

EPILEPSIE WARNUNG

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 bestimmte Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele 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 (Anfällen 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 Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiele 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.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- 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 Videospiele eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT - READ CAREFULLY

USE OF THIS PROGRAM IS SUBJECT TO THE TERMS OF THIS LICENSE WITH RUNESOFT. "PROGRAM" INCLUDES THE SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENSE, THE ASSOCIATED MEDIA, ANY PRINTED MATERIALS, ANY ON-LINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS. BY OPENING THIS PACKAGE AND/OR BY INSTALLING OR USING ANY PORTION OF THIS PROGRAM, YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE.

LIMITED LICENSE

Runesoft grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to install and to use one copy of this Program solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted to you under this License are reserved and held by Runesoft and, as applicable, Runesoft's licensors. This Program is licensed, not sold for your use. This License confers no title or ownership in this Program and should not be construed as a sale of any rights in or to this Program.

OWNERSHIP

All title, ownership rights and intellectual property rights in or to this Program (including, but not limited to, any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, art work, animation, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights and "applets" incorporated into this Program) and any and all copies thereof are owned by Runesoft or its licensors. This Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Program contains certain licensed materials and Runesoft's licensors may protect their rights in the event of any violation of this License.

LIMITED USE

Without the prior written consent of Runesoft, you shall not, directly or indirectly, at any time:* Exploit, or permit the exploitation of, this Program or any of its parts commercially.* Use this Program, or permit use of this Program, on more than one computer, computer terminal or workstation at the same time.* Make, or permit anyone to make, copies of this Program or any part thereof.* Except as otherwise explicitly provided by this Program, use the program, or permit use of this Program, in or as part of a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including, but not limited to, at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site.* Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer this Program or any copies thereof to any other person or entity.* Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble or create derivative works of this Program, in whole or in part.* Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.* Export or re-export this Program or any copy or adaptation in violation of any applicable laws or regulations.

LIMITED WARRANTY

Runesoft warrants to the original consumer purchaser of this Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found to be defective within such 90-day period, then Runesoft will replace this Program, free of charge, upon its receipt of this Program and the other items set forth below, provided this Program is still being manufactured by Runesoft. If this program is no longer being manufactured by Runesoft, then Runesoft shall have the right to substitute a similar program of equal or lesser value. This warranty is limited to the recording medium containing this Program as originally provided by Runesoft and is not applicable to any other portion of this Program. This warranty shall not be applicable and shall be void if the applicable defect has arisen through normal wear and tear or through

abuse, mistreatment or neglect. Any other warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE RUNESOFT. TO THE GREATEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, RUNESOFT HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL OTHER WARRANTIES WITH RESPECT TO THIS PROGRAM.

When returning this Program for warranty replacement, please send the original product CDs or diskettes in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you were running the Program; and (4) if you are returning the Program after the 90-day warranty period, but within one year of the date of purchase, then a check or money order for EUR\$10 per CD or diskette. All postage related to the delivery of these items to Runesoft must be prepaid. Runesoft recommends that all such items be sent by certified mail. Please send all such items to the following address:

Runesoft GmbH, Zur Linde 7, 01723 Kesselsdorf, Germany.

LIMITATION ON DAMAGES

NOTWITHSTANDING ANYTHING CONTAINED OR IMPLIED HEREIN TO THE CONTRARY, RUNESOFT SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PROGRAM, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE GREATEST EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF RUNESOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL RUNESOFT'S LIABILITY EXCEED THE ACTUAL PURCHASE PRICE OF THIS PROGRAM. YOU SHOULD BE AWARE THAT SOME STATES AND COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON THE DURATION OF PRODUCT WARRANTIES AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES WITH RESPECT THERETO. AS A RESULT, THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSIONS OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This License is effective until terminated. Without prejudice to any other rights that Runesoft may possess at law or in equity, this License will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. Upon any termination of this License, you must destroy all copies of this Program, including all of its component parts. You may terminate this License at any time by destroying this Program.

INJUNCTION

Because Runesoft would be irreparably damaged if the terms of this License were not specifically enforced, you hereby agree that Runesoft shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this License, in addition to such other remedies as Runesoft may otherwise have under applicable laws.

INDEMNITY

You hereby agree to indemnify, defend and hold harmless Runesoft and each of its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, shareholders, members, managers, employees and agents from and against any and all damages, losses, costs and other expenses arising in connection with or otherwise resulting from any failure to use this Program in accordance with the terms of this License.

MISCELLANEOUS

This License represents the complete agreement concerning this Program between the parties and supersedes all prior agreements and representations, whether written or oral, between them. This License may be amended only pursuant to a written instrument executed by Runesoft. If any provision of this License is held to be unenforceable or invalid for any reason, then such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable or valid, and the remaining provisions of this License shall not be affected thereby. To the fullest extent possible, this License shall be construed under German law. Exclusive jurisdiction for any dispute related to this License shall rest with the state and federal courts in Dresden, Germany. If you have any questions concerning this license, then you may contact Runesoft at:

Runesoft Entertainment GmbH
Zur Linde 7
01723 Kesselsdorf
Germany

ACCEPTANCE

I HEREBY ACKNOWLEDGE THAT I HAVE READ AND UNDERSTAND THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT AND AGREE THAT THE ACTION OF INSTALLING THIS PROGRAM IS AN ACKNOWLEDGEMENT OF MY AGREEMENT TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS SET FORTH HEREIN. I ALSO ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT IS THE COMPLETE AND EXCLUSIVE STATEMENT OF THE AGREEMENT BETWEEN RUNESOFT AND ME, AND THAT THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT SUPERSEDES ANY PRIOR OR CONTEMPORANEOUS AGREEMENT OR OTHER COMMUNICATION, WHETHER ORAL OR WRITTEN, BETWEEN RUNESOFT AND ME.

All trademarks mentioned in this manual are property of their respective owners.

YOU MAY NOT DISTRIBUTE THIS VERSION OF THE SOFTWARE.

Inhalt

Zum Geleit	Seite 8
Allgemeiner Spielablauf	Seite 10
Die Spielmenüs	Seite 11
Die Gebäude	Seite 13
Die Untertanen Eurer Majestät	Seite 26
Das Militär	Seite 29
Die Kunst der Kriegsführung	Seite 32
Die Steuerung des Militärs	Seite 34

Zum Geleit

"Ah, der neue Senneschall des Königs gibt mir die Ehre. Nehmt doch Platz Hoher Herr, ich habe in meinem Schreibpult einen hervorragenden Weinbrand der nur auf eine solche Gelegenheit gewartet hat. Der Krieg dauert nun schon viele Jahre, und bisher waren die Auführer immer siegreich. Der erstgeborene Sohn unseres Monarchen ist traurigerweise der Anführer der Rebellen.

Wie es so weit kommen konnte? Nun, daß ist eine lange Geschichte: König Karolus hat viele Jahre unangefochten regiert und war beim Volk ebenso beliebt wie bei seinen Vasallen. Gerecht war sein Richterspruch und weise seine Regentschaft, so daß kaum eine Seele im Land Hunger litt oder von Sorgen geplagt war. Natürlich gab es anfangs auch Unzufriedene und manch ein Baron hat sich erhoben, um selbst nach der Krone zu greifen. Aber König Karolus erstickte jeglichen Aufruhr schon im Keim, die Rebellen sollten lernen, daß Karolus, wenn es geboten war, auch eiserne Härte walten lassen konnte. Mit Feuer und Schwert stellte er sich seinen Widersachern entgegen und ruhte nicht eher, bis daß niemand mehr übrig war, der sein Recht zu herrschen anzweifelte. Das Land war befriedet, so daß Handel und Handwerk eine Blüte von unvorstellbarem Ausmaß erlebten.

Als dann auch noch ein Thronfolger geboren wurde, schien wirklich alles zum Besten zu stehen. Die Geburtsstunde von Prinz Lothar ward jedoch von einigen schlechten Omen verdunkelt, weswegen die Majestäten eiligst das Horoskop des Prinzen erstellen ließen. Kein geringerer als der berühmte Magister Johann von Moorbach hat die Sterne über das Schicksal des Erben der Krone befragt.

Der weise Mann prophezeite dem jungen Prinzen eine strahlende Zukunft: Keiner würde ihm gleich kommen, ein Turm in der Schlacht und vielfach siegreicher Feldherr würde er werden. Sein Name als Schlachtruf würde genügen, um die Herzen seiner Feinde mit grenzenloser Furcht und nacktem Entsetzen zu erfüllen.

Prinz Lothar hatte die gescheitesten Köpfe des gesamten Königreiches als Lehrmeister und war ihnen ein aufmerksamer Schüler. Besonderes Talent hatte er für das Kriegshandwerk, sowohl im Kampfe mit der bloßen Faust und dem Schwert als auch als Anführer. Sein taktisches Geschick stellte er erstmals unter Beweis, als er gegen die unzivilisierten Wilden hoch im Norden zu Feld zog, die die Grenze unseres Reiches zu jener Zeit heimsuchten.

Zum Bruch zwischen Vater und Sohn kam es ganz allmählich. Damals konnte noch niemand die dunklen Wolken erkennen, die über dem Königshaus zusammenzogen. Prinz Lothar war bis dahin ein folgsamer Sohn, der Stolz seiner Eltern und ein ehrenhafter Ritter ohne Furcht und Tadel. Der junge Prinz war dem Knabenalter kaum entwachsen, da verfügte ihre Majestät, daß er als Statthalter über eine kleine Provinz herrschen solle. Ich habe mich seinerzeit in aller Bescheidenheit ebenfalls dafür ausgesprochen. Der König war der Meinung, daß es dem Thronerben so möglich wäre, das Regieren nicht nur von Lehrmeistern und aus Büchern zu lernen. Niemand war überrascht, als der Prinzregent auch diese Aufgabe mit Leichtigkeit meisterte. In nur zwei Jahren wurde aus dem verschlafenen Flecken eine blühende Stadt und der wichtigste regionale Marktplatz. Durch Ernteüberschüsse und intensive Ausbeutung neuer Rohstoffquellen wurde der Sitz des Prinzen wohlhabend und war in der Lage, eine große Miliz zu unterhalten, die Recht und Ordnung aufrecht erhielt. Außerdem gab der Prinz einen Palast in Auftrag, in dem er viele Dutzend junger Ritter bewirtete. Jedes Mahl wurde auf goldenem Tafelgeschirr serviert, feinste Weine aus dem Süden kredenzt und Gaukler, Spielleute und Tänzerinnen unterhielten die noblen Gefolgsleute des Prinzen, während sie die allerfeinsten Speisen zu sich nahmen. Da zu jener Zeit überall im Lande tiefer Friede herrschte begann sich der Prinz zu langweilen. Seinen Gefolgsleuten erging es nicht anders, obwohl zu ihrer Erbauung Jagden, Kampfspiele und militärische Übungen veranstaltet wurden. Immer öfter kam es zu Händeln zwischen den Rittern des Prinzen und den Landsknechten der Nachbarprovinzen. Bei einem solchen Streit gab es schließlich einen Toten und eine Mühle wurde niedergebrannt. Es gab viele Zeugen, die glaubhaft machen konnten, daß für diese verwerflichen Taten Gefolgsleute von Prinz Lothar verantwortlich waren und Baron Gottfried, dem der Müller und der tote Landsknecht untertan waren, erhob vor dem König Anklage gegen des Prinzen ruchlose Ritter.

Schweren Herzens aber ohne zu zögern verkündete König Karolus das Urteil über den ehrlosen Brigantenhaufen: Tod durch den Strang! Ein berittener Bote wurde entsandt um dem Prinzen das Urteil mit dem königlichen Siegel zu überbringen. Der Bote des Königs sollte die Hauptstadt nie mehr wieder sehen und meine Nachforschungen ergaben, daß der Mann angeblich die Provinz von Prinz Lothar nie erreicht hat. Die Boten des Königs stehen unter dem persönlichen Schutz ihrer Majestät und König Karolus war über den Verlust seines Getreuen furchtbar erzürnt. So befahl er Eurem Vorgänger Senneschall Hilpert von Rodgau, eine zweite Urkunde zu überbringen. Zur Unterstützung gebot er seiner halben Leibgarde, den Senneschall zu begleiten, um sicherzustellen, daß diesmal der Gerechtigkeit zum Sieg verholfen werde.

Prinz Lothar behandelte den Senneschall des Königs nicht mit dem gebührenden Respekt und ließ ihn tagelang auf eine Audienz warten. Schließlich war es auch dem gutmütigen Herrn von Rodgau des Guten zuviel und er erzwang von den Paladinen des Königs flankiert eine Unterredung mit dem Prinzen. Dieser war über den Bruch seines häuslichen Friedens aufgebracht und verweigerte die Anweisung seines Vaters und Königs, die Urteile unverzüglich zu vollstrecken.

Die Ruhe und Besonnenheit des alten Senneschalls ist mittlerweile zur Legende geworden. Er mühte sich nach Leibeskraften, dem jungen Prinzen seinen Ungehorsam auszureden. Der hörte ihm nicht einmal zu - stattdessen vergoß er weiteres Öl ins Feuer, indem er den hohen königlichen Würdenträger mit unflätigen Schmähungen versah. Unverrichteter Dinge zog die Schar des Königs wieder gen Heimat, um ihrem Monarchen vom Eidbruch des Prinzen zu berichten. Unser Herrscher war von den ungeheuerlichen Neuigkeiten wie vor den Kopf gestoßen. Er beriet sich mit seinem Senneschall und meiner Wenigkeit viele Stunden, bevor er überzeugt war, daß Prinz Lothar seines Amtes enthoben werden müsse. Erneut wurde ein Bote entsandt, der nur wenige Tage später mit der Antwort des Prinzen in die Hauptstadt zurückkehrte: Prinz Lothar weigerte sich, auf seine Privilegien zu verzichten und dachte nicht im Traum daran, seine neue Heimat zu verlassen!

Nun hatte auch der König genug von seinem mißratenen Sohn und schickte ein Heer in dessen Provinz, auf daß er mit blanker Waffe gezwungen werde, den Anweisungen des Königs folge zu leisten.

Der Prinz verfügte seinerseits mittlerweile über eine mächtige Streitmacht und lehrte die Soldaten des Königs Mores. Geschlagen von einem Provinzheer kehrte des Königs General zurück. Mit zornesroter Miene und bebender Stimme verkündete ihre Majestät, daß sein Sohn verstoßen und vogelfrei sei, ein Rebell und Feind des Königreiches. Mit dem ersten Schwertstreich herrschte Bürgerkrieg und viele Barone schlugen sich auf die Seite des Verräters, weil sie sich eine reiche Belohnung und neue Ländereien erhofften. Die folgenden Jahre waren eine schlimme Zeit für alle Königstreuen. Die Prophezeiung des Magisters Johann von Moorbach erwies sich als zutreffend, allerdings war es das eigene Volk, welches von Lothar in Angst und Schrecken versetzt wurde. Wer den Greuel des Krieges und den Plünderungen der Landsknechte nicht zum Opfer fiel, den streckte der Grimme Schnitter mit Pest und Hungersnot nieder. Vor Euch liegt eine schwierige Aufgabe von eminenter Wichtigkeit. Dies hier ist die letzte Zuflucht, kein weiterer Rückzug ist möglich und Gnade von unserem Widersacher nicht zu erwarten.

Doch seid mit Eurem Aufbruch nicht gar so ungestüm, edler Senneschall! Bevor ihr Euch in die Schlacht stürzt, halte ich es für angebracht, erst noch einen kleinen Ritt durch unsere Gemarkung zu machen. Sicher interessiert es Euch, mehr über Handel und Wandel des einfachen Volkes zu erfahren."

Allgemeiner Spielablauf

Zu Beginn des Spieles seht Ihr das Herz Eurer Stadt vor Euch - das Lagerhaus. Grundsätzlich gilt, daß Ihr mit einem Mausklick auf ein Gebäude oder einen Eurer Untertanen weitere Informationen abrufen könnt, die dann im unteren Teil der Bedienungsleiste erscheinen. Auf diese Weise könnt Ihr zum Beispiel den Vorratsbestand aller Waren im Lagerhaus betrachten, welche Euch Euer König zum Aufbau einer Siedlung zur Verfügung gestellt hat.

Um nun ein funktionierendes Wirtschaftssystem aufzubauen und Eure Stadt zum Leben zu erwecken, müßt Ihr erst einmal einen Bauauftrag für ein Schulhaus erteilen. Dazu müßt Ihr mit einem Mausklick auf das "Hammersymbol" oder einem Druck auf die Taste "1" (s. Tastaturkürzel) das Baumenü aktivieren. Nun erscheint ein Übersichtsfenster, in dem Ihr alle durch eine stellvertretende Zeichnung dargestellten, verfügbaren Bauaufträge seht. Wenn Ihr mit dem Mauszeiger über ein Gebäudesymbol fahrt, erscheint am unteren Bildschirmrand des Spielfensters die Bezeichnung des jeweiligen Gebäudes. Klickt nun auf das "Buchsymbol" (das zweite in der oberen Reihe) und bewegt Euren Mauszeiger über die Landschaft. An einer geeigneten Stelle (s. Kapitel "Bau") könnt Ihr durch den Bauplatz festlegen. Einer Eurer Bauarbeiter wird sich nun ans Werk machen, die betreffende Landfläche einzuebnen.

Damit die für den Bau benötigten Materialien (in diesem Beispiel sechs Bretter Nutzholz und fünf Steine) von Euren Gehilfen an die Baustelle geliefert werden können, muß eine Wegverbindung zum Lagerhaus bestehen. Hierzu müßt Ihr bei aktivierten Baumenü Straßenmarkierungen (Symbol oben links) setzen. Eure Arbeiter machen sie daraufhin sofort ans Werk, die entsprechenden Stellen einzuebnen. Für jedes Straßenstück wird ein Stein benötigt, der von Euren Gehilfen selbständig herangeholt wird. Sobald die Straße fertiggestellt ist, werden die Gehilfen schleunigst für den Warentransport zur Baustelle sorgen, danach kann der eigentliche Aufbau des Schulhauses beginnen.

Unmittelbar nach der Fertigstellung solltet Ihr Euch auf den Bau eines Gasthofes konzentrieren, da er zur Versorgung der Zivilbevölkerung mit Nahrung unerlässlich ist. Achtet darauf, daß stets genügend Holz- und Steinressourcen im Lagerhaus vorrätig sind. Die weiteren Arbeitsschritte, die zur Erstellung einer funktionierenden Wirtschaft vonnöten sind, werden Euch in der Trainingsmission ("Tutorial") des Spieles erläutert.

Die Spielmenüs



BAUMENÜ (Symbol: Hammer / Taste "1")

Im Baumenü seht Ihr die derzeit realisierbaren Bauaufträge. Zu Beginn einer Spielrunde sind nur wenige Gebäude wählbar, da die Bauwerke teilweise voneinander abhängig sind (s. Kapitel "Gebäude"). So kann ein Sägewerk zum Beispiel erst errichtet werden, wenn Ihr eine Holzfällerhütte besitzt, die für dessen Holzversorgung nötig ist. Die jeweils benötigten Baumaterialien (Nutzholz und Steine) werden Euch bei der Auswahl eines Bauauftrages gezeigt. Nachdem Ihr eine Hausmarkierung per Linksklick auf das Spielfeld gesetzt habt, springt die Auswahl automatisch auf den Wegebau zurück. Jetzt muß nur noch eine Straßenverbindung zum Lagerhaus errichtet werden, damit die Baustelle mit den nötigen Materialien beliefert werden kann.

Beim Plazieren der Gebäude zeigen Euch rote Kreuze innerhalb bzw. angrenzend an die bläulichen Umrißlinien des zukünftigen Gebäudes ungeeignete Bauplätze an. Achtet auf den Eingang Eurer Gebäude, da an dieser Stelle die Straße anknüpfen muß.

Äcker und Weingüter können nur auf fruchtbaren Böden gebaut werden. Prüft daher vor dem Bau eines Bauernhofes oder Weingutes die Umgebung auf nutzbare Felder. Die Häuser selbst können auf unfruchtbaren Flächen gebaut werden.

Der Bau von Bergwerken erfordert spezielle Voraussetzungen. Nachdem Ihr ein Bergwerk in der Bauauswahl selektiert habt, müßt Ihr die Berge nach geeigneten Plätzen absuchen. Achtet auch darauf, daß an diesen Stellen genügend Rohstoffe vorhanden sind. Eisen- und Goldminen werden in den Berg hineingebaut, Kohlebergwerke hingegen werden direkt auf den Vorkommnissen plaziert.

Um Markierungen oder fertiggestellte Gebäude abzureissen, wählt das rechte obere Symbol in Form eines X.

Die Spielmenüs



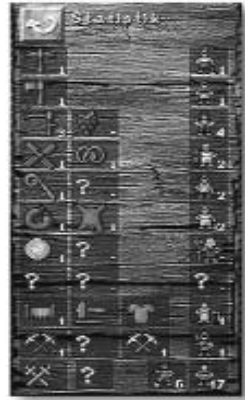
WARENVERTEILUNG (Symbol: Waage / Taste "2")

In der Warenverteilung könnt Ihr die Priorität der Gebäudeversorgung durch vier der Grundressourcen (Eisen, Kohle, Nutzholz und Getreide) nach Eurem Belieben einstellen. So ist es Euch zum Beispiel möglich, bei einer störenden Unterproduktion in der Schweine-zucht das Getreide hauptsächlich dieser zur Verfügung zu stellen. Beachtet dabei, daß nun eventuell nicht genügend Korn für die Versorgung Eurer Mühle und Pferde-zucht zur Verfügung steht.

STATISTIK (Symbol: Rechenschieber / Taste "3")

In der Statistik seht Ihr die derzeit verfügbaren Gebäude - an der Zahl erkennt man die Menge der bereits fertiggestellten Betriebe des jeweiligen Typs. Die rechte Spalte zeigt die ausgebildeten Untertanen, der Beruf entspricht den Gebäuden in derselben Zeile. Falls zu wenige ausgebildete Berufstätige zur Verfügung stehen, erscheint eine Spielnachricht, die auf die Unterbelegung hinweist.

Sehr wichtig für den Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems ist die unten rechts angegebene Anzahl der Arbeiter und Gehilfen. Achtet darauf, daß Ihr immer genügend Untertanen zur Verfügung habt. Die optimale Menge werdet Ihr mit einiger Spielerfahrung selbst herausfinden.

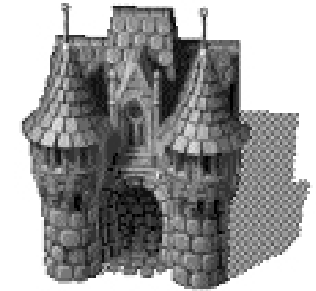


OPTIONEN (Symbol: Feder / Taste "4")

Hier könnt Ihr Euren aktuellen Spielstand speichern und laden. Im Untermenü "Einstellungen" habt Ihr die Möglichkeit die "Autosave"-Funktion zu aktivieren - das bedeutet, daß das Programm circa alle drei Minuten automatisch den 10. Spielslot zur Sicherung verwendet. Bei Aktivierung der "Schnellscroll" -Funktion wird die Scoll-geschwindigkeit verdoppelt. Anhand der Schieberegler könnt Ihr die Mauszeiger-geschwindigkeit und Soundlautstärke ändern.

Das Lagerhaus

Dreh- und Angelpunkt des gesamten Wirtschafts-systems ist das Lagerhaus. Alle Waren, die in Euren Betrieben hergestellt werden, werden von Euren Gehilfen hierher befördert. Oftmals dienen Euch die im Lagerhaus eingelagerten Goldvorräte, Waffen und Nahrungsmittel auch als Startkapital für den Aufbau Eurer Stadt. Bei kleinen Siedlungen genügt ein Lagerhaus, doch je größer Eure Stadt wird, desto wichtiger wird der Bau spezialisierter Vorratslager, in denen nur bestimmte Warengruppen (z.B. Rohstoffe für Nahrung) gebunkert werden.



Klickt Ihr mit dem Lupencursor auf ein Lagerhaus, so wird Euch dessen Inhalt in der Bedienleiste angezeigt. Jedes Icon steht dabei für einen anderen Warentyp. Ihr könnt die weitere Anlieferung bestimmter Materialien in dieses Lagerhaus unterbinden, indem Ihr auf das entsprechende Icon klickt. Als Bestätigung erscheint ein roter Pfeil in der Iconecke. Er besagt, daß eventuelle Vorräte dieses Typs von nun an nur noch aus- aber nicht mehr ange-liefert werden. Die Sperrung läßt sich durch einen weiteren Mausklick auf das Icon jederzeit rückgängig machen.

Das Schulhaus

Neue Arbeitskräfte werden im Schulhaus ausgebildet. Jede Ausbildung kostet eine Goldtruhe. Ihr müßt immer ausreichend Gold im Lagerhaus zu haben, um jederzeit neue Einheiten erhalten zu können. Benötigt Ihr zahlreiche militärische Einheiten, empfiehlt es sich, mehrere Schulhäuser zu bauen, um den Ausbildungsprozeß zu beschleunigen. Die Nähe zur Goldschmelze wird zudem die Belieferung mit Gold beschleunigen. Ihr könnt bis zu fünf Einheiten beliebiger Berufsgruppen nacheinander in einer "Warteschlange" anordnen, die dann der Reihe nach abgearbeitet wird. Hierzu klickt Ihr Euch mittels der Pfeile am unteren Rand der Interfacelei-ste durch die Darstellungen der ver-schiedenen Berufe, bis die gewünschte Einheit im mittleren Bild über den Pfeilbuttons angezeigt wird und betätigt dann den "Ausrüsten"-Button direkt darunter. Jeder Klick resultiert in einem weiteren Untertan der gewählten Berufsklasse, der in die Warteschlange eingereiht wird.



Der Statusbalken direkt über der Warteschlange gibt an, wie weit die Ausbildung der aktuellen Einheit bereits fortgeschritten ist. Links neben diesem Balken befindet sich ein Button zum Abbruch der momentan laufenden Ausbildung. Möchtet Ihr die Ausbildung eines Untertans in der Warteschlange annullieren, klickt Ihr auf das entsprechende Feld in der Warteschlange.

Den Fortschritt einer laufenden Ausbildung könnt Ihr übrigens auch an der großen Schuluhr erkennen.

Der Gasthof

Benötigte Waren:

Brot, Würste, Wein

Produzierte Waren:

keine

Bewohner:

keine

Benötigte Gebäude:

Bäckerei

Metzgerei

Weingut

Abhängige Gebäude:

keine

Baukosten:

Nutzholz x6

Steine x5

Das Volk muß mit Nahrung versorgt werden. Die Bürger gehen selbständig zum Gasthof, um ihren Hunger zu stillen. Es versteht sich von selbst, daß der Gasthof immer gut gefüllt sein muß, da den Untertanen ihrer Majestät sonst der Hungertod droht. Der Gasthof sollte im Stadtzentrum errichtet werden, damit jeder Bürger ihn schnell erreichen kann. Für eine abgelegene Siedlung solltet Ihr einen eigenen Gasthof errichten.

Die Soldaten kehren übrigens nicht in die Gasthöfe ein, sie werden auf Euren Wunsch hin mit Nahrungsmitteln an Ort und Stelle versorgt.



Der Steinbruch

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Steine x3

Bewohner:

Steinmetz

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

Spähturm

Baustellen

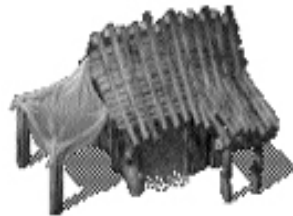
Straßen

Baukosten:

Nutzholz x3

Steine x2

Der Verbrauch an Steinen ist bei dem Aufbau einer größeren Stadt aufgrund des Straßennetzes sehr hoch. Neue Steinvorkommen solltet Ihr direkt mit mehreren Steinbrüchen vom Südhang her ausbeuten lassen. Wenn die Steinvorkommen erschöpft sind, gebe ich Euch automatisch eine Nachricht. Laßt dann den Steinbruch abreißen und an anderer Stelle neu errichten. Der Steinmetz schlägt aus einem rohen Stein drei bautaugliche Ziegel. Achtet immer darauf, genügend dieser Ziegel im Lagerhaus zu haben.



Die Holzfällerhütte

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Baumstämme

Bewohner:

Holzfäller

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

Sägewerk

Baukosten:

Nutzholz x3

Steine x2

In den tiefen Wäldern des Landes schlägt der Holzfäller das Holz für das Sägewerk. Nachdem er alle verfügbaren Bäume gefällt hat, widmet er sich dem Aufforsten des Waldes. Möchtet Ihr allerdings die Bäume nur entfernen um Platz für Euren Stadtaufbau zu erhalten, dann solltet Ihr die Hütte des Holzfällers nach dem Roden des Waldes abreißen.



Versucht die Holzfällerhütte in näherer Umgebung zu dem Sägewerk zu errichten, um die geschlagenen Baumstämme zügig weiterverarbeiten zu können. Laub- und Nadelbäume sind zum Holzgewinn geeignet, Palmen und tote Bäume werden vom Holzfäller nicht geschlagen.

Das Sägewerk

Benötigte Waren:

Baumstämme

Produzierte Waren:

Nutzholz x2

Bewohner:

Schreiner

Benötigte Gebäude:

Holzfällerhütte

Abhängige Gebäude:

Waffenwerkstatt

Rüstungswerkstatt

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Das Bauholz ist für den Aufbau Eurer Städte von immenser Bedeutung. Jede Baustelle eines Gebäudes benötigt eine gewisse Menge Holz. Außerdem werden die Weinstöcke des Winzers ausschließlich aus Holz hergestellt. Das aus den angelieferten Baumstämmen gefertigte Nutzholz wird auch an die Werkstätten der Waffen- und Rüstungsproduktion geliefert. Aus jedem Baumstamm sägt der Schreiner zwei Bretter. Versucht dieses Gebäude in direkter Nähe zu einem Wald und Holzfällerhütten zu erbauen. Falls Ihr eine größere Waffenproduktion in der Werkstatt vornehmen wollt, werdet Ihr gewiß mehrere Sägewerke benötigen.



Das Weingut

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Wein

Bewohner:

Bauer / Winzer

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

Gasthof

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Damit der Gasthof süffigen Wein ausschenken kann, muß ein Weingut errichtet werden. Baut dieses Gebäude in die Nähe von fruchtbaren Böden, damit der Weinbauer die Weinstöcke in direkter Nähe aufstellen kann. Wenn die Trauben reif sind, werden sie gepflückt und gekeltert. Die Weinfässer werden dann direkt zum Gasthof gebracht.



Auch hier sollte das Feld unterhalb des Gebäudes angelegt werden, damit der Winzer keine unnötig großen Entfernungen zurücklegen muß.

Der Bauernhof

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Korn

Bewohner:

Bauer / Winzer

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

Mühle

Schweinezucht

Pferdestall

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die Grundlage Eurer Nahrungsversorgung sind die Bauernhöfe. Der Bauer sät und erntet das Korn, welches in der Windmühle, in der Schweinezucht und im Pferdestall benötigt wird. Laßt so früh wie möglich Bauernhöfe erbauen, da das gesäte Korn erst eine gewisse Zeit wachsen muß. Für jedes Gebäude, welches Korn benötigt, solltet Ihr einen Bauernhof errichten, und zwar in der Nähe von fruchtbaren Böden, damit Ihr Bauer sein Feld direkt vor seiner Haustür bearbeiten kann. Das Getreide sollte wenn möglich unterhalb des Gebäudes ausgesät werden.



Die Mühle

Benötigte Waren:

Korn

Produzierte Waren:

Mehl

Bewohner:

Bäcker / Müller

Benötigte Gebäude:

Bauernhof

Abhängige Gebäude:

Bäckerei

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Vom großen Windrad angetriebene Steine mahlen hier das Korn zu Mehl. Durch die Nähe zu einem Bauernhof wird die Belieferung mit Korn und die Produktion von Mehl gesichert. Die hergestellten Mehlsäcke werden dann zur Bäckerei gebracht, um zu schmackhaftem Brot verarbeitet zu werden.



Der hier arbeitende Untertan ist sowohl Bäcker als auch Müller und kann in beiden Häusern eingesetzt werden.

Die Bäckerei

Benötigte Waren:

Mehl

Produzierte Waren:

Brot x2

Bewohner:

Bäcker / Müller

Benötigte Gebäude:

Mühle

Abhängige Gebäude:

Gasthof

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die von der Windmühle gelieferten Mehlsäcke werden hier zu Brot weiterverarbeitet. Der Bäcker, der auch in der Windmühle eingesetzt werden kann, backt aus einem Sack Mehl zwei Brote. Diese werden im Gasthof an die hungrigen Bürger ausgegeben oder von den Gehilfen zu den Soldaten gebracht.



Achtet immer darauf, daß genügend Nahrungsmittel für die Bevölkerung bereitgestellt werden, damit es nicht zu einer Hungersnot kommt.

Die Schweinezucht

Benötigte Waren:

Korn

Produzierte Waren:

Scheine

Häute

Bewohner:

Viehzüchter

Benötigte Gebäude:

Bauernhof

Abhängige Gebäude:

Metzgerei

Gerberei

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die Aufzucht von Schweinen benötigt eine Menge Korn. Jedes Schwein muß ausreichend gemästet werden, bevor es der Viehzüchter schlachtet. Die Metzgerei bekommt das Fleisch, die Gerberei die Haut der Tiere. Für die Produktion von Lederrüstungen und die Versorgung der Untertanen ist die Produktion von Schweinen sehr wichtig.



Die Schweinezucht sollte in der Nähe zu einem Bauernhof errichtet werden, um die kontinuierliche Belieferung mit Korn zu sichern.

Die Metzgerei

Benötigte Waren:

Schweine

Produzierte Waren:

Würste x3

Bewohner:

Metzger/Gerber

Benötigte Gebäude:

Schweinezucht

Abhängige Gebäude:

Gasthof

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die in der Metzgerei produzierten Würste sind beim Volke sehr beliebt. Sie besitzen den höchsten Sättigungsgrad und sind daher als Nahrungsmittel besonders gut geeignet. Wird der Gasthof ständig mit dieser Kost beliefert, ist der Hunger der Bürger schnell gestillt. Der Metzger benötigt für drei Würste ein Schwein, welches in der Schweinezucht gezüchtet wird.



Der Gasthof sollte nah bei der Metzgerei liegen, damit die dort produzierten Lebensmittel zügig ausgeliefert werden können.

Die Gerberei

Benötigte Waren:

Häute

Produzierte Waren:

Leder x2

Bewohner:

Metzger / Gerber

Benötigte Gebäude:

Schweinezucht

Abhängige Gebäude:

Rüstungswerkstatt

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die Produktion von Lederrüstungen ist für die Ausrüstung von Axtkämpfern, Bogenschützen, Lanzenträgern und Spähern notwendig. Die Gerberei erhält Häute von der Schweinezucht, die dann zu Leder weiterverarbeitet werden. Aus einer Haut erhält der Metzger zwei Rollen Leder, die in der Rüstungswerkstatt weiterverarbeitet werden können.



Die Gerberei sollte so nah wie möglich bei der Rüstungswerkstatt gebaut werden.

Der Pferdestall

Benötigte Waren:

Korn

Produzierte Waren:

Pferde

Bewohner:

Viehzüchter

Benötigte Gebäude:

Bauernhof

Abhängige Gebäude:

Kaserne

Baukosten:

Nutzholz x6

Steine x5

Ähnlich wie die Schweinezucht benötigt der Pferdestall Unmengen von Korn um die heranwachsenden Pferde zu füttern. Der Viehzüchter verfüttert an jedes Pferd ungefähr vier Kornballen, bis es ausgewachsen und zum Einsatz in der Kavallerie geeignet ist. Deshalb sollte ein Bauernhof in der Umgebung angesiedelt sein, damit die Kornversorgung gewährleistet ist. Die Pferde werden nach ihrer Aufzucht direkt in die Kaserne geführt, wo sie dann auf ihren Reiter warten. Benötigt Ihr viele Späher und Ritter, sind mehrere Ställe sinnvoll, um die rasche Aufzucht von Pferden zu ermöglichen.



Die Waffenwerkstatt

Benötigte Waren:

Nutzholz

Produzierte Waren:

Handaxt

Lanze

Bogen

Bewohner:

Schreiner

Benötigte Gebäude:

Sägewerk

Abhängige Gebäude:

Kaserne

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die Waffenwerkstatt produziert die drei schwächeren Waffen, d.h. die Handaxt, den Bogen und die Lanze. Die Produktion einer dieser Waffen kostet zwei Bretter. Um eine größere Menge Waffen zu bauen, wird daher sehr viel Holz benötigt. Damit die Waffenwerkstatt durchgehend produzieren kann, sind mindestens zwei Sägewerke nötig. Der Schreiner arbeitet nach Euren Befehlen und wechselt bei der Bestellung verschiedener Waffen nach jeder Produktion die Ware. Die hier hergestellten Waffen werden dann in die Kaserne zu Ausrüstung der Rekruten bereitgestellt.



Der Bau mehrerer dieser Werkstätten ist nur bei einem hohen Lagerbestand an Holz sinnvoll.

Die Rüstungswerstatt

Benötigte Waren:

Leder

Nutzholz

Produzierte Waren:

Lederrüstung

Holzschild

Bewohner:

Schreiner

Benötigte Gebäude:

Sägewerk

Gerberei

Abhängige Gebäude:

Kaserne

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die Rüstungswerstatt fertigt die Lederrüstungen und Holzschilde für Eure Soldaten. Für die Herstellung einer Rüstung wird eine Rolle Leder, für die Produktion eines Schild ein Holzbrett benötigt. Die Waren müssen direkt von Euch bestellt werden, damit der Schreiner genau weiß, was er in Zukunft produzieren muß. Die Entfernung zur Kaserne sollte möglichst gering sein, damit der Abtransport der hier hergestellten Waren zügig voran geht.



Die Lederrüstungen sind für die Ausbildung von Axtkämpfern, Lanzenträgern, Bogenschützen und Spähern notwendig. Das Holzschild benötigt der Axtkämpfer und der Späher.

Das Kohlebergwerk

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Kohle

Bewohner:

Bergmann

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

Goldschmelze

Eisenschmelze

Waffenschmiede

Rüstungsschmiede

Baukosten:

Nutzholz x3

Steine x2

Die Förderung von Kohle aus den tiefen Stollen unter der Erde ist für viele Gebäude notwendig. Die Herstellung von Gold und Eisen bedingt eine große Menge Kohle. Auch die Schmieden benötigen Kohle für Herstellung ihrer Waren. Errichtet so schnell wie möglich eine große Anzahl von Bergwerken, um die spätere Nachfrage an Kohle befriedigen zu können. Dabei gilt, daß für jedes Gebäude, das Kohle benötigt, ein Bergwerk errichtet werden sollte.



Ist ein Kohlebergwerk erschöpft, erhaltet Ihr eine Nachricht von mir.

Die Eisenmine

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Eisenerz

Bewohner:

Bergmann

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

Eisenschmelze

Baukosten:

Nutzholz x3

Steine x2

Die Stollen der Eisenmine werden tief in den Berg hineingetrieben, um das kostbare Erz zu fördern. Aus dem geförderten Erz kann in der Eisenschmelze massives Eisen hergestellt werden, das zur Produktion von schweren Waffen und Rüstungen benötigt wird. Nachdem die Erzvorkommnisse erschöpft sind, reißt Ihr die Mine einfach ein, um sie an anderer Stelle neu errichten. Auch hier lasse ich Euch eine Nachricht zukommen, sobald die Rohstoffe erschöpft sind.



Eisenerze sind an ihrer bläulichen Farbe im roten Gestein zu erkennen.

Die Goldmine

Benötigte Waren:

keine

Produzierte Waren:

Goldgestein

Bewohner:

Bergmann

Benötigte Gebäude:

keine

Abhängige Gebäude:

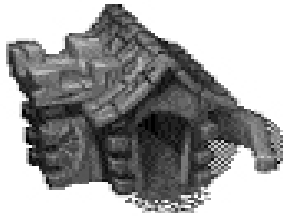
Goldschmelze

Baukosten:

Nutzholz x3

Steine x2

Die Ausbildung neuer Untertanen wird durch Gold finanziert. Auch die Rekrutierung neuer Soldaten muß mit Gold bezahlt werden. Die Goldmine fördert aus goldhaltigen Bergen das kostbare Edelmetall. Um daraus Goldtruhen herstellen zu können, benötigen Ihr die Goldschmelze, welche in der Umgebung zu der Mine aufgebaut werden sollte. Nach einer gewissen Zeit ist die Mine erschöpft. Dann muß an anderer Stelle eine neue gebaut werden.



Die Goldschmelze

Benötigte Waren:

Goldgestein

Kohle

Produzierte Waren:

Gold

Bewohner:

Schmelzer

Benötigte Gebäude:

Goldmine

Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:

Schulhaus

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Das aus der Goldmine hervorgebrachte Goldgestein wird in dieser Schmelze zu Gold weiterverarbeitet. Mit Hilfe von Kohle wird das Edelmetall geschmolzen. Die hergestellten Goldtruhen werden dann zum Schulhaus gebracht, wo sie für die Ausbildung neuer Gehilfen, Arbeiter und Rekruten eingesetzt werden. Ein gewisser Vorrat an Goldtruhen ist unerlässlich, um jederzeit die benötigten Berufe ausbilden zu können. Zudem solltet Ihr genügend Kohlebergwerke besitzen, um die Belieferung mit Kohle sicherzustellen.



Die Eisenschmelze

Benötigte Waren:

Eisenerz

Kohle

Produzierte Waren:

Eisen

Bewohner:

Schmelzer

Benötigte Gebäude:

Eisenmine

Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:

Waffenwerkstatt

Rüstungswerkstatt

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Der Schmelzer schmilzt unter hohen Temperaturen das Eisen aus dem Erz. Sein Schmelzofen benötigt daher viel Kohle. Baut dieses Haus in der Nähe zu Eisenminen und Kohlebergwerken, um die Anlieferung dieser Rohstoffe zu beschleunigen. Das hier gefertigte Eisen kann in den Waffen- und Rüstungsschmieden zu gefährlichen Kriegsgeräten weiterverarbeitet werden. Der Einsatz mehrerer Schmelzen ist nur bei entsprechend hohen Mengen von Eisenerz und Kohle sinnvoll.



Dieses Haus ist insofern wichtig, als daß es die Produktion von schwerem Kriegsgerät erst ermöglicht.

Die Waffenschmiede

Benötigte Waren:

Kohle

Eisen

Produzierte Waren:

Schwert

Pike

Armbrust

Bewohner:

Schmied

Benötigte Gebäude:

Eisenschmelze

Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:

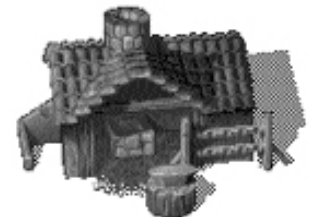
Kaserne

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Die mächtigen Waffen der Soldaten werden in der Waffenschmiede gefertigt. Im Gegensatz zur Waffenwerkstatt wird hier nur mit Eisen und Kohle produziert. Welche Waffen hergestellt werden hängt von Euren Wünschen ab. Schwerter, Piken und Armbrüste werden dann direkt zur Kaserne gebracht um dort an die Rekruten verteilt zu werden. Die Eisenschmelze, das Kohlebergwerk und die Kaserne sollten, wenn möglich, in nächster Umgebung errichtet werden.



Dieses Haus ist für die Waffenproduktion sehr kostbar und sollte daher ständig vor feindlichen Attacken geschützt werden.

Die Rüstungsschmiede

Benötigte Waren:

Eisen

Kohle

Produzierte Waren:

Stahlrüstung

Stahlschild

Bewohner:

Schmied

Benötigte Gebäude:

Eisenschmelze

Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:

Kaserne

Baukosten:

Nutzholz x4

Steine x3

Schwere Rüstungen und Schilde können in der Rüstungsschmiede in Auftrag gegeben werden. Der Schmied stellt ausschließlich die von Euch geordneten Waren her. Dafür benötigt er Kohle und Eisen, um daraus die massiven Rüstungen zu schmieden. Dieses Gebäude sollte in der Nähe zu einem Kohlebergwerk errichtet werden, damit dem Schmied immer ausreichend Kohle zur Verfügung steht. Auch die Kaserne sollte schnell erreichbar sein, um die hier hergestellten Ausrüstungsgegenstände zügig an die Rekruten verteilen zu können. Wenn Ihr verschiedene Waren bestellt habt, wechselt der Schmied nach jeder Produktion den Warentyp.



Die Kaserne

Benötigte Waren:

alle Waffen und

Rüstungen

Produzierte Waren:

keine

Bewohner:

Rekrut

Benötigte Gebäude:

Waffenwerkstatt

Rüstungsschmiede

Rüstungswerkstatt

Waffenschmiede

Pferdestall

Abhängige Gebäude:

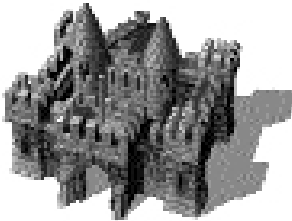
keine

Baukosten:

Nutzholz x6

Steine x6

Die Kaserne ist das Zentrum aller militärischen Aktionen. Die in dem Schulhaus ausgebildeten Rekruten kommen direkt hierher, um mit Waffen, Rüstungen und Pferden ausgerüstet zu werden. Je nach Lagerbestand können die verschiedensten Einheiten erzeugt werden. Behaltet die Kaserne immer im Auge, um sie vor feindlichen Angriffen zu schützen.



Die Schmieden und Werkstätten sind in direkter Nähe zu der Kaserne natürlich am effektivsten, um den schnellen Transport der produzierten Waffen und Rüstungen zu gewährleisten.

Der Spähturm

Benötigte Waren:

Steine

Produzierte Waren:

keine

Bewohner:

Rekrut

Benötigte Gebäude:

Steinbruch

Abhängige Gebäude:

keine

Baukosten:

Nutzholz x3

Steine x2

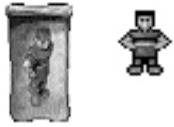
Damit die Stadt erfolgreich gegen feindliche Angriffe geschützt werden kann, solltet Ihr viele Spähtürme errichten. Der Turm wird mit Steinen aufgefüllt, die ein Rekrut auf die gegnerischen Soldaten schleudern kann. Ihr solltet immer mehrere dieser Spähtürme nebeneinander errichten, da der Rekrut hin und wieder in den Gasthof essen geht und der Turm in dieser Zeit unbesetzt ist.



Gefahr droht vor allem durch Bogenschützen, die auf sichere Distanz den Turm beschädigen können, ohne selbst getroffen zu werden.

Die Untertanen Eurer Majestät

Der Gehilfe



Die fleißigen Gehilfen sorgen dafür, daß fertige Waren zu den richtigen Gebäuden gebracht werden. Sollte Euch auffallen, daß die Waren sich in den Produktionsstätten anhäufen müßt Ihr dem Schulmeister befehlen, mehr Gehilfen anzulernen. Damit die Gehilfen ihren Aufgaben nachkommen können, müßt Ihr allerdings für eine Straßenverbindung zwischen den einzelnen Gebäuden sorgen.

Der Bauarbeiter



Die Bauarbeiter errichten Eure Straßen und Gebäude. Außerdem legen sie auch die Kornfelder und Weinstöcke an. Je größer ihre Zahl ist, desto zügiger geht der Aufbau der Stadt voran.

Der Steinmetz



Ohne Steine können keine Häuser oder Straßen gebaut werden. Im Schweiß ihres Angesichts schlagen die Steinmetze große Gesteinsbrocken aus dem Fels und verarbeiten sie zu Baumaterial.

Der Holzfäller



Die Holzfäller versorgen das Sägewerk mit Holz, tragen aber auch Sorge, daß der Baumbestand wieder aufgeforstet wird wenn alle Bäume gefällt sind.

Die Untertanen Eurer Majestät

Der Schreiner



Eure wandlungsfähigsten Diener sind die Schreiner. Neben dem Herstellen von Nutzholz arbeiten sie auch in der Waffen- und Rüstungswerkstatt.

Der Bauer



Den Bauern obliegt es, das Korn auszusäen und zu ernten. Außerdem bewirtschaften sie die Weingüter.

Der Bäcker



In Bäckerei und Windmühle sind die Bäcker und Müller tätig und leisten so wertvolle Arbeit bei der Versorgung der Bevölkerung.

Der Viehzüchter



Sowohl in der Schweinefarm als auch im Pferdestall arbeitet der Viehzüchter. Er füttert das Vieh mit Korn, um schlachtreife Schweine und kampftaugliche Pferde aufzuziehen.

Der Metzger



Der Metzger arbeitet in der Metzgerei und Gerberei. Somit erstellt er sowohl Leder als auch leckere Wurstwaren.

Die Untertanen Eurer Majestät

Der Schmelzer



In Gold- und Eisenschmelze arbeiten die Schmelzer. Sie versorgen Euch mit Gold und Eisen, sofern sie genug Kohle für ihre Schmelzöfen zur Verfügung haben.

Der Schmied



Schwere Waffen und Rüstungen werden Euch von den Schmieden hergestellt, die dafür ebenfalls Kohle in großer Menge benötigen.

Der Bergmann



Den Bergleuten obliegt die Förderung von Gold, Eisen und Kohle aus den entsprechenden Bergwerken und Minen.

Der Rekrut



Aus den Rekruten werden in der Kaserne tapfere Soldaten, die das Reich schützen und natürlich auch erweitern. Die Rekruten sind es auch, die den oft sehr eintönigen Wachdienst auf den Spähtürmen versehen um bei einem Überfall Steine auf unsere Feinde zu werfen. Steht ein Krieg bevor ist es Euch mit vielen Schulhäusern leicht möglich, schnell eine große Zahl von Rekruten heranzubilden.

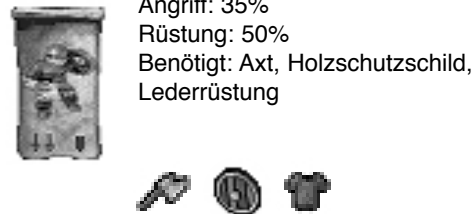
Das Militär

Die Miliz



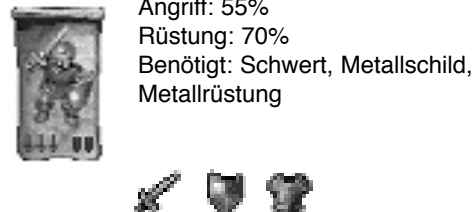
Angriff: 35%
Rüstung: 0%
Benötigt: Axt

Der Axtkämpfer



Angriff: 35%
Rüstung: 50%
Benötigt: Axt, Holzschuttschild,
Lederrüstung

Der Schwertkämpfer



Angriff: 55%
Rüstung: 70%
Benötigt: Schwert, Metallschild,
Metallrüstung

Die Infanteristen, d.h. *Miliz*, *Axtkämpfer* und *Schwertkämpfer*, sind gegen alle gegnerischen Einheiten einsetzbar. Als Besonderheit ist der sogenannte Sturmangriff zu erwähnen, der nur von diesem Truppentyp ausgeführt werden kann. Bei diesem schnellen Angriff rennt die Truppe mit höherer Geschwindigkeit auf den Gegner zu, um somit schneller ins Kampfgeschehen eingreifen zu können. Auch Angriffe gegen Bogen- und Armbrustschützen sind durch den Sturmangriff weniger verlustreich, da die anstürmenden Soldaten schwieriger zu treffen sind. Die Infanterie kann Kavalleristen vor Lanzenträgern schützen und den Fernkämpfern Nahkämpfe ersparen. *Die Miliz* ist die schwächste Einheit unter den Infanteristen und sollte nur in dringenden Verteidigungsfällen oder bei extremen Goldüberschuss erstellt werden. *Der Axtkämpfer* benötigt für seine Erstellung eine Lederrüstung, ein Holzschild und eine Handaxt. Er kann zusätzlich zum *Schwertkämpfer* erstellt werden, da er gänzlich andere Waffen und Rüstungen benötigt. *Der Schwertkämpfer* wird mit Hilfe einer Stahlrüstung, eines Stahlschildes und eines Schwertes erzeugt.

Das Militär

Der Späher



Angriff: 35%
Rüstung: 50%
Benötigt: Axt, Holzschild, Lederrüstung, Pferd



Die Kavallerie ist die schnellste Einheit im Spiel und somit für Aufklärung und Überraschungsangriffe besonders geeignet. Gegnerische Fernkämpfer sind mit *Spähern* und *Rittern* zügig zu erreichen, ohne selbst große Verluste beklagen zu müssen. Die *Späher* benötigen eine Handaxt, eine Lederrüstung und ein Holzschild.

Die Rittergarde



Angriff: 55%
Rüstung: 70%
Benötigt: Schwert, Metallschild, Metallrüstung, Pferd



Ein Schwert, eine Stahlrüstung und ein Stahlschild werden für die Erstellung der *Rittergarde* benötigt. Beide Einheiten setzen natürlich ein Pferd voraus.

Die Lanzenträger



Angriff: 25%
Angriff gegen Kavallerie: + 55%
Rüstung: 50%
Benötigt: Lanze, Leder-rüstung



Dieser Truppentyp ist der ultimative Schutz gegen die Kavallerie, da sie mit ihren langen Lanzen die feindlichen Reiter schnell aus dem Sattel holen können. Die *Lanzenträger* werden mit einer Lederrüstung und einer Lanze, die *Pikeniere* mit einer Stahlrüstung und Pike ausgerüstet. Da sie die Geschwindigkeit der Kavallerie nicht erreichen kann, sind sie vornehmlich zur Verteidigung einzusetzen. Die Unterstützung der eigenen Kavallerie, die gegen feindliche Reiter kämpft, ist daher der einzige Weg, die gegnerischen Truppen direkt zu attackieren.

Der Pikenier



Angriff: 35%
Angriff gegen Kavallerie: +80%
Rüstung: 70%
Benötigt: Pike, Metall-rüstung



Das Militär

Der Bogenschütze



Angriff: 35%
Rüstung: 50%
Benötigt: Bogen, Lederrüstung



Das wohl wichtigste taktische Element ist der Fernkampf.

Bogen- und Armbrustschützen können auf sichere Distanz den Gegner attackieren, ohne selbst Schaden zu erleiden. Da diese Truppen keinerlei Verteidigung im Nahkampf besitzen, sollten andere Truppen zum Schutz der Fernkämpfer bereitstehen.

Die Ausrüstung eines *Bogenschützen* verlangt einen Bogen sowie eine Lederrüstung, eine Armbrust und eine Stahlrüstung die eines *Armbrustschützen*.

Der Armbrustschütze



Angriff: 100%
Rüstung: 70%
Benötigt: Armbrust, Metallrüstung



Die Kunst der Kriegsführung

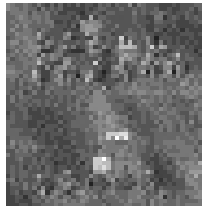
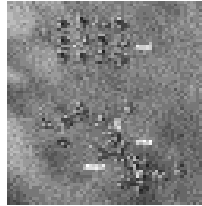
Die Infanterie ist das Rückgrat jeder Armee. Miliz, Axtkämpfer und Schwertkämpfer sind gegen alle feindlichen Einheiten einsetzbar. Besondere Erwähnung verdient der Sturmangriff, der nur von diesen Einheiten ausgeführt werden kann: Auf Euren Befehl hin rennen die Soldaten mit hoher Geschwindigkeit auf den Gegner zu, um schneller in das Kampfgeschehen eingreifen zu können. Diese Taktik empfiehlt sich vor allem beim Sturm auf eine von feindlichen Armbrust- oder Bogenschützen gehaltene Stellung. Durch das erhöhte Bewegungstempo werden die Verluste durch den Feindbeschuss verringert.

Eure Fußsoldaten erfüllen aber noch andere wichtige Aufgaben, indem sie zum Beispiel eure Kavallerie gegen Angriffe von Lanzenträgern abschirmen oder die eigenen Fernkämpfer beschützen.

Ein Milizkämpfer ist schnell bereit, Ihr müßt einfach einem Rekruten eine Handaxt geben. Zu bedenken ist allerdings, daß die Miliz beinahe genauso schnell besiegt und das Gold für die Ausbildung verloren ist. In Zeiten größter Not oder bei reichlichem Goldvorrat ist es aber dennoch sinnvoll Miliz zu rekrutieren, die vor allem im Kampf gegen wehrlose Fernkämpfer sehr nützlich ist.

Axt- und Schwertkämpfer können voneinander unabhängig ausgehoben werden, da sie unterschiedlich ausgerüstet sind.

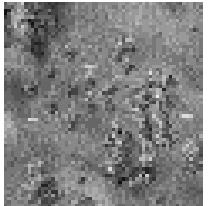
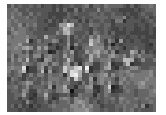
Der beste Schutz gegen feindliche Reiterei sind die Lanzenträger und Pikeniery, die mit ihren langen Waffen einen enormen Vorteil im Kampf mit den Reitern des Gegners haben. Die richtige Platzierung der Langwaffenkämpfer ist nicht ganz einfach, da die Berittenen Einheiten sich deutlich schneller bewegen können. Gelingt es Euren Rittern jedoch, die feindliche Kavallerie in einem Kampf aufzuhalten könnt ihr die Lanzenträger und Pikeniery zur Unterstützung nachrücken lassen.



Von der Kunst der Kriegsführung

Unterstützung durch Fernkämpfer ist ohne Zweifel eines der wichtigsten taktischen Elemente. Eure Bogen- und Armbrustschützen können aus sicherer Entfernung dem Feind herbe Verluste beibringen. Wie bereits erwähnt sind die Fernkämpfer allerdings im Nahkampf nicht in der Lage, sich zu verteidigen und müssen deswegen von anderen Truppenteilen geschützt werden. Schnelle Vorstöße in der Schlacht, Überraschungsangriffe im Hinterland des Feindes und das Erkunden unbekannter Gebiete sind die Aufgaben der Reiterei. Da sie schneller ist als die Fußsoldaten könnt ihr eure Kavallerie im Kampf leicht umdirigieren um eigene Linien zu unterstützen oder Breschen in die Formation der gegnerischen Kämpfer zu schlagen. Da diese Einheiten die meisten Rohstoffe verbrauchen, solltet Ihr nicht zögern, ihnen bei fehlendem Glück in der Schlacht den schnellen Rückzug zu befehlen. Nun da Ihr die Stärken und Schwächen eurer Soldaten kennt ist es an der Zeit, sich über ihren günstigen Einsatz auf dem Feld der Ehre Gedanken zu machen. Sind eure Truppen nicht in der richtigen Aufstellung aufmarschier,t ist ein Sieg in weite Ferne gerückt und der Feind triumphiert.

Obwohl ich es bereits erwähnt habe muß ich noch einmal eindringlich betonen, daß Ihr eure Bogen- und Armbrustschützen vor Feindkontakt beschützen müßt. Diese können auch mitten in ein Handgemenge hinein feuern, ohne die eigenen Kameraden zu gefährden. Auch wenn es nicht gerade die Feine Art ist sind Angriffe in den Rücken des Gegners ungeheuer effektiv. Die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer erhöht sich um das Vierfache was bedeutet, daß die Angegriffenen den Schlägen unserer Krieger praktisch schutzlos ausgeliefert sind. Im Beispiel sieht es auf den ersten Blick für den Feldherrn der Roten Soldaten nicht besonders gut aus, da seine Einheiten deutlich schwächer sind als die des Gegners. Durch einen Sturmangriff in den Rücken der blauen Linie wird sich das Blatt aber schnell wenden und die roten Soldaten werden siegreich sein. Wären die roten Soldaten nicht so günstig aufgestellt und könnten deswegen nur aus einer Richtung attackieren würden sie von den Blauen Soldaten bis zum letzten Mann aufgerieben. Auch möchte ich noch einmal betonen, daß es keinen Sinn macht, die Reiterei in sinnlosen Kämpfen mit Lanzenträgern des Gegners zu verheizen. Die Kavallerie ist schnell genug, um solchen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und genau das solltet Ihr auch befehlen.



Befehle des Militärs

SENDEN

Hiermit könnt Ihr Eure Truppe bewegen. Nachdem Ihr ein gültiges Feld angewählt habt, erscheint eine Art Kompass, mit dem Ihr die Blickrichtung Eurer Truppe nach dem Erreichen des Zieles festlegen können. Gebt Ihr keine bestimmte Richtung an, schaut die Truppe in die aktuell eingestellte Blickrichtung.



HALT

Um Eure Truppe anzuhalten, wählt diesen Knopf. Sie bleibt dann an Ort und Stelle stehen um ihre jeweilige Formation zu bilden.



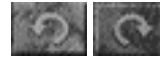
ANGREIFEN

Um gegnerische Truppen oder Gebäude direkt anzugreifen drückt den Angriffsknopf. Beachtet, daß dabei die Formation aufgelöst wird und jeder Soldat auf eigene Faust das Angriffsziel zu erreichen versucht.



LINKSDREHUNG, RECHTS-DREHUNG

Um die Blickrichtung Eurer stehenden Truppen zu ändern, benutzt die Pfeil-symbole. Bei Bogen- bzw. Armbrustschützen kann hiermit das Angriffsziel grob bestimmt werden.



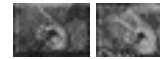
STURMANGRIFF

Der Sturmangriff kann nur von den Milizen, Axtkämpfern und Schwertkämpfern ausgeführt werden. Dieser Befehl ist für den Angriff gegen flüchtende Einheiten und gegen attackierende Fernkämpfer hilfreich. Beachtet, daß Ihr während des Sturmangriffes die Kontrolle über Eure Einheiten verliert. Erst wenn alle Einheiten den Angriff abgeschlossen haben, könnt Ihr neue Befehle erteilen.



FORMATION ÄNDERN

Mit diesen beiden Knöpfen könnt Ihr die Anordnung Eurer Truppe ändern. In der Mitte dieser Knöpfe seht Ihr dann die neue Formation, die Eure Soldaten einnehmen werden. Versucht für jeden Truppentyp eine taktisch kluge Formation zu finden.



TRENNEN

Hiermit könnt Ihr die Truppe halbieren. Wenn sich verschiedene Einheitentypen in der Truppe befinden wird aus einem Typ die neue Truppe gebildet. Besteht Eure Truppe nur aus einem Typus, trennt sich die Hälfte ihrer Soldaten und bildet eine neue Gruppe.



VERBINDEN

Dieser Befehl ermöglicht den Zusammenschluß zweier Truppen. Die Truppen müssen dieselbe militärische Zuordnung besitzen, d.h. Langwaffen und Kavalleristen oder Fernkämpfer und Infanteristen können nicht in einer Truppe gemischt werden. Die Truppe, die den Befehl ausführt, schließt sich an die ausgewählte Zielgruppe an.



NAHRUNG ORDERN

Gelegentlich müßt Ihr Eure Truppen mit Nahrung versorgen. Im Gegensatz zu den Zivilisten werden die Soldaten direkt mit Nahrung beliefert. Sobald Ihr den Befehl dazu gegeben habt, werden Eure Gehilfen Nahrungsmittel aus dem Lagerhaus an jeden hungrigen Soldaten dieser Truppe ausgeben. Um die Wegstrecken der Gehilfen abzukürzen empfiehlt es sich, vor dem Befehl die Truppe in die Nähe des Lagerhauses zu bewegen.

