Von Kindesbeinen an werden sie zu kaltblütigen und präzisen Killern ausgebildet. Die Assassinen verlassen sich nicht auf Kraft, sondern auf ihre Treffsicherheit und Heimtücke.

Zauberin

Die Zauberinnen sind mächtige Magierinnen, die über die stärksten Angriffskräfte aller Wesen der Outlands verfügen. Eine Zauberin bildet immer nur eine Schülerin aus. Da Zauberinnen zum Einzelgängerdasein neigen, muss der Hohe Rat von Ark Moor die Länder nach ihnen absuchen und sie mit Machtversprechen überzeugen sich ihnen anzuschließen. Zauberinnen sind extrem ehrgeizig und machtgierig. Trotz ihrer enormen Zauberkräfte sind sie im Nahkampf





klar unterlegen und können nur leichte Rüstung tragen. Berserker

Jedes Jahr treten die stärksten Krieger der Oger-Clans im Duell gegeneinander an. Ein Duell auf Leben und Tod. Dem Überlebenden wird die Ehre zuteil, nach Ark Moor geschickt und in die Dienste der Ratsherrin Mordessa gestellt zu werden. Die Berserker bilden die vorderste Front der Outland-Armeen. Ihre Größe, Kraft und Kriegskunst machen sie zu perfekten Kämpfern. Krieg ist alles, was die Oger kennen. Sie sind nicht gerade für ihre Intelligenz bekannt, damit sind sie nur sehr spärlich gesegnet. Nichtsdestotrotz sind sie stark, grausam und erschreckend effizient im Nahkampf, allerdings auch etwas langsam.



Goblin

Die Goblins sind klein, gleichen aber ihre geringe Größe durch schlichte Boshaftigkeit aus. Sie kämpfen gerne in großer Zahl und sind aufgrund ihrer beachtlichen Geschwindigkeit ausgezeichnete Späher.



Bombardier

Die Bombardiere setzen sich aus den verrücktesten, gestörtesten Fanatikern des gesamten Kontinents zusammen. Sie haben vermutlich die gefährlichste Aufgabe von allen: Sabotage und Sprengung feindlicher Einrichtungen einschließlich der Feinde selbst. Außerdem sorgen sie auch in der heißesten Schlacht für die Instandhaltung ihre eigenen Belagerungswaffen. Die Qualitäten der Bombardiere im Nahkampf sind eher durchschnittlich. Ihre eigentliche Stärke liegt in ihrer Fähigkeit, Bomben zu legen und tödliche Fallen zu stellen.



Lich

Wer könnte wohl mehr über das Leben wissen als die, die vom Tod zurückkehren? Vielen Wesen der Outlands bleibt das Privileg eines friedlichen Todes verwehrt. Die Hohen Räte von Ark Moor beschäftigen Liches, untote Magiekundige, in ihren Reihen. Mit ihren gefangenen Seelen und ihrer leidvollen Existenz haben sie keine andere Wahl als den Befehlen ihrer Schöpfer zu gehorchen.

DAS ENCLAVE-ERLEBNIS

DIE MISSIONSKARTE

Auf der Missionskarte werden Ihnen die Schauplätze der bisher freigespielten Missionen angezeigt. Wählen Sie mit den Pfeiltasten einen Schauplatz, bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Eingabetaste, um die Mission(en), die an diesem Ort spielbar sind, aufzurufen. Hier wird auch angezeigt, wie viele Goldstücke sich innerhalb der Mission befinden und wie viele davon im vorherigen Spiel bereits gefunden worden sind. Zum Beginnen der markierten Mission drücken Sie erneut die Eingabetaste. Sie können zu jeder Zeit innerhalb der Kampagne jede bereits absolvierte Mission erneut durchgespielt, um z.B. alles Gold zu finden.



CHARAKTERAUSWAHL

Im Verlauf der Kampagnen können Sie zusätzliche Spielcharaktere freischalten. Aus diesen können Sie im Charakterauswahl-Bildschirm die Figur auswählen, mit der Sie die nächste Mission bestreiten wollen. Sie können mit jeder freigeschalteten Charakterklasse jede bereits freigespielte Mission spielen, also auch Missionen, in denen beim ersten Durchspielen die Charakterklasse möglicherweise noch nicht zur Verfügung gestanden hat. Je nachdem welche Charakterklasse sie gewählt haben, stehen Ihnen im Charakterausrüstungsbildschirm unterschiedliche Waffen und Objekte zur Verfügung.



CHARAKTERAUSRÜSTUNG

Im Verlauf der Missionen ist es möglich zu Gold sammeln, das in den Levelumgebungen verteilt ist. Auch als Belohnung für erledigte Aufgaben oder für besiegte Gegner können Sie Gold (oder Ausrüstung) erhalten.

Im Charakterausrüstungsbildschirm kann das gesammelte Gold ausgegeben werden.



Nach jeder erfüllten Mission können Sie hier neue Waffen und Munition kaufen, Ihre Rüstung verbessern oder nicht länger benötigte Ausrüstungsgegenstände verkaufen. Gehen Sie folgendermaßen vor, um erfolgreich Handel zu tätigen: Um Ihren Charakter auszurüsten, markieren Sie mit den Pfeiltasten Oben und Unten die gewünschte Bewaffnungs- oder Ausrüstungskategorie (Slot).

Danach können Sie in der jeweiligen Kategorie mit den Pfeiltasten Rechts und Links blitzschnell zwischen den in diesem Slot vorhandenen verschiedenen Waffen oder Objekten wechseln. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben können Sie einfach mit die Pfeiltasten Oben und Unten zum nächsten Slot wechseln.

Zusätzlich dazu können Sie sich in dem Slot, in dem Sie sich gerade befinden, eine Liste mit allen verfügbaren Waffen und Objekten anzeigen lassen. Drücken Sie dazu im markierten Slot die Eingabetaste, um eine Liste mit allen verfügbaren Gegenständen angezeigt zu bekommen. Zu beachten ist, dass es zwei Arten von Slots gibt. Diese sind unterschiedlich markiert.



Ist ein Slot durch grüne Pfeilindikatoren markiert, wie hier, dann bedeutet das, dass Sie mittels der Pfeiltasten Rechts und Links zwischen den Waffen wechseln können und zusätzlich dazu (optional) mit der Eingabetaste eine Liste aufrufen können.



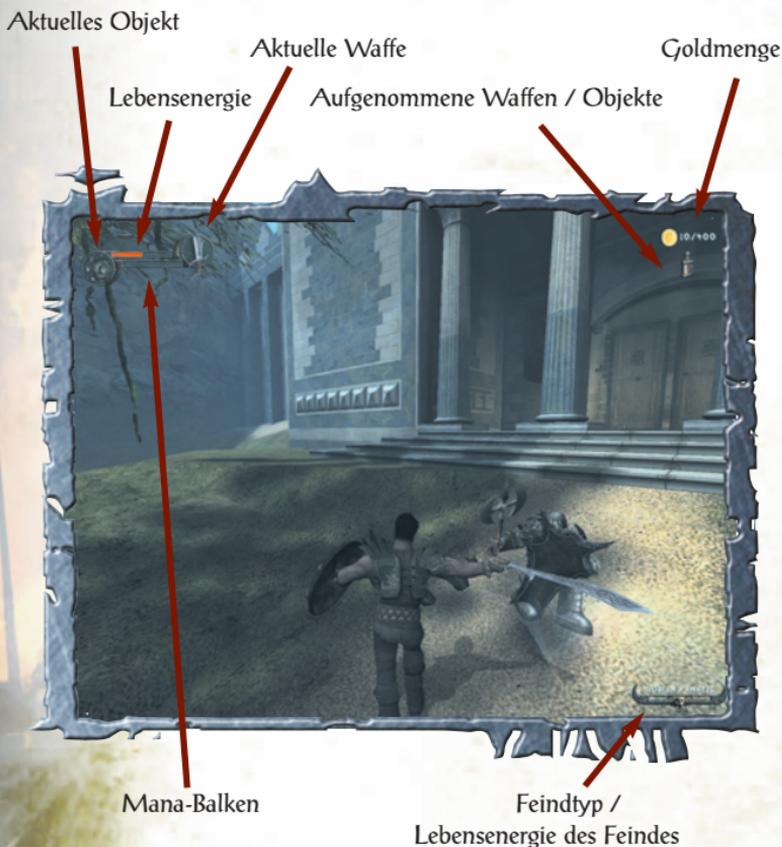
Wenn ein Slot durch rote Pfeilindikatoren markiert ist, wie hier, dann müssen Sie durch die Eingabetaste die entsprechende Liste aufrufen, um Ihre Wahl treffen zu können.

Rüsten Sie einen Slot aus, wird der Wert des Gegenstandes, der sich vorher in

diesem Slot befunden hat, mit dem Kaufpreis des neuen Gegenstandes verrechnet. Beispiel: Wenn Sie das Breitschwert im Wert von 100 Goldstücken bereits besitzen und es gegen die Runenklinge im Wert von 500 Goldstücken austauschen, so werden Ihnen lediglich 400 Goldstücke von Ihrem angezeigten Goldvorrat abgezogen.

Wenn Sie alle Slots ausgerüstet haben, können Sie über „Spiel beginnen“ in die nächste Mission einsteigen.

DER SPIELBILDSCHIRM



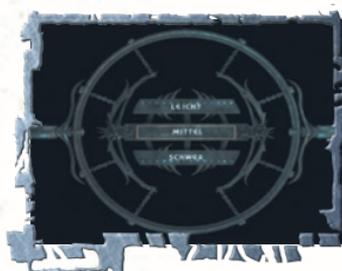
DAS PAUSENMENÜ

Mit der Escapetaste können Sie jederzeit das laufende Spiel anhalten und in das Pausemenü gelangen. Hier erwarten Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

- Spiel fortsetzen
- Missionsziele anzeigen
- Mission neu starten
- Beenden und zur Karte
- Spiel laden
- Optionen
- Zurück zum Hauptmenü

ENCLAVE ÜBERLEBEN

Schwierigkeitsgrade



Checkpoints



Finden Sie nähere Erläuterungen hierzu im Abschnitt „1. Neues Spiel“ auf Seite 5 dieses Handbuchs.

Schwere Waffen

In einigen Missionen und in Bonus-Spielen werden Sie Belagerungswaffen oder Kanonen einsetzen müssen, um weiterzukommen oder um den Level erfolgreich abzuschließen. Nähern Sie sich diesen schweren Waffen, drücken Sie die Rechte Maustaste, um die Position des Schützen einzunehmen, und lösen Sie mit der Linken Maustaste den Schuss aus.

Heiltränke

Im Laufe der Missionen oder in der Charakterausrüstungs-Sektion finden Sie Heiltränke. Nachdem Sie einen Heiltrank aufgesammelt / gekauft haben, können Sie ihn trinken, in dem Sie einfach die F-Taste drücken.

ENCLAVE MEISTERN

Finden Sie in dieser Sektion eine Einführung in die grundlegenden Kampfaktiken, die Sie in Enclave zum Einsatz bringen können. Lesen Sie die Ausführungen aufmerksam, um für den unerbittlichen Kampf gerüstet zu sein.

NAHKAMPF

WAFFEN



Schwerter



Schwerter, die am leichtesten zu führenden Waffen, sind schnell und verursachen einen beträchtlichen Schaden. Die Klingen werden schärfer und ausbalancierter, je weiter Sie im Spielverlauf kommen. Bessere Klingen bedeuten schnellere Attacks und größeren Schaden. Eine Combo-Attacke wirkt kraftvoller und nachhaltiger, indem Sie einen größeren Schaden verursacht. Die dritte Attacke einer Combo ist besonders wirkungsvoll. Das ist eine gute Sache, besonders wenn der Feind in der Überzahl ist.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Ritter, Berserker und Bombardier
Das Frostsword lässt Steingnome gefrieren und bei einem zweiten Treffer zerbersten.



Äxte

Wer eine Axt zu führen versteht, kann sich mit ihr einen Weg durch die feindlichen Massen bahnen. Ihre scharfe Klinge durchdringt auch die stärkste Rüstung. Sie ist zwar etwas schwerfällig in der Handhabung, aber dafür umso tödlicher. Mit einer Combo-Attacke bekommen Sie mehr Kraft und richten größeren Schaden an. Die dritte Combo-Attacke ist besonders wirkungsvoll. Das kommt Ihnen zugute, wenn der Feind in der Überzahl ist.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Ritter, Berserker, Halbling und Goblin
Wenn Sie Schnelligkeit und Größe von Halbling oder Goblin kombinieren und eine Axt benutzen, haben Sie einen beachtlichen Vorteil gegenüber größeren Gegnern.



Hämmer

Hämmer sind die schwersten Nahkampfwaffen. Sie können Knochen zertrümmern und den Feind niederstrecken. Mit dem schweren und stumpfen Hammer können Sie dem Gegner erheblichen Schaden zufügen. Wenn auch etwas langsam, ist er dennoch eine exzellente Wahl für einen echten Krieger. Eine Combo-Attacke verleiht Ihnen mehr Kraft und verursacht größeren Schaden. Die dritte Attacke einer Combo ist besonders wirkungsvoll. Das ist besonders von Vorteil, wenn die Feinde zahlenmäßig überlegen sind.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Ritter, Berserker und Ingenieur
Der Hammer ist die effektivste Waffe gegen Skelette.



Dolche

Dolche sind Verteidigungswaffen von geringem Gewicht, mit denen man schnell zustechen kann. Sie reißen tiefe Wunden, die den Gegner bald bewegungsunfähig machen, so dass Sie ungehindert weiter zustechen können. Wenn Sie einmal mit dem Dolchgriff begonnen haben, sollten Sie nach Möglichkeit nachsetzen, damit Sie nicht von einer Überzahl an Feinden in die Ecke gedrängt werden. Bringen Sie sie zur Strecke, bevor sie den Vorteil ihrer größeren Waffen ausspielen können.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Assassine und Jägerin
Der vergiftete Dolch entzieht dem Feind auch nach dem Stich kontinuierlich Lebensenergie. Zustechen, sich von ihm entfernen und die Wirkung abwarten.



Schilde

Eine Rüstung und ein mächtiges Schwert machen eine Ausrüstung noch nicht komplett, wenn ihr der Schild fehlt. Schutz ist ein Muss für jeden Krieger. Ohne Schild kann man nicht lange überleben. Besonders gegen Fernkampfaffen und Magier oder auch Scharfschützen, die mit ihren Pfeilen auf Ihren Kopf zielen könnten, kann man sich mit einem Schild besser verteidigen. Einen mächtigen Nahkampfrieb zu blocken ist schwer, aber eine gute Verteidigung wird Ihr Leben deutlich verlängern.

Bevorzugte Waffe von:

Ritter, Berserker, Ingenieur, Bombardier,
Halbling und Goblin

Übrigens:

Schilde schützen nicht vor Explosionen und magischen Druckwellen.

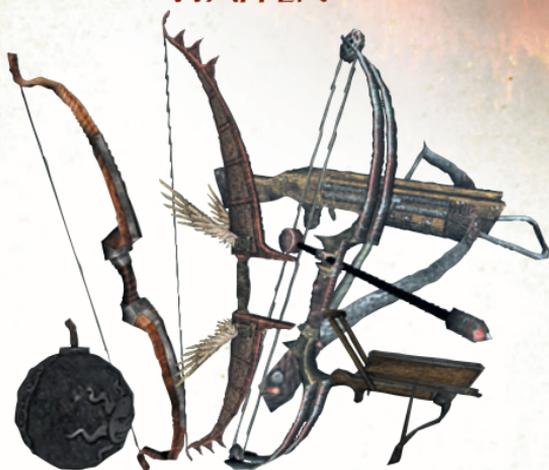
TAKTIK

Nahkampf-Combo-Attacken

Wenn Sie die Angriffstaste drei Mal hintereinander im richtigen Rhythmus drücken, wird eine Combo ausgelöst. Es gibt zwei Arten von Combos, die 2-Treffer-Combo fügt erhöhten Schaden zu, während die 3-Treffer-Combo maximalen Schaden verursacht, d.h. den zweiten Treffer mit erhöhtem Effekt und den dritten mit doppeltem Schaden plus Schockeffekt. Das bedeutet das nahezu sichere Ende Ihres Gegners. Wenn Sie eher defensiv spielen, können Sie mit Combo-Attacken die Feinde auf Distanz halten. Die Kombination von Nah- und Fernangriffen ist der beste Weg um durch die Levels zu kommen.

FERNKAMPF

WAFFEN



Bogen

Mit scharfem Blick und einem ausbalancierten Präzisionspfeil wird diese Waffe alle Feinde auf Ihrem Weg zur Strecke bringen. Wahrscheinlich die am schwersten zu kontrollierende Fernkampf-Waffe. Wenn Sie aber den Bogen erst einmal beherrschen, können Sie ihn sowohl über kurze als auch über lange Distanzen einsetzen. Bomben- und Brandpfeile helfen Ihnen Ihren Feinden den Weg abzuschneiden.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Jägerin und Assassine
Sie können bis zu 8 Pfeile gleichzeitig einlegen (gilt für Brand- oder einfache Pfeile).



Armbrüste

Die Fernkampf-Waffe eines Kriegers, schnell und tödlich. Wenn man die Zahl der Gegner zunächst aus der Ferne reduziert, kann man sie leichter im Nahkampf besiegen. Armbrüste gibt es von doppel- und mehrschüssigen Repetierwaffen bis hin zu schwerem Gerät für große Entfernungen. Für einige Charaktere sind giftgetränkte und magische Bolzen verfügbar, die äußerst tödlich und recht nützlich sind, wenn Sie von Feinden umgeben sind und sich zurückziehen wollen.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Jägerin, Assassine, Halbling und Goblin
Giftbolzen sind verfügbar für Jägerin, Assassine, Halbling und Goblin.



Bomben

Nutzen Sie die verheerende Sprengkraft einer Bombe, um Ihre Gegner aus dem Weg zu räumen. Die Bombe wird vor dem Wurf gezündet, achten Sie darauf hoch zu zielen. Zielen Sie flach, dann rollt die Bombe ein Stück den Boden entlang, geeignet um sie einem anstürmenden Gegner vor die Füße zu werfen. Ölbomben verbrennen den Gegner bei einem direkten Treffer oder fügen ihm Schaden zu, wenn er durch die Flammen läuft. Später werden größere Versionen der Bomben verfügbar.

Bevorzugte Waffe von:
Übrigens:

Ingenieur und Bombardier
Eine geschickt platzierte Ölbombe ist ideal um seinen Gegnern den Weg abzuschneiden.

TAKTIK

Die Augen des Adlers

Wenn Sie Präzisionspfeile verwenden, kommen Sie in den Sniper-Modus. Sie können den Feind heranzoomen, auf diese Weise sehen, welche Rüstung er trägt und auf welchen Körperteil Sie gerade zielen. Kopfschüsse mit diesen nützlichen Geschossen sind tödlich. Vergessen Sie jedoch nicht in die Normalsicht zurückzuschalten, um auch Feinde, die von der Seite kommen, rechtzeitig zu bemerken. Versuchen Sie nicht im Sniper-Modus vor herannahenden Feinden wegzulaufen, da Sie sonst sehr schnell die Übersicht und Orientierung verlieren.

Die Feuerwand

In Verbindung mit Ölbomben eignen sich Brandpfeile hervorragend zur Verteidigung. Sie können Sie in großer Zahl auf die Gegner abfeuern oder vor ihre Füße um sie in Brand zu stecken. Wenn Sie die Feinde bereits erwarten, können Sie einen Feuerwall vor ihnen aufbauen und sie dann mit einer anderen Waffe weiter attackieren, z. B. mit Explosionspfeilen, Bomben oder auch einer Nahkampfwaffe. Bombenwerfer können außerdem eine Ölbombe einsetzen um ihnen weiter zuzusetzen. Ziehen Sie sich dann etwas zurück und bauen Sie einen neuen Wall auf, um ihnen weiteren Schaden zuzufügen, bevor sie Ihnen zu nahe kommen können.

Gift- und Feuerattacken

Wenn Sie merken, dass Sie schwächer sind als Ihre Gegner, können Sie diesen mit Gift oder Feuer zu Leibe rücken. Waffen wie Giftdolch, Tränen der Fäulnis, Giftbolzen, Stab der Finsternis, Brandpfeil oder Ölbombe werden Ihrem Gegner bei einem Treffer neben dem äußeren auch beträchtlichen inneren Schaden zufü-

gen. Dadurch werden diese geschwächt oder sogar getötet. Wenn Sie immer genügend Abstand zu ihnen halten, können Sie sie aus relativ sicherer Position ausschalten.

ZAUBER



Stäbe

In Enclave können Sie vielfältigste Magie einsetzen, die von der Kraft der Elemente bis zu den unheilvollen Mächten der Unterwelt reicht. Zauberer, Zauberinnen, Druiden und Lichs nutzen ihre Stäbe, um ihre Kraft zu verstärken und schützen sich mit magischen Schilden und Abwehrzaubern in brenzligen Situationen. Die beiden Letztgenannten können zusätzlich dazu Kreaturen beschwören, die sie im Kampf begleiten.

Bevorzugte Waffe von:

Übrigens:

Zauberer, Zauberin, Druidin und Lich

Der Ewige Winter ist ein bewährtes Mittel gegen Steingnome.

Abwehrzauber

Magier haben den großen Vorteil, dass sie Schutz- und Angriffszauber gleichzeitig zum Einsatz bringen können. Der Abwehrzauber ist äußerst mächtig und tötet schwächere Gegner auf der Stelle oder stößt sie von Ihnen weg. Aber denken Sie daran, dass er den Großteil Ihrer Mana-Reserven verbraucht. Bevor Sie weiterkämpfen, sollten Sie sich zurückziehen, bis sich Ihr Mana regeneriert hat. Stäbe von geringerer Macht richten weniger Schaden an, aber verbrauchen natürlich auch nicht so viel Mana wie die mächtigeren Stäbe, werden aber dennoch Ihre Gegner töten, wenn diese nahe genug sind.

TAKTIK

Suchen und zerstören

Einige Angriffszauber bahnen sich magisch ihren Weg zum nächsten Feind und folgen dessen Ausweich- und Fluchtbewegungen. Es gibt auch mächtigere Zauber, die große Objekte durchdringen und sich ebenfalls automatisch ihr Ziel suchen. Es ist trotzdem anzuraten, auch diese Sprüche gezielt abzufeuern, um einen schnellen, direkten Treffer zu landen. Sonst könnte es sein, dass ein agiler Feind wegläuft, der Spruch hinter ihm her jagt und nach einer bestimmten Zeit wirkungslos „verpufft“.

Hilfe aus dem Jenseits beschwören

Wie bereits erwähnt, besitzen Druiden und Lichs die Fähigkeit, einen Mitstreiter zu beschwören. Halten Sie sich in seiner Nähe, und überlassen Sie ihm das Kämpfen. Wenn Sie ihm helfen wollen, dann greifen Sie Gegner an, die er gerade nicht bekämpft. Wenn er stirbt oder seine gesamte Energie verliert, können Sie eine neue Kreatur beschwören, sofern Sie über genügend Mana verfügen.

UND AUSSERDEM...

Laufen Sie weg!

Seien Sie nicht so dumm einfach stehen zu bleiben, wenn Ihnen Pfeile, Bolzen oder Mana ausgehen. Laufen Sie weg! Gehen Sie in Deckung! Wenn Sie schwer verletzt werden, halten Sie nach Heiltränken Ausschau, wenn Sie nicht schon welche besitzen. Trinken Sie einen oder, falls erforderlich, zwei und stürzen sich wieder in den Kampf. Wenn Ihnen nur das Mana ausgegangen ist, sorgen Sie dafür, dass es wieder aufgefüllt ist, bevor sie weiterkämpfen. Gehen Sie lieber auf Nummer Sicher als sich blindlings in einen Kampf zu stürzen und dann festzustellen, dass Sie hoffnungslos unterlegen sind.

MITWIRKENDE

STARBREEZE STUDIOS ORIGINAL ENCLAVE TEAM:

Game Design:
Magnus Högdahl
Jens Andersson
Mikael Wahlberg

Story Writer:
Gustaf Grefberg

Characters & Skins:
Tom Fritzon
Pelle Tingström

Level Design:
Jerk Gustafsson
Mikael Wahlberg

Gameplay:
Jan Andersson
Fredrik Ljungdahl
Jerk Gustafsson
Mikael Wahlberg
Emil Gustavsson

Textures:
Jens Matthies

Soundtrack & Soundeffects:
Gustaf Grefberg

Engine Programming:
Magnus Högdahl
Erik Olofsson

Game Programming:
Jens Andersson
David Mondelore
Samuel Ranta Eskola
Fredrik Larsson

AI Programming:
Anders Olsson

GUI Programming:
Hans Andersson

GUI Graphics:
Lars Johansson
Jens Matthies

Character Animations:
Eckhardt Milz
Benny Edlund
Mattias Lindkvist
Henrik Kamsvåg

FMV:
Dmitry Savinoff
Fredrik Lernmark
Jens Matthies
Lars Johansson

Artwork:
Fredrik Lernmark
John Wallin
Pelle Tingström

Items & Skins:
Erik Pettersson
Special Effects:
David Mondelore
Jan Andersson
Magnus Andersson
Fredrik Ljungdahl
Erik Pettersson
Jerk Gustafsson
Mikael Wahlberg
Emil Gustavsson
Jörgen Stenquist

Balancing:
Erik Pettersson

Photography:
Johan Oskarsson
Jens Matthies
Roger Karlsson
Tim Branan
Jan Andersson
Lars Johansson
Karin Gädde Jennische

Co-Story Writer:
Kimberly Durley

Additional Sound Effects:
Johan Althoff

Additional Programming:
Jim Kjellin
Daniel Hansson

Additional Characters:
Erik Pettersson

Additional Character
Animation:
Henrik Håkansson
Patrik Karlsson
Johan Fröjd
Daniel Eriksson

Additional Level Design:
Jens Matthies
Emil Gustavsson
Magnus Andersson
Tom Fritzon
Fredrik Ljungdahl
Jan Andersson

Additional Modelling:
Jan Andersson
Pelle Tingström
Theo Savidis
Erik Larsson

Additional Animations:
Erik Pettersson
Jan Andersson

Additional Voice Acting:
Kimberly Durley
Jens Matthies
Gustaf Grefberg
Erik Pettersson
Sandra Hernfridsson

Additional Artwork:

Jonas Jansson
Jeff Tardiff
QA:
Hans Andersson
Lars Johansson
Robert Widing
Project Management:
Lars Johansson
Hans Andersson
Mikael Wahlberg
Jens Andersson
Magnus Högdahl
Marco Ahlgren

Special Thanks to:
Joel Johansson
Klas Persson
Hans-Roger Östlin

STARBREEZE STUDIOS ENCLAVE PC TEAM:

Lead Programmer:
Erik Olofsson

Engine Programming:
Magnus Högdahl

Programming:
Jens Olsson

Additional Programming:
Jens Andersson
Fredrik Larsson
David Mondelore

Level Design/Scripting:
Fredrik Ljungdahl
Jerk Gustafsson
Jan Andersson

GUI Graphics:
Lars Johansson

Localization:
Gustaf Grefberg
Claudio Arcos
Jenny Brännström

QA:
Robert Widing
The Test Station

Project Manager:
Fredrik Sjöö

SWING! ENTERTAIN- MENT MEDIA AG:

Executive Board:
Ulrich Conrath
Marco Hüsages

Development Director:
Jonas Eneroth

Producer:
Nick Kyriakidis
Chris Vandebroek

Executive Producer:
Thomas Brockhage

Art Director:
Marcus Brammertz

Lead Testing Group:
Christian Langer
Georg Schiffer
Christian Grünwald

Testing Group:
Michael Berndt
Sebastian Tech
Daniel Groh
Christian Groth
Christian Brunstein

Localization:
Voice Art Düsseldorf
Martin Ruiz Torreblanca
Enrique Lopez
Torsten Hendrichs

Compatibility Testing:
PMTc Belgium
Tommy Goffin
Carlo Smeysers
Benny Duchateau
Maarten Sourbron

POINT PRO- DUCTION: Enclave Gold Edition:

Chris Vandebroek
Thomas Buhk

