LORDS II™
OF THE REALM

Echtzeit Schlachte
Modem & Netzwerk

WINDOWS 95 & DOS CD-ROM

Spannende Schlachten & strategische Eroberungen

KOMPLETT IN DEUTSCH

SIERRA™

Mitwirkende

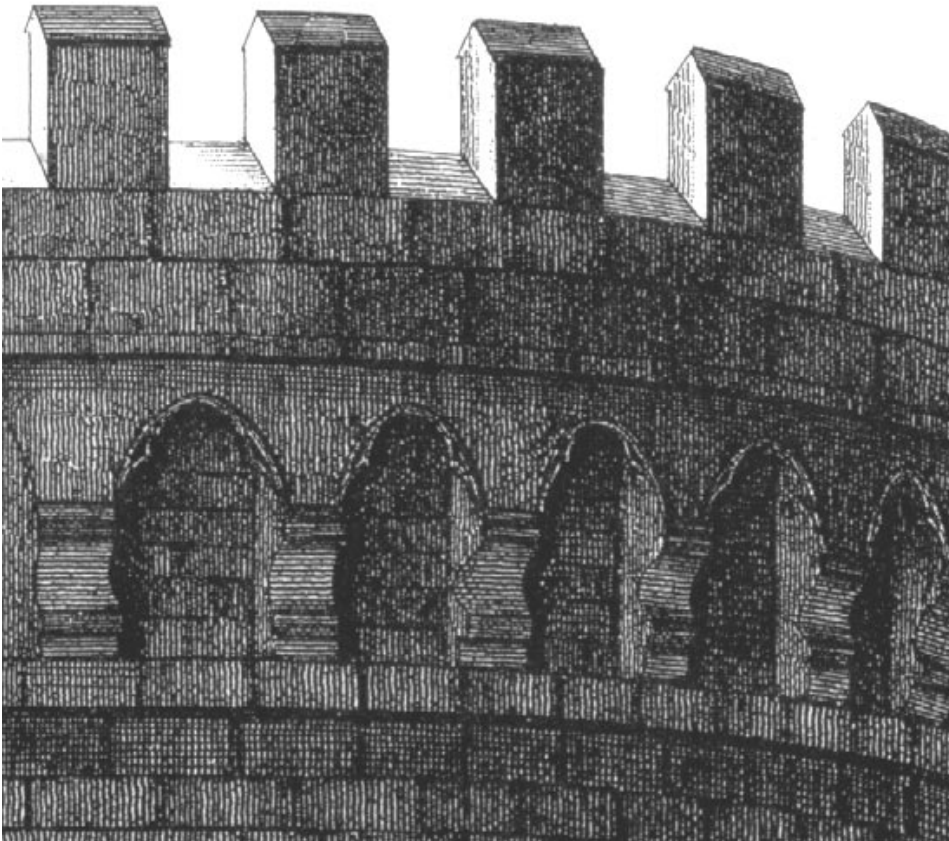
SPIELDESIGN **unter Mitwirkung von**	David Lester Chris Beatrice Simon Bradbury Eric Ouellette
PRODUKTION	Eric Ouellette
PROGRAMMIERUNG	Simon Bradbury
KREATIVE LEITUNG	Chris Beatrice
GRAFIK	Adam Carriuolo Heidi Mann Mike Malone Scot Forbes Dennis Rose
BUCH	Todd Capute
MUSIK & SOUNDEFFEKTE	Keith Zizza
AUDIO- & VIDEOAUFNAHMEN	Steve Serafino
LEITER QUALITÄTSSICHERUNG	Steve Grammont
LEITUNG TEST	Doug Gonya
QUALITÄTSSICHERUNG	Joe McGuire Ken Parker Jon Payne Edward Pugsley
SPIELKARTEN	Doug Gonya Edward Pugsley Ken Parker
SCHLACHTKARTEN	Edward Pugsley Jon Payne
LOKALISIERUNG	Antje Hink

SPRECHER Berth Wesselmann
Jochen Bartels
Cornelia Bitsch

ÜBERSETZUNG Eva Stabenow

Besonderen Dank geht an Ken Ford und Steve Serafino.

LORDS OF THE REALM II arbeitet mit Smacker Videotechnik. Copyright © 1994, Invisible, Inc. d.b.a. RADSoftware.



Inhaltsverzeichnis

Erster Teil: Einleitung 8
- Spiel installieren und laden 8
- Erste Schritte 10
- Überblick 12
- Spielzeit und Steuerung 15

Zweiter Teil: Das Reich 18
- Gesamtkarte 19
- Steuerbereich 21
- Übersichtskarte 22
- Menüleiste 23

Dritter Teil: Verwaltung der Provinzen 24
- Ihr Volk 25
  - Zufriedenheit 25
  - Bevölkerungswachstum 29
- Nahrungsmittel 31
- Arbeit 34
  - Arbeitsverteilungsleiste 34
  - Erweiterte Arbeitsanzeige 37
- Landwirtschaft 39
  - Feldnutzung 39
  - Rinder 42
  - Getreide 44
  - Industrie 46
  - Holzverarbeitung 47
  - Steinbruch 47
  - Eisenbergbau 47
  - Schmiede (Waffenbau) 48
- Burgen bauen 50
  - Materialbeschaffung 50
  - Burgplan auswählen 51
  - Arbeiter für die Burg einteilen 53
  - Vorhandene Burg ändern 53
  - Die Garnison 54
  - Eine Burg reparieren 55
- Mehrere Provinzen verwalten 56
- Die Wirtschaft 58
  - Die Schatzkammer 58
  - Händler 59
  - Steuern 61

Vierter Teil: Armeen 64
Aufbau einer Armee 65
Bürger zum Wehrdienst verpflichten 65
Die Soldaten bewaffnen 67
Besoldung 68
Söldner anheuern 69
Verschiedene Arten von Truppen 70
Armeen im Reich 73
Armeen bewegen 74
Armeen zusammenschließen 74
Eine Armee teilen 75
Eine Armee auflösen 75
Plündern 75
Provinzen erobern 76
Nahrungssuche 77

Fünfter Teil: Schlachten 78
Befehl übernehmen 79
Einheiten befehligen 80
Einheitengröße 81
Steuerung Schlachtfeld 82
Bauernaufstände 85

Sechster Teil: Belagerungen 86
Belagern 87
Belagerungswaffen 90
Wassergraben 92
Eine Burg verteidigen 94

Siebter Teil: Diplomatie 96
Die Spieler 97
Botschaften 107
Bündnisse 104

Achter Teil: Für fortgeschrittene Spieler 106
Erweiterte Landwirtschaft 106
Erforschen 108
Angepaßte Spiele 109
Mit mehreren Spielern spielen 110

Neunter Teil: Anhang 114
Tips zur Strategie 114
Kundendienst 120
Tips zur Technik 123
Inhaltsverzeichnis 132

Eine Zeit der Finsternis bricht an ...

Man schreibt das Jahr 1268, und der englische Thron ist nicht besetzt. England und Wales werden von mächtigen Feudalherren regiert, die tun und lassen, was sie wollen, und keiner Macht gegenüber verantwortlich zeichnen. Sie führen unablässig Krieg mit ihren Privatarmeen und unterdrücken die Armen auf grausamste Weise. Die Menschen sehnen sich nach einem König, der die Provinzen in einem einzigen, mächtigen Königreich vereinen kann.

Dieser König sind Sie, denn nur Sie haben die erforderliche Macht und Weisheit, um ein Königreich aufzubauen und es ehrlich und geschickt zu regieren. Aber der Weg zum Thron wird blutig sein. Schon jetzt, wo Sie doch erst am Anfang stehen, sammeln Ihre Feinde bereits Armeen um sich, bauen wehrhafte Burgen und gehen Bündnisse gegen Sie ein. Ein schrecklicher Krieg liegt vor Ihnen.

Können Sie eine abgelegene Ansammlung von Feldern und Wäldern in eine aufstrebende Gemeinschaft verwandeln? Können Sie für die Gesundheit und Sicherheit Ihrer Untertanen sorgen? Sind Sie in der Lage, eine Gruppe armseliger Bauern in eine mächtige Armee verwandeln?

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM KÖNIG?

Das wird die Zukunft zeigen ...

Einleitung

Willkommen im Mittelalter! Der erste Teil dieses Handbuchs soll dem Erstbenutzer helfen, ins Spiel zu kommen und Lords of the Realm II zu genießen.

Spiel installieren und laden

Installation unter Windows 95

Erster Schritt: Legen Sie die CD-ROM mit dem Spiel in Ihr Laufwerk ein.

Wenn die AutoPlay-Funktion von Windows 95 aktiv ist, erscheint automatisch ein Fenster auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie “Lords of the Realm II installieren” aus, um mit der Installation zu beginnen. Befolgen Sie die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Zweiter Schritt: Wenn die AutoPlay-Funktion nicht aktiv ist, öffnen Sie den Ordner“Arbeitsplatz” und wählen den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks aus. In dem Fenster, das nun geöffnet wird, doppelklicken Sie auf das Symbol Setup. Befolgen Sie die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Im Installationsprogramm können Sie zwischen verschiedenen Installationsoptionen auswählen. Für die bestmögliche Leistung empfehlen wir die mittlere oder maximale Installation.

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, um das Spiel nach der Installation zu laden. Wenn die AutoPlay-Funktion aktiv ist, beginnt das Spiel von alleine. Wenn nicht, auf den Button Start klicken und Lords II auswählen.

Sie können das Spiel nur spielen, wenn sich die CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.

Installation unter MS-DOS

Dieses Spiel kann nicht unter Windows 3.1 installiert und ausgeführt werden. In diesem Fall müssen Sie in die DOS-Ebene gehen, um dieses Spiel zu installieren und zu spielen.

Erster Schritt: Beenden Sie Windows, um zur DOS-Eingabeaufforderung zu gelangen. Die Eingabeaufforderung sollte in etwa so C:> oder so C:\ > aussehen (wenn Sie ein anderes Laufwerk benutzen, kann ein anderer Buchstabe angezeigt werden).

Sie müssen zur Installation alle anderen Programme, wie z. B. Windows oder DosShell, vollständig beenden.

Zweiter Schritt: Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Dritter Schritt: Greifen Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk zu, indem Sie den Buchstaben des Laufwerks und einen Doppelpunkt eingeben. Danach die <Eingabetaste> drücken. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk den Buchstaben “D” trägt, geben Sie also

D:

ein und drücken dann die <Eingabetaste>. Sobald die Eingabeaufforderung erscheint, geben Sie

INSTALL

ein und drücken dann die <Eingabetaste>. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das Installationsprogramm erzeugt ein Verzeichnis mit dem Namen LORDS2 auf Ihrer Festplatte, in das alle erforderlichen Spieldateien gestellt werden, wenn Sie kein anderes Verzeichnis angeben.

Um das Spiel nach der Installation zu laden, greifen Sie auf das Verzeichnis mit den Spieldateien zu, indem Sie

CD\ LORDS2

eingeben und dann die <Eingabetaste> drücken. (Wenn Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis installiert haben, greifen Sie auf dieses Verzeichnis zu.)

Geben Sie nun

LORDS2

ein, und drücken Sie die <Eingabetaste>, um das Spiel zu laden.

Erste Schritte

LORDS OF THE REALM II verfügt über eine intuitive Steuerung, durch die Sie schnell und leicht mit dem Spielen anfangen können. Wir empfehlen die Lektüre der Karte LORDS II Erste Schritte, nachdem Sie das Spiel installiert und geladen haben. So machen Sie sich mit den grundlegenden Konzepten des Spiels vertraut und können bald anfangen, Ihre erste Provinz zu verwalten.

Sie sollten nicht erwarten, das Spiel sofort meistern zu können. Probieren Sie also während der ersten Spiele verschiedene Einstellungen und Strategien aus. Konkrete Fragen können Sie durch Inanspruchnahme der Online-Hilfe im Spiel oder durch Nachlesen in diesem Handbuch klären.

Im Spiel befinden sich mehrere Anleitungsbildschirme, die automatisch angezeigt werden und zum Verständnis der Spielziele und -steuerung hilfreich sind.

Wenn Sie in diesem Handbuch oder in der Online-Hilfe aufgefordert werden, etwas anzuklicken, sollten Sie dies immer mit der linken Maustaste tun, wenn nicht explizit die rechte Maustaste erwähnt wird.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt klicken, wird meist eine Aktion ausgeführt, oder eine Anzeige wird aufgerufen, in der Sie eine Aktion ausführen können. Durch das Anklicken eines Objekts mit der rechten Maustaste wird entweder eine Anzeige aufgerufen, die allgemeine Informationen zu dem Objekt enthält, oder eine Anzeige oder ein Bildschirm verlassen, ohne eine Aktion auszuführen.

Hilfe

Sollten Sie Fragen haben oder auf etwas stoßen, das Sie nicht verstehen, können Sie auf verschiedene Weise Hilfeinformationen erhalten.

Beim Spielen werden automatisch auf Ihrem Bildschirm Anleitungen angezeigt. (Diese können Sie abschalten, indem Sie auf Tips zum Spiel im Menü Hilfe zum Spiel klicken.)

Es stehen auch Tips zu Tools zur Verfügung, in denen viele der im Spiel verwendeten Buttons und Icons erklärt werden. Diese Tips zu Tools können Sie aufrufen, indem Sie Ihren Mauszeiger einen Augenblick lang über einen Button oder eine Funktion plazieren. (Diese Sprechblasenhilfe können Sie ausschalten, indem Sie auf Tips zu Tools im Menü Hilfe zum Spiel klicken).

Weitere Informationen enthalten dieses Handbuch und die Online-Hilfe. Die Online-Hilfe können Sie im Menü Hilfe aufrufen.

Überblick

Das Spiel fängt im Jahr 1268 an. Der König ist kinderlos gestorben, es gibt also keinen rechtmäßigen Thronfolger. Sie und einige andere Adelige kämpfen um die Krone.

Ihr Ziel ist, alle anderen, die einen Anspruch auf den Thron erheben, zu vernichten, damit Sie unbestritten über das Reich herrschen können. Zu Beginn des Spiels herrschen Sie über eine einzige Provinz. Mit den wenigen Ressourcen, die Ihnen in dieser Provinz zur Verfügung stehen, müssen Sie nun eine große Gefolgschaft, eine erfolgreiche Wirtschaft und schließlich eine mächtige Armee aufbauen.

Zunächst müssen Sie dafür sorgen, daß Ihre Provinz gedeiht. Die Bevölkerungszahlen erhöhen Sie, indem Sie dafür sorgen, daß die Menschen zufrieden sind. Verwalten Sie die Arbeitskräfte so, daß sie so viel wie möglich produzieren und gleichzeitig für die steigenden Bevölkerungszahlen genügend Nahrungsmittel anbauen.

Später, wenn die Zeit reif ist, können Sie Burgen bauen, um Ihren Herrschaftsbereich zu verteidigen und Armeen aufbauen, mit denen Sie andere Ländereien erobern können. Ihr Heer muß groß und gut ausgerüstet sein — schließlich muß es im freien Feld und bei blutigen Belagerungen anderer Burgen kämpfen.

Ihre Aufgabe besteht darin, gut für Ihre Provinzen zu sorgen, Burgen zu bauen und mächtige Armeen zu mobilisieren und zu befehligen. Wenn Sie diese Aufgaben geschickt und ehrgeizig versehen, werden Sie Ihre Gegner überwältigen, und immer mehr Provinzen werden Ihnen zufallen.

Nur so kann die Krone an Ihren Bestimmungsort gelangen — auf Ihr Haupt!

Ein Spiel einrichten

Sobald Sie das Spiel geladen haben, wird die Einleitung abgespielt. In Zukunft können Sie diesen Abschnitt durch einen kurzen Klick mit der Maustaste überspringen.

Nach der Einleitung werden Sie aufgefordert, auszuwählen, ob Sie alleine oder mit mehreren Spielern (2 bis 5) spielen wollen. Klicken Sie auf den jeweiligen Button, um fortzufahren.

Wenn Sie *Ein Spieler* auswählen, wird eine zweite Anzeige aufgerufen:

- Wählen Sie *Jetzt spielen!!* aus, um sofort mit einem Spiel mit den Standardeinstellungen anzufangen.
- Wählen Sie *Spiel laden* aus, um ein zuvor abgespeichertes Singleplayer-Spiel weiterzuführen. Eine Liste der abgespeicherten Spiele wird angezeigt. Wählen Sie eines aus, und fahren Sie fort.
- Wählen Sie *Spiel einrichten* aus, um ein Spiel nach Ihren Wünschen einzurichten. Hierbei können Sie aus vielen Variationen auswählen (siehe Angepaßte Spiele auf Seite 109 für weitere Informationen).
- Wählen Sie *Von Vorne* aus, um von vorne anzufangen.

Sobald Sie mit einem Spiel anfangen, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben und einen Schild auszusuchen, der fortan Ihr Wappen sein wird. Die Farbe

des Schilds wird im gesamten Spiel Ihre Kennungsfarbe sein. Geben Sie hierzu Ihren Namen in dem Kästchen ein, und klicken Sie auf einen Schild, um ihn auszuwählen.

Partien mit einem Spieler

Bei einem Singleplayer-Spiel konkurrieren Sie mit bis zu vier computergesteuerten Spielern: dem Bischof, dem Baron, dem Ritter und der Gräfin. (Charakterprofile enthält der Abschnitt *Diplomatie* dieses Handbuchs ab Seite 96).

Spiel mit mehreren Spielern

Wenn Sie den Button *Mehrere Spieler* anklicken, wird ein Fenster mit dem Namen *Verbindungsart* angezeigt. Hier können Sie eine Modem- oder Netzverbindung auswählen, mit dem 2 bis 5 Spieler verbunden werden können.

Weitere Informationen enthält der Abschnitt *Mit mehreren Spielern spielen* in diesem Handbuch auf Seite 110.

Bei einem Multiplayer-Spiel mit weniger als 4 Spielern können Sie auswählen, ob Sie bzw. gegen wie viele computergesteuerte Adlige zusätzlich Sie konkurrieren wollen.

Spielzeit und Steuerung

Spielzeit

Lords of the Realm II ist sowohl *spielzugs*- als auch *echtzeit*-bestimmt.

Alle Aspekte des Spiels, die mit der Verwaltung der Provinzen zu tun haben, beruhen auf Spielzügen. Jeder Spielzug stellt eine Jahreszeit/Saison dar, und mit dem Fortschreiten des Spiels summieren sich auch die Jahre. Alle Spieler sind gleichzeitig an der Reihe.

Die Schlachten spielen sich dagegen in *Echtzeit* ab. Während einer Schlacht können Sie Befehle geben oder eine Pause einlegen und das Spiel später erneut aufnehmen. Beide Armeen können sich zu jeder Zeit während der Schlacht bewegen und angreifen (siehe *Schlachten* auf Seite 78).

Während jedes Spielzugs kümmern Sie sich um die Verwaltung Ihrer Provinz(en) und die Bauaktivitäten. Sie können während jeder Jahreszeit fünf wichtige Aktionsarten ausführen.

1) Ihre Provinzen verwalten: Sie sorgen dafür, daß Ihr Volk genug zu essen hat und zufrieden ist, indem Sie die Arbeitskräfte auf Nahrungsmittelproduktion und Industrie verteilen, Ihre Schatzkammer überwachen, Güter bei einem reisenden Händler kaufen und verkaufen, Vorräte zwischen Ihren Provinzen hin- und herschicken und die Bauaktivitäten an den Burgen, die Sie gerade bauen, überwachen.

2) Armeen erstellen und ausschicken: Hierzu müssen Sie Bauern aus Ihrem Volk einziehen, sie mit den gekauften oder selbst produzierten Waffen ausrüsten und sie ausschicken, um die Provinzen Ihrer Gegner zu erobern. Wenn Söldnerarmeen verfügbar sind, können Sie diese anheuern, wenn Sie sich das leisten können.

3) Burgen bauen: Sobald Sie über genug Stein und Holz verfügen und genug Bauern haben, um eine Burg in einer vernünftigen Zeit zu bauen, sollten Sie irgendeine Art von Burg bauen. Die Anzahl der Spielzüge, die Sie zum Bau einer Burg benötigen, hängt davon ab, wie

architektonisch anspruchsvoll und wie groß die Burg werden soll, wie viele Bauern Sie zum Bauen der Burg abgestellt haben und wie schnell welche Menge an Material verfügbar ist.

4) Schlachten auf freiem Feld oder Belagerungen durchführen: Ihre Truppen können sich in jedem Spielzug in eine Schlacht stürzen oder eine Burg belagern — dies geht auch mehrfach in einem Spielzug.

Eine Armee kann entweder in einer herkömmlichen Schlacht auf freiem Feld eingesetzt werden oder eine Burg belagern, um diese einzunehmen. Bei einer Belagerung umringt die angreifende Armee eine feindliche Burg und verbringt mehrere Jahreszeiten damit, Belagerungswaffen wie z. B. Rammböcke oder Katapulte zu bauen. Wenn die Waffen bereit sind, beginnt die Schlacht.

5) Diplomatische Beziehungen pflegen: Ihre Beziehungen zu anderen Möchtegern-Königen entwickeln sich im Verlauf des Spiels. Sie können Botschaften schicken, Bündnisse schließen oder Zwietracht und Rivalität zwischen Ihren Gegnern säen.

6) Den Spielzug beenden: Klicken Sie auf den Button *Spielzug beenden*, wenn Sie alle Aufgaben erfüllt haben. Wenn alle Spieler den Spielzug beendet haben, bewegen sich Händler, Vorratskarren und Rebellen quer über die Landkarte, der Bildschirm verdunkelt sich kurz, und der nächste Spielzug fängt an. Wenn die Karte eine neue Jahreszeit anzeigt und die Worte *Spielzug beenden* wieder auf dem Button erscheinen, können Sie mit dem nächsten Spielzug beginnen.

Steuerung

Die meisten Spielfunktionen können Sie ausführen, indem Sie auf Icons, Buttons, Text oder Pfeile klicken.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Icon in der Gesamtkarte klicken, wird in der Regel eine Funktion ausgeführt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Icon klicken, werden meist Informationen angezeigt. Sie können auf verschiedene Icons in den einzelnen Provinzen klicken, um allgemeine Informationen aufzurufen.

Der Steuerbereich rechts im Spielbildschirm enthält viele Buttons und andere Funktionen, mit denen Sie Ihre Provinzen verwalten oder Informationen anzeigen können.

Mit Pfeiltasten können Sie Zahlenwerte einstellen, mit Schiebeleisten können Sie Arbeitskräfte für zwei verschiedene Aktivitätsarten einteilen.

Ein großer Teil von Lords II spielt sich bei der Interaktion mit Personen und Funktionen auf einer Karte ab. In der Gesamtkarte ist das angezeigte Gebiet eine Teilansicht eines größeren Gebiets. Um andere Teile des Landes anzusehen, können Sie mit Ihrem Mauszeiger in verschiedene Richtungen blättern.

Sie können in einer Karte hin- und herblättern, indem Sie Ihren Mauszeiger direkt über einen beliebigen Rand des Bildschirms plazieren. Sie können in jede Richtung blättern: nach Norden, nach Süden, nach Osten, nach Westen oder diagonal bis zum Ende des Spielbereichs.

Das Reich

Zu Beginn des Spiels wird auf Ihrem Bildschirm eine Ansicht des Reichs und vieler Funktionen angezeigt. Das Land ist in unabhängige Provinzen aufgeteilt. Am Anfang jedes Spiels besitzt jeder Spieler eine Provinz. Die Grenzen zwischen den Provinzen sind durch Steinmauern markiert. In der Gesamtkarte werden auch Berge, Wälder und Straßen angezeigt.

Zu Beginn des Spiels gibt es zwei Arten von Provinzen: unabhängige Provinzen und Provinzen unter der Herrschaft von Adeligen. Die letzteren werden in der Miniaturkarte oben rechts im Bildschirm in der Kennungsfarbe der Adeligen angezeigt. In einem Multiplayer-Spiel kann es sich bei den Adeligen sowohl um Mitspieler als auch um computergesteuerte Spieler handeln.

Das soziale Herzstück jeder Provinz ist ihre *Provinzhauptstadt*. Anfänglich ist die Provinzhauptstadt eine kleine Siedlung mit einer farbigen Flagge, die zeigt, unter wessen Herrschaft (wenn es einen Herrscher gibt) sie steht. Wächst die Bevölkerung, füllt sich die Provinzhauptstadt mit Gebäuden. Indem Sie die Provinzhauptstadt betrachten, erhalten Sie eine gewisse Vorstellung vom Fortschritt einer Provinz.

Mit steigenden Bevölkerungszahlen entstehen auch Dörfer in der Umgebung der Provinzhauptstadt.

Jede Provinz verfügt darüber hinaus über einige weitere Funktionen. Informationen hierüber können Sie anzeigen lassen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken.

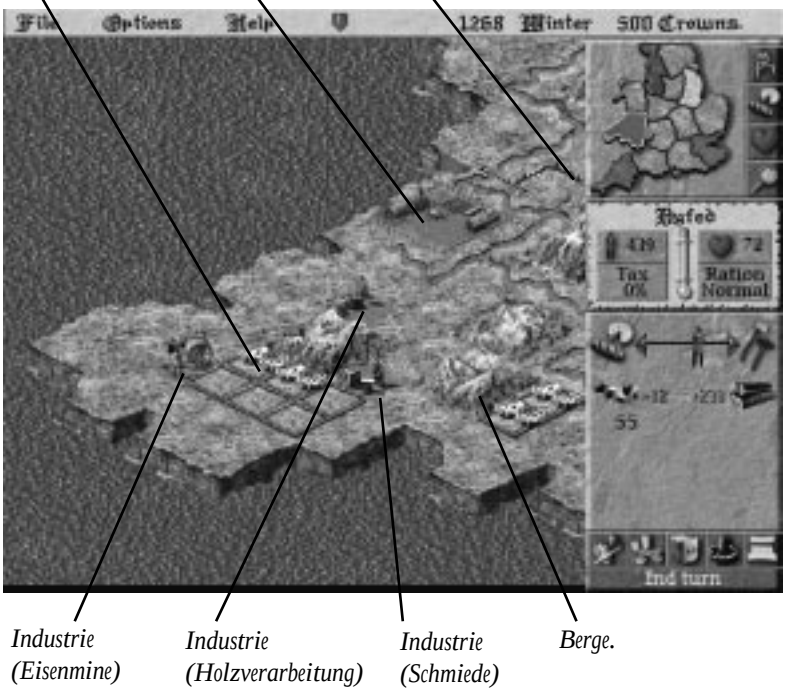
In jeder Provinz gibt es eine Schmiede, mehrere Felder und meist eine oder mehrere Industrieanlagen wie z.B. Sägewerke, Steinbrüche oder Eisenerzminen. Bei angepaßten Spielen können Sie viele dieser Bedingungen in den Provinzen einstellen.

Ihre Provinz und deren Ressourcen bilden den Grundstein, auf dem Sie Ihr Königreich aufbauen werden.

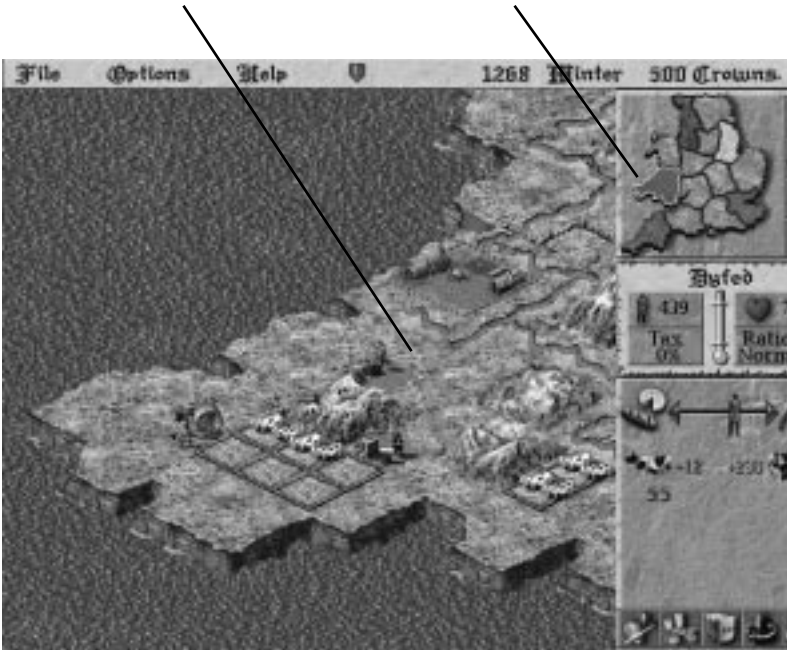
Gesamtkarte

In der Gesamtkarte läuft die meiste Action ab. Sie enthält eine Nahansicht des Reichs, in dem die wichtigsten Einzelheiten jeder Provinz angezeigt werden: Städte, Burgen, Industrien, Wälder, Berge, Felder, Straßen und Grenzen. In der Gesamtkarte wird jeweils nur ein Teil des gesamten Reichs angezeigt. Blättern können Sie, indem Sie den Mauszeiger über einen beliebigen Rand des Bildschirms positionieren.

Die Gesamtkartenansicht bestimmt, welche Provinz *ausgewählt* ist. Der Steuerbereich zeigt immer Informationen und Einstellungen zur *ausgewählten* Provinz an. Wenn Sie beispielsweise in der Schiebeleiste zum Einteilen der Arbeitskräfte eine Änderung vornehmen, verwalten Sie damit nur die Arbeitskräfte in der *ausgewählten* Provinz.



Die ausgewählte Provinz ist immer im Steuerbereich der Miniaturkarte hervorgehoben.



Die Provinz in der Mitte der Gesamtkartenansicht ist immer die ausgewählte Provinz. Diese Provinz wird auf der Miniaturkarte durch eine weiße Umrandung gekennzeichnet. Die ausgewählte Provinz ändert sich also, wenn Sie im Reich herumblättern.

In der Gesamtkarte werden auch Karren von Händlern und Transportwagen, in denen Güter von einer Provinz in die nächste gebracht werden, sowie die Armeen der Spieler angezeigt.

Im Steuerbereich rechts von der Gesamtkarte können Sie Ihre Provinzen überwachen, verwalten und auf andere Spielbildschirme zugreifen. Weitere Informationen über die Anzeige enthält der Abschnitt *Verwaltung der Provinzen* (Seite 24).

Steuerbereich

Im Steuerbereich können Sie Berichte lesen und Aktionen ausführen, mit denen Sie Ihre Provinzen regieren.

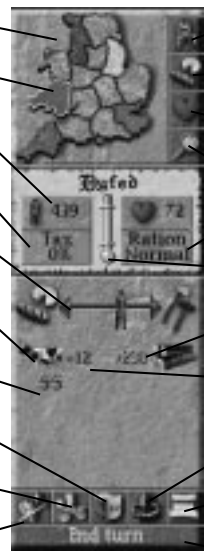
Die Miniaturkarte in der oberen Ecke zeigt das gesamte Reich an. Jede Provinz, die ein Spieler regiert, wird in der Kennungsfarbe des Spielers angezeigt. Wenn Sie auf eine Provinz in der Miniaturkarte klicken, wird diese Provinz in der Gesamtkarte angezeigt.

Die aktuell ausgewählte Provinz — also die in der Mitte der Gesamtkarte — ist in der Miniaturkarte mit einer weißen Umrandung gekennzeichnet.

Die Buttons rechts von der Miniaturkarte führen zur Anzeige verschiedener Farbmuster für jede von Ihnen regierte Provinz (untätige Arbeitskräfte, Nahrungsmittel und Zufriedenheit). Der untere Button führt zur Anzeige der Übersichtskarte.

Übersichtskarte

Die Übersichtskarte ist eine Gesamtbildanzeige des ganzen Reichs. Klicken Sie auf den Button mit dem Vergrößerungsglas rechts von der Miniaturkarte, um die Übersichtskarte aufzurufen.



Miniaturkarte

ausgewählte Provinz

Bevölkerung

Steuersatz

Arbeitsverteilungsleiste

Icon Rinderproduktion

aktuelle Herdengröße

Vorräte schicken

Schatzkammer überprüfen

Armee aufbauen

Schema untätige Arbeitskräfte

Schema Nahrungsmittel

Zufriedenheitsgrad (0 bis 100)

Übersichtskarte anzeigen

Nahrungsmittel Provinz

Gesundheitsfaktor

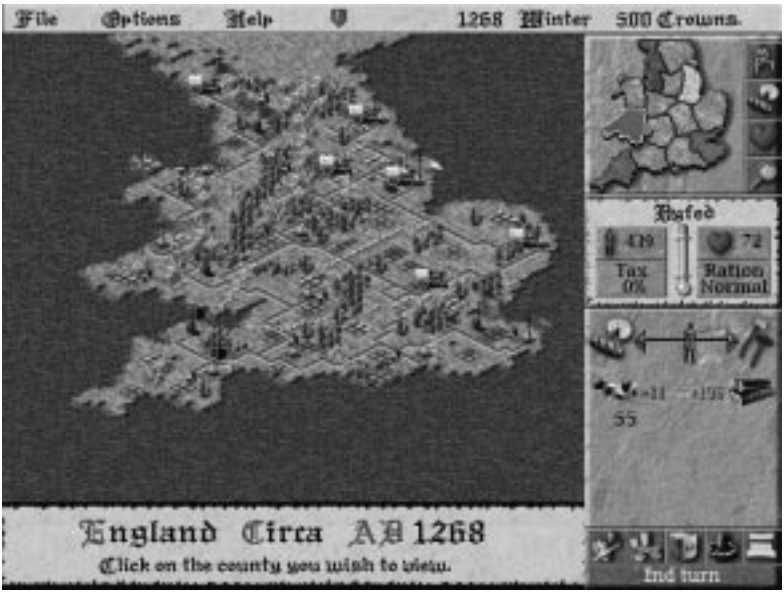
Holzmenge für nächste Saison erhöhen

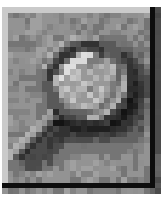
Rinderherde für nächste Saison ändern

Burg bauen

Diplomatiebereich anzeigen

Spielzug beenden





Klicken Sie auf das Vergrößerungsglas, um die Übersichtskarte anzuzeigen.

Die Übersichtskarte zeigt, wo sich Händler, Armeen, Vorratswagen, Burgen und aufständische Bauern befinden. Sie können darauf zugreifen, um die Truppenbewegungen des Feindes zu überwachen, Händler zu finden oder herauszufinden, wo sich Söldner aufhalten.

Wenn Sie in der Übersichtskarte auf eine Provinz klicken, werden die Informationen über diese Provinz im Steuerbereich angezeigt.

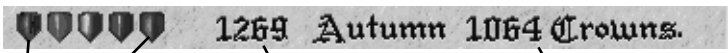
Klicken Sie auf die Provinz, die angezeigt werden soll, um von der Übersichtskarte zur Gesamtkarte zu gelangen, oder wählen Sie die Provinz in der Miniaturkarte aus, und klicken Sie auf den Button mit dem Vergrößerungsglas.

Menüleiste

Zusätzlich zu den Pulldown-Menüs (Datei, Optionen, Hilfe) werden in der Menüleiste immer das jeweilige Jahr, die Jahreszeit und der Finanzstand Ihrer Schatzkammer angezeigt. Währungseinheit ist die Krone.

Zu Beginn jedes Spielzugs wird eine Reihe Schilde in der Menüleiste angezeigt. Jeder Schild stellt einen Spieler dar (einen tatsächlichen oder einen computergesteuerten). Die einzelnen Schilde verschwinden aus der Menüleiste, sobald der betreffende Spieler den Spielzug beendet.

Diese Funktion ist bei Multiplayer-Spielen über Modem oder Netz sehr nützlich, da jeder weiß, wer schon fertig ist und wer noch nicht.



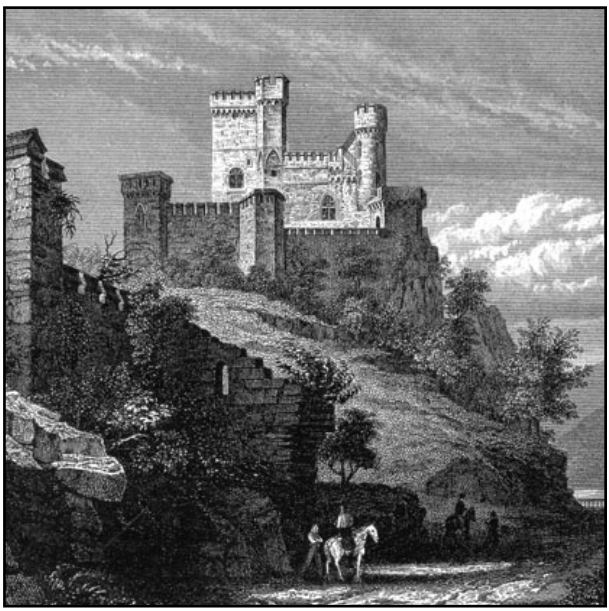
Aktuelles Jahr und Jahreszeit

Die Schilde verschwinden aus der Anzeige, wenn der jeweilige Spieler den Spielzug beendet.

Goldkronen in Ihrer Schatzkammer

Verwaltung der Provinz

Einen großen Teil Ihrer Zeit und Bemühungen werden Sie dazu benötigen, Ihre Provinz zu verwalten. Sie werden feststellen, daß jede Provinz eigene Ressourcen, Eigenschaften und Probleme aufweist. Wenn Sie die Verwaltung der Provinzen meistern, haben Sie bereits einen guten Teil der Arbeit auf dem Weg zum Thron geschafft.



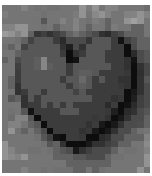
Ihr Volk

Jede Provinz hat ihre eigene Bevölkerung, die aus Bauern besteht. (Die Begriffe “Bauern”, “Volk” und “Leibeigene” werden im Spiel und im Handbuch gleichbedeutend verwendet.) Ihr Volk besteht aus all denen, die nicht in der Armee dienen.

Wenn Sie mehr als eine Provinz beherrschen, sind Sie Herrscher über mehr als ein Volk, um das Sie sich kümmern müssen.

Um ein Volk erfolgreich zu verwalten, müssen Sie dafür sorgen, daß die Menschen glücklich sind. Das bedeutet in der Regel, daß sie gesund bleiben müssen. Dazu benötigen Sie entsprechende Nahrung. Hierfür wiederum müssen Sie die Arbeitskraft der Provinz geschickt einsetzen, um Nahrungsmittel und Industriegüter zu produzieren.

Zu Beginn des Spiels ist es strategisch sinnvoll, ein schnelles Bevölkerungswachstum anzustreben. Später muß ein geschickter Herrscher lernen, verschiedene Faktoren so einzusetzen, daß die Bevölkerung einer Provinz die richtige Größe beibehält.

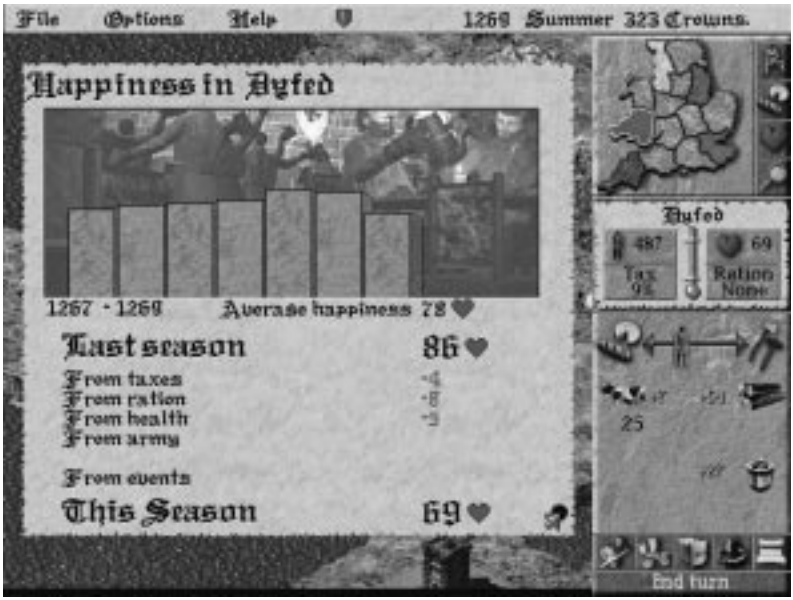


Zufriedenheit

Eine gutes Zufriedenheitsniveau ist ein Anzeichen für eine gesunde Bevölkerung, ein schlechtes kann zu Aufständen führen. Wenn Sie nichts dagegen unternehmen, kann es sogar sein, daß man Sie aus dem Land jagt!

Die Faktoren, von denen die Zufriedenheit einer Provinz beeinflußt wird, sind Steuern, Gesundheit, Wehrpflicht, Nahrungsmittel und Ereignisse.

- **Steuern** sind ein wesentlicher Bestandteil der Regierung. Sie benötigen Steuereinnahmen, um zu kaufen, was Sie benötigen. Mit einem vernünftigen Steuersatz finden sich die Leute ab, werden aber böse, wenn die Steuern zu hoch sind (siehe *Steuern* auf Seite 61). Möglicherweise müssen Sie ein wenig herumprobieren, bis Sie einen vernünftigen Kompromiß finden.
- **Gesundheit** wird in fünf Stufen ausgedrückt: perfekt, gut, durchschnittlich, krank und todkrank. Klicken Sie



auf die Anzeige “Rationen” im Steuerbereich, um anzuzeigen, welche Gesundheitsstufe in einer bestimmten Provinz herrscht. Das Gesundheitsniveau wird außerdem in der Gesundheitsanzeige im Steuerbereich angezeigt. Der farbige Balken wird hoch stehen, wenn die Bevölkerung gesund ist, und tief stehen, wenn es schlecht um die Gesundheit bestellt ist.

Die Gesundheit wird von Faktoren beeinflußt, die Sie teilweise steuern und teilweise nicht steuern können. Sie sollten sich bemühen, *Normale Rationen* sicherzustellen. *Halbe Rationen* oder gar *Viertelrationen* führen mit großer Wahrscheinlichkeit zu einer Verschlechterung des Gesundheitszustands. Bei Pestepidemien — bedauerlichen, willkürlich auftretenden Ereignissen — sterben Menschen, und das Gesundheitsniveau der Provinz sinkt. Es steht nicht in Ihrer Macht, Pestepidemien zu verhindern.

- Wehrpflicht ist wie die Besteuerung für das

Zufriedenheitsstufe

Gesundheitsanzeige

Wohlergehen der Provinz erforderlich. Bis zu einem gewissen Grad wird diese akzeptiert, aber ein Führer, der zu viele junge Männer zum Militär einzieht, wird nicht toleriert. Je mehr Männer Sie zum Militär einziehen, desto stärker sinkt die Zufriedenheit.

Wenn die Zufriedenheit auf Null steht, können Sie keine weiteren Männer rekrutieren. Wie auch bei der Besteuerung müssen Sie mit der jeweiligen Provinz experimentieren, um die dortige Toleranz für Wehrpflicht festzustellen.

- Rationen beeinflussen ebenfalls die Zufriedenheit. Sie bestimmen nicht nur die Gesundheit (die wiederum die Zufriedenheit beeinflußt), sondern auch direkt die Zufriedenheit. Niedrige Rationen verringern die Zufriedenheit, hohe Rationen verbessern sie. Aus der Rationsanzeige können Sie ablesen, welche Wirkung die Ration, die Sie bestimmen wollen, voraussichtlich haben wird.
- Ereignisse können ebenfalls die Zufriedenheit beeinflussen. Die Kategorie *Ereignisse* betrifft Eroberungen von Provinzen, die zu einer deutlichen Verschlechterung der Zufriedenheit führen können, und Aufstände, die die Zufriedenheit so lange schädigen, wie sie in einer Provinz auftreten.

Wenn Sie einem Volk genug zu essen geben und es fair behandeln, ist es zufrieden. Die Zufriedenheitsstufe Ihrer Provinz — eine Zahl zwischen 0 und 100 — befindet sich im Steuerbereich neben dem roten Herzen. Klicken Sie auf diese Anzeige im Steuerbereich, um einen Bericht über die Zufriedenheit in Ihrer Provinz zu erhalten.

Der Bericht über die Zufriedenheit zeigt die Zufriedenheit der Provinz nach Jahreszeiten an. Außerdem enthält er jeden Faktor, der die Zufriedenheit erhöht oder senkt und die Wirkung eines jeden Faktors auf die Einstufung seit der vorherigen Saison. Sinkt die Zufriedenheit der Bevölkerung, können Sie anhand dieses Berichts feststellen, warum.

Die Zufriedenheit können Sie erhöhen, indem Sie:

- Für normale, doppelte oder dreifache Rationen sorgen. Je mehr Ihr Volk zu essen hat, desto zufriedener ist es. (Der Abschnitt *Nahrungsmittel* enthält Informationen

TIP

Die Bevölkerungszahlen steigen an, wenn Ihr Volk zufrieden ist. Die Zufriedenheit wird mit einem Wert zwischen 0 und 100 gekennzeichnet.

über Rationen und wie diese die Zufriedenheit beeinflussen.)

- Bier kaufen. Als besonderes Geschenk an Ihr Volk können Sie von einem fahrenden Händler Bier kaufen. Bier führt ausschließlich dazu, daß die Zufriedenheit steigt. Da Sie selbst kein Bier herstellen können, ist Bier ein besonderes Schmankerl für jedes Volk, auch wenn die Wirkung nur vorübergehend anhält. Es ist aber eine nette Geste, die die Bevölkerung zu schätzen weiß!
- Die Steuerlast niedrig halten.
- Darauf achten, daß Sie nicht zu viele Bauern zum Militär einziehen.

Ist die Bevölkerung zufrieden, steigen die Bevölkerungszahlen. Ist die Bevölkerung unzufrieden, sinken die voraussichtlich (siehe *Bevölkerungswachstum*, unten).

Eine besonders unzufriedene Bevölkerung kann einen Aufstand anzetteln. Aufständische Bauern ziehen dann durchs Land und können einer Provinz großen Schaden zufügen.

Wenn Sie die Zufriedenheit in einer Provinz zu lange auf zu niedrigem Niveau halten, werden die Bauern den Aufstand proben (Sie werden vorher ausgiebig gewarnt!). Durch einen Aufstand verlieren Sie die Herrschaft über die Provinz, und eine Gruppe marodierender Banditen entsteht, die das Reich auf der Suche nach Nahrung durchstreifen. Banditen werden in der Gesamtkarte als Männchen mit einer Fackel dargestellt.

Banditen verbreiten Unzufriedenheit: Wenn sie in eine Provinz kommen, sinkt die Zufriedenheit.

Sie können eine Provinz zurückerobern, in der ein Aufstand stattgefunden hat, indem Sie die Provinzhauptstadt zurückerobern.

Bevölkerungswachstum

Der Schlüssel zu einem gedeihenden Königreich ist eine große Bevölkerung. In den von Ihnen beherrschten Provinzen sollten Sie hohe Bevölkerungszahlen anstreben. Hierdurch erzielen Sie höhere Steuereinnahmen, größere Armeen und eine gesunde industrielle Produktion. Allerdings steigt gleichzeitig auch die Verantwortung: Je größer die Bevölkerung, desto höher der Nahrungsmittelbedarf.

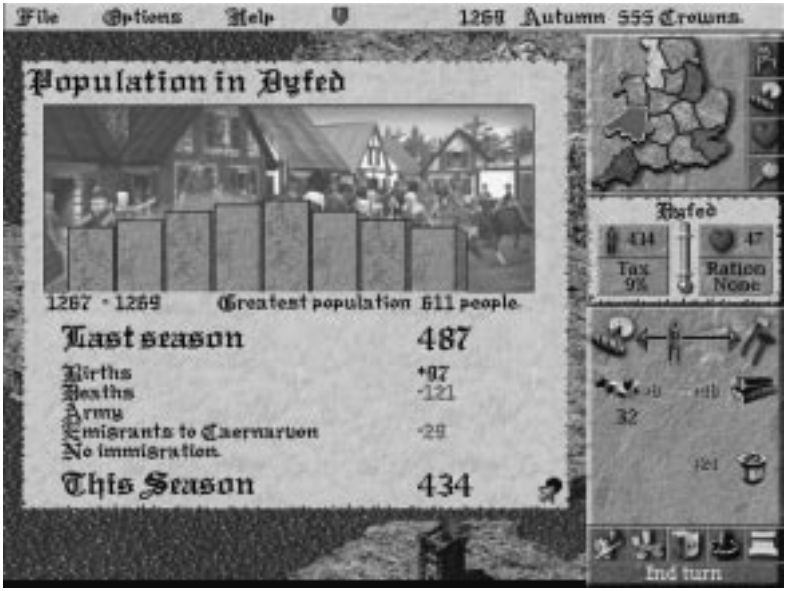
Die Größe einer Bevölkerung schwankt je nach Saison. Die Bevölkerung wächst durch Geburten und Einwanderung.

- Geburten: Geburten finden normalerweise in jeder Jahreszeit statt. Manchmal schnellt die Geburtenzahl in einer Provinz zu einem regelrechten Babyboom empor. Da die Untiefen der Leidenschaft nur schwer ergründlich sind, sind solche Ereignisse unvorhersehbar und jenseits Ihres Einflusses.
- Einwanderung: Ist Ihr Volk zufrieden und gesund, spricht sich dies herum, und andere Menschen werden sich in Ihrer Provinz niederlassen. Einwanderer kommen aus Provinzen mit geringer Zufriedenheit in Provinzen mit hoher Zufriedenheit. Je größer der Unterschied in der Zufriedenheit zwischen zwei aneinander angrenzenden Provinzen ist, desto mehr Menschen werden in die Provinz mit der höheren Zufriedenheit abwandern. Indem Sie dafür sorgen, daß Ihr Volk zufrieden ist, locken Sie meistens Einwanderer ins Land. Die Geographie hat jedoch ebenfalls Einfluß auf diesen Faktor. Eine Provinz in zentraler Lage, die an viele andere Provinzen angrenzt, zieht mehr Einwanderer an als eine abgelegene Provinz mit wenigen Nachbarn.
- Demobilisierung: Wenn Sie eine Armee auflösen, kehren die Soldaten in ihr Herkunftsland zurück. Ihre Waffen wandern zurück in Ihre Schatzkammer.

Folgende Faktoren führen zu sinkenden Bevölkerungszahlen:

- Todesfälle: Der Tod ist natürlich und unvermeidlich, daher treten in jeder Jahreszeit Todesfälle auf. Sie können dafür sorgen, daß es möglichst wenig Sterbefälle gibt, indem Sie das Gesundheitsniveau hoch halten (d. h. indem Sie normale oder besonders große Rationen verteilen). Manchmal verursachen Faktoren, die Sie nicht beeinflussen können (z. B. die Pest), eine große Anzahl von Todesfällen.

Icon Bevölkerung



- Auswanderung: Ist ein Volk unzufrieden, werden einige Menschen die Provinz verlassen, um sich in zufriedeneren Gefilden niederzulassen. Wenn die Steuerlast zu hoch ist, zu viele Menschen in die Armee rekrutiert werden oder die Rationen schlecht sind, kann es zu größeren Auswanderungswellen kommen.
- Wehrpflicht: Die Wehrpflicht beeinflußt die Bevölkerung sowohl direkt als auch indirekt. Indirekt kann eine hohe Wehrpflicht die Bevölkerung unzufrieden machen, so daß Menschen auswandern. Direkt bewirkt die Wehrpflicht, daß jeder, der eingezogen wird, zum Soldaten wird und dann nicht mehr zur Bevölkerung gezählt wird.

Die Bevölkerungszahl können Sie überprüfen, indem Sie auf die Bevölkerungsanzeige in der Steuerleiste klicken, um den Bevölkerungsbericht aufzurufen. Dieser enthält eine grafische Darstellung der saisonalen Bevölkerungsschwankungen ab Anfang des Spiels.

Zu Anfang sollte die Bevölkerung so schnell wie möglich anwachsen. Je größer die Bevölkerung einer Provinz, desto mehr Arbeiter stehen für den Bau von Waffen und Burgen zur Verfügung, wodurch Sie später bei Schlachten und Belagerungen die Nase vorn haben.

Nahrungsmittel

Sie müssen Ihr Möglichstes tun, um der Bevölkerung in den einzelnen Provinzen genug Nahrungsmittel zur Verfügung zu stellen. Sie sollten häufiger in der *Rationsanzeige* für jede von Ihnen beherrschte Provinz nachsehen und, falls erforderlich, eine Änderung vornehmen. Die Bevölkerung kann *Milchprodukte*, *Rindfleisch* oder *Getreide* essen.

Schlemmen oder Hungern?

Die Verwaltung der Nahrungsmittel erfolgt vorwiegend über die Rationsanzeige. Klicken Sie direkt auf die Rationsanzeige im Steuerbereich, um auf die Rationsanzeige zuzugreifen. Hier können Sie die Rationen für die Provinz auf *Nichts*, *Viertelration*, *Halbe Ration*, *Normale Ration*, *Doppelte Ration* oder *Dreifache Ration einstellen*.

Die Liste *Erreicht* zeigt an, welche Rationen die Menschen in der Provinz erhalten. Diese Ration ist niedriger als die *Angestrebte* Ration, wenn der Nahrungsmittelvorrat der Provinz für die eingestellten Rationen nicht ausreicht.

Die Schiebeleiste kann die erreichten Rationen ebenfalls beeinflussen. Ist beispielsweise kein Getreide mehr vorhanden und die Schiebeleiste steht ganz auf der Getreideseite, ist die erreichte Ration niedriger als nötig.

Die Herz-Symbole zeigen die Wirkung, die die Rationen im Verlauf der nächsten Jahreszeit auf die Zufriedenheit der Bevölkerung haben wird. Normale oder höhere Rationen erhöhen die Zufriedenheit, Halbe Rationen oder Viertelrationen senken die Zufriedenheit. Genauso führt eine durchschnittliche oder bessere Gesundheit zu mehr Zufriedenheit, während Krankheit zu sinkender Zufriedenheit führt.

Milch, Rindfleisch oder Brot?

Gibt es in einer Provinz Rinder, werden sich die Menschen zumindest teilweise von Milchprodukten ernähren. Wenn Milchprodukte produziert werden, verzehren Menschen diese automatisch.

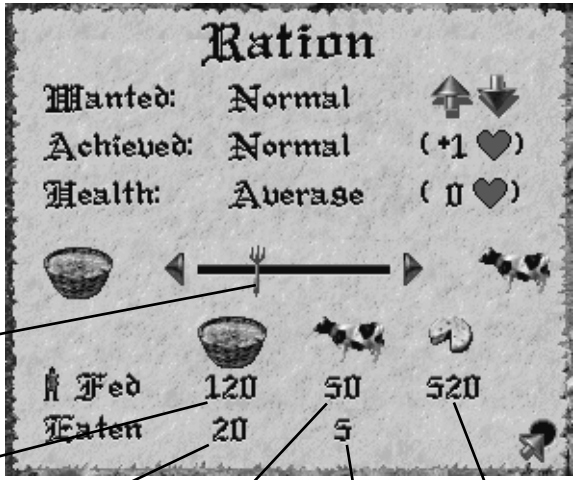
Icon Bevölkerung

Milchprodukte

Rindfleisch

Getreide

Rationsanzeige



Wenn die Milchprodukte nicht zur Ernährung der gesamten Provinz ausreichen, müssen Sie mit der Schiebeleiste anpassen, wieviel des restlichen Bedarfs von Getreide bzw. Rindfleisch gedeckt werden soll.

Von Getreide ernährte Personen

verzehrte Säcke an Getreide

von Rindfleisch ernährte Personen

verzehrte Rinder

von Milchprodukten ernährte Personen

Milchprodukte können nicht verkauft oder transportiert werden. Übrige Milchprodukte können nicht für die Zukunft aufgehoben werden, da sie verderben.

In der Rationsanzeige zeigt die Zahl unter dem Käsesymbol an, wie viele Menschen Sie von den Milchprodukten ernähren können. Solange diese Zahl die Bevölkerungszahl übersteigt, müssen Sie sich keine Sorgen um die Ernährung der Bevölkerung machen.

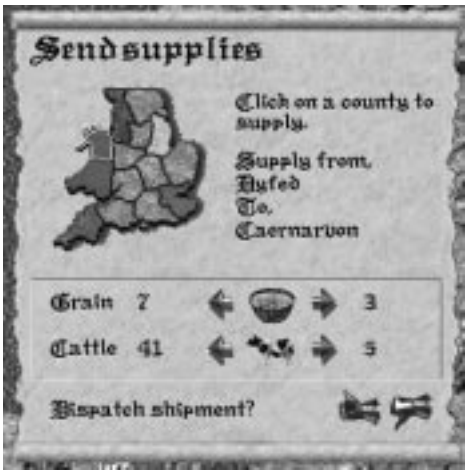
Sobald die Milchprodukte nicht mehr ausreichen, um die gesamte Bevölkerung zu ernähren, müssen Sie die Ernährung durch Rindfleisch und/oder Getreide aufstocken. Dies können Sie mit der Schiebeleiste in der Rationsanzeige erreichen. Mit dieser Schiebeleiste wird festgelegt, zu welchem Prozentsatz die Ernährung der Bevölkerung — abgesehen von den Milchprodukten — aus Getreide oder Rind besteht.

Unten in der Rationsanzeige steht eine kurze Auflistung von Getreide, Rindern und Milchprodukten. Die erste Reihe zeigt an, wie viele Menschen von jedem dieser Nahrungsmittel unter den gegenwärtigen Einstellungen ernährt werden können. Die zweite Reihe zeigt an, wie viele Säcke Getreide oder wie viele Rinder in dieser Saison unter den gegenwärtigen Einstellungen verzehrt werden. (Milchprodukte werden in dieser Rubrik nicht aufgelistet,

da sie automatisch verzehrt werden und nicht aufgehoben werden können).

Diese Grafik können Sie durch Bewegen der Schiebeleiste beeinflussen. Steht die Schiebeleiste weiter in Richtung Getreide, wird mehr Getreide verzehrt, steht sie weiter in Richtung Rind, werden mehr Rinder für die Fleischproduktion geschlachtet.

Sehen Sie sich näher an, wie durch die Einstellung der Rationen und die Bewegung der Schiebeleiste die verzehrten Rinder, das verzehrte Getreide und die verzehrten Milchprodukte beeinflußt werden, und wie viele Menschen Sie damit ernähren können.



Nahrungsmittel transportieren

Getreide und Rinder können von einer Provinz in eine andere transportiert werden. Herrscht in einer von Ihnen regierten Provinz Hungersnot und in einer anderen Überfluß, können Sie einen Wagen mit Nahrungsmitteln hinschicken, um den Reichtum zu teilen.

Klicken Sie auf den Button *Nahrungsmittel schicken* in Ihrer Steuerleiste, um Nahrungsmittel von einer Provinz in eine andere zu transportieren (weitere Informationen auf Seite 57).

Button Nahrungsmittel schicken

Arbeit

Die größten Königreiche der Geschichte entstanden aus dem Schweiß und der Mühe des Arbeiters. Eine große, gesunde und richtig eingesetzte Arbeiterschar ist ganz wesentlich für die Sicherung und Erweiterung Ihres Herrschaftsbereichs.

Es gibt zwei Hauptkategorien an nichtmilitärischer Arbeit, für die Sie Ihre Bauern einteilen können.

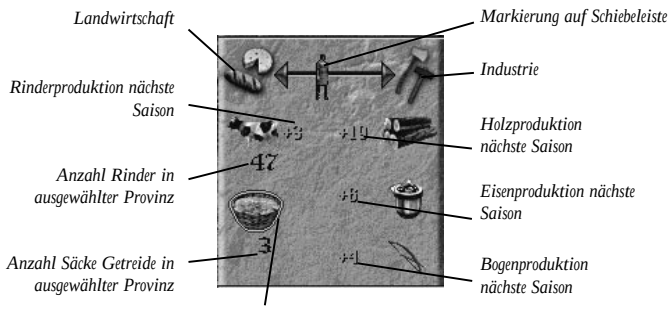
Landwirtschaft bedeutet Getreideanbau, Viehzucht und Landgewinnung.

Industrie bedeutet Holzfällen, Arbeit in Steinbrüchen, Eisenbergbau, Waffenbau (in der Schmiede) und Burgen bauen (und reparieren).

Arbeitsverteilungsleiste

Mit der Schiebeleiste im Steuerbereich können Sie Arbeiter zwischen Landwirtschaft und Industrie aufteilen. Befindet sich die Markierung in der Mitte der Leiste, wird die Arbeitskraft gleichmäßig auf beide Bereiche verteilt. Klicken Sie auf den Marker, und ziehen Sie ihn nach rechts, wenn Sie dem industriellen Bereich mehr Arbeiter zuordnen wollen, und nach links, wenn Sie mehr Arbeiter in der Landwirtschaft haben wollen.

Beim Zuteilen von Arbeitern mit der Schiebeleiste werden diese automatisch auf die einzelnen Aufgaben verteilt. Neue Arbeiter werden gleichmäßig zwischen aktiven Aufgaben aufgeteilt, die weitere Arbeitskräfte benötigen. Aufgaben, die keine weiteren Arbeitskräfte benötigen, werden keine weiteren Arbeiter zugeteilt.



Ist ein Produktionssymbol blau umrandet, sind dieser Aufgabe zu viele Arbeitskräfte zugeteilt. Ist ein Symbol rot umrandet, sind zu wenig Arbeitskräfte zugeteilt.

Denken Sie daran: Arbeiter werden nur *aktiven* Aufgaben zugeteilt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Industriezweig, um seinen Status zu überprüfen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Industriezweig, um dessen Status zu ändern.

Befindet sich in Ihrer Provinz beispielsweise keine aktive Eisenmine, werden der Industrie zugeteilte Arbeiter kein Eisen abbauen. Besitzen Sie kein Saatgut, werden der Landwirtschaft zugeordnete Arbeitskräfte kein Getreide anbauen.

Stellen Sie sich beispielsweise vor, daß die einzig *aktiven* Industriezweige einer Provinz die Holzverarbeitung und der Eisenabbau sind. Die Markierung der Arbeitsverteilungsleiste steht genau in der Mitte, so daß die Hälfte der Arbeitskräfte im industriellen Bereich und die andere Hälfte im landwirtschaftlichen Bereich arbeiten. Die der Industrie zugeordneten Arbeiter werden in diesem Fall gleichmäßig auf die Holzverarbeitung und den Eisenabbau aufgeteilt, so daß in jedem der beiden Bereiche ein Viertel der gesamten Arbeiter beschäftigt sind.

Der Schmiede werden keine Arbeiter zugeordnet, wenn sie nicht *aktiv* ist.

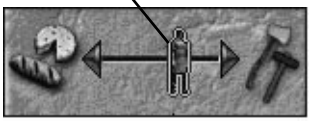
Klicken Sie auf eine inaktive Eisenmine, um sie zu aktivieren.

Die Farben im Steuerbereich

Wird um die Markierung in der Schiebeleiste ein blauer Rand angezeigt, bedeutet dies, daß irgendwo untätige Arbeitskräfte zur Verfügung stehen. Sind zum Beispiel der Landwirtschaft sehr viele Arbeiter zugeordnet und es sind nur wenige Felder aktiv, gibt es nicht genug Arbeit für alle, so daß Arbeitskräfte frei werden.

Wenn Sie untätige Arbeitskräfte haben, sollten Sie

Die blaue Umrandung zeigt an, daß sich irgendwo in der ausgewählten Provinz untätige Arbeitskräfte befinden.



versuchen, die blaue Umrandung durch Verschieben der Markierung in der Schiebeleiste verschwinden zu lassen. Bleibt der blaue Rand, sollten Sie sich überlegen, ob Sie nicht mehr Industriezweige aktivieren, mehr Rinderzucht betreiben oder Felder bewirtschaften wollen. Wenn die Arbeiter schon zur Verfügung stehen, können sie auch ruhig was tun!

Die Produktionssymbole unter der Schiebeleiste werden rot umrandet, wenn für die jeweilige Aufgabe nicht genügend Arbeitskräfte zugeordnet sind. Wird das Symbol für Rinderproduktion beispielsweise rot umrandet angezeigt, sollten Sie der Viehzucht mehr Arbeiter zuordnen.

Ist ein Produktionssymbol dagegen blau umrandet, sind dieser Aufgabe zu viele Arbeiter zugeordnet. Ist das Schmiedesymbol blau umrandet, sind der Schmiede mehr Arbeiter als nötig zugeordnet. Die übrigen Arbeiter sind untätig. Ordnen Sie diese Arbeiter einer anderen Aufgabe zu, die eine rote Umrandung besitzt.

Erweiterte Arbeitsanzeige

Wenn Sie Arbeitskräfte mit der Schiebeleiste zuordnen, teilen sich die Arbeiter von selbst auf die aktiven Aufgaben auf.

Diese Standardzuteilung können Sie entweder akzeptieren oder selbst eingreifen. Wenn Sie beispielsweise gerade eine Burg bauen und diese schnell fertigstellen wollen, können Sie Arbeiter z. B. vom Holzfällen abziehen und diese an der Burg arbeiten lassen.

Klicken Sie hierzu direkt auf die Provinzhauptstadt einer Provinz. Hierdurch greifen Sie auf die Arbeitsanzeige zu. Diese Anzeige *müssen* Sie nie verwenden, sie steht jedoch Spielern zur Verfügung, die ganz konkrete Verwaltungserfahrungen machen wollen.

Jeder Abschnitt der Arbeitsanzeige steht für eine Aufgabe. Die kleinen Männchen in der Aufgabe stellen arbeitende Bauern dar.

Erweiterte Arbeitsverwaltung

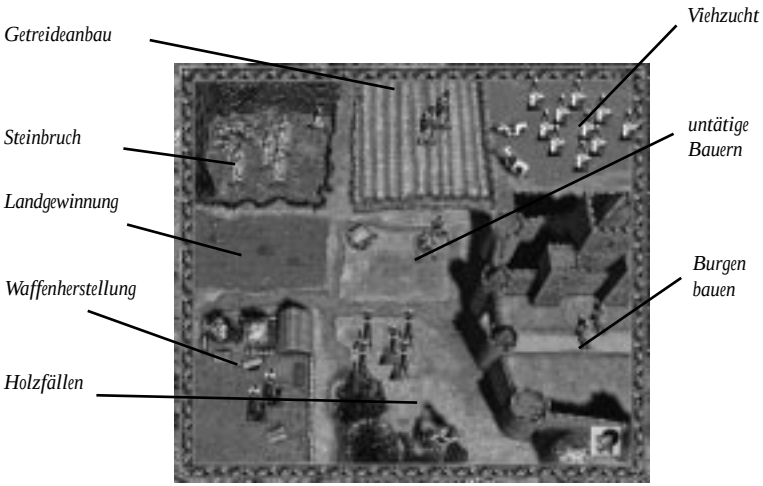
Um Arbeiter von einem Projekt zu einem anderen zu verlagern, halten Sie einfach die Maustaste gedrückt und ziehen einen rechteckigen Rahmen um einen oder mehrere Arbeiter. Wenn Sie die Maustaste loslassen, stehen die Männchen stramm. Klicken Sie nun auf den Bereich, dem Sie sie zuordnen wollen.

Sie können mit der Arbeitsanzeige Arbeiter zwischen landwirtschaftlichen Aufgaben, zwischen Industriezweigen oder zwischen Landwirtschaft und Industrie hin- und herbewegen. Wenn Sie Arbeitskräfte zwischen Landwirtschaft und Industrie hin- und herbewegen, wird die Markierung auf der Schiebeleiste automatisch angepaßt.

Sind einer Aufgabe zu viele Arbeiter zugeordnet, werden die überschüssigen Arbeiter untätig. Untätige Arbeiter werden als sitzende und ruhende Männchen dargestellt, entweder im Bereich der überbesetzten Aufgabe oder im Bereich *Untätige Menschen im Ort* in der Mitte der Arbeitsanzeige.

Wenn Sie auf die Mitte der Arbeitsanzeige doppelklicken, werden untätige Arbeiter automatisch Bereichen zugeordnet, in denen Arbeitskräfte fehlen. Übrige Arbeitskräfte werden dann in der Mitte angezeigt, damit Sie den Überblick behalten.

Sind einer Aufgabe nicht genügend Arbeiter zugeordnet, um ein Minimum an Produktion zu sichern, erscheinen dunkle, schattenhafte Umrisse im Aufgabenbereich der Arbeitsanzeige. Wenn möglich, sollten Sie diesen Aufgaben Arbeiter zuordnen, damit die Schatten verschwinden.



TIP

Doppelklicken Sie auf die Mitte der Erweiterten Arbeitsanzeige. Hierdurch werden untätige Arbeiter automatisch Aufgaben zugeordnet, bei denen Arbeitskräfte fehlen. Weitere überschüssige Arbeitskräfte werden in der Mitte angezeigt.

Landwirtschaft

In LORDS II gibt es zwei Bereiche der Landwirtschaft: Getreide und Rinder. Reisenden Händlern können Sie Getreide und Rinder abkaufen (siehe *Händler* auf Seite 59).

Wenn Sie Rinder oder Getreide haben, können Sie entweder Viehzucht und Getreideanbau betreiben oder diese direkt an Ihr Volk zum Verzehr weitergeben. Wenn Sie Ihre landwirtschaftliche Produktion erhöhen, können Sie auf Dauer mehr Menschen ernähren. Überschüssiges Getreide und überschüssige Rinder können Sie auch an die Händler verkaufen, was sich durchaus lohnen kann.

Die Zuordnung der Arbeiter in der Landwirtschaft wird im Abschnitt *Arbeit* erklärt (siehe Seite 34). Die Ernährung der Bevölkerung ist auf Seite 31 beschrieben.

Feldnutzung

Getreide und Rinder werden auf den Feldern der Provinz angebaut bzw. gezüchtet. Jede Provinz verfügt über eine unterschiedliche Anzahl an Feldern, die verschiedenen Nutzungen zugeordnet werden können. Jedes Feld kann jeder Nutzung zugeordnet werden, solange es nicht unfruchtbar oder beschädigt ist.

Klicken Sie direkt auf das Feld, um es einer Nutzung zuzuordnen. Hierdurch rufen Sie die *Feldnutzungsanzeige* auf. Das Symbol oben in der Anzeige zeigt den gegenwärtigen Status und die gegenwärtige Nutzung des ausgewählten Feldes an. Die Buttons unten in der Anzeige stehen für die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten. Klicken Sie auf einen der Buttons, um einem Feld eine neue Nutzung zuzuordnen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Anzeige zu verlassen, ohne eine Änderung vorzunehmen. Aber Vorsicht: Ändern Sie nicht versehentlich ein aktives Getreidefeld! Wenn das passiert, wird Ihre Ernte zerstört!

Die Nutzung oder der Status eines Felds kann wie folgt aussehen:

- *Brache:* Ein brachliegendes Feld ist ein fruchtbares Feld, das dem Getreideanbau oder der Rinderzucht zugeordnet werden kann. (Ist die Option *Erweiterte Landwirtschaft* aktiv, sind brachliegende Felder für den

Erhalt der Fruchtbarkeit erforderlich, siehe Seite 106).

- *Unfruchtbar:* Ein unfruchtbares Feld kann nicht verwendet werden. Auf einem solchen Feld können Sie nichts anbauen oder züchten, bevor Sie es durch Landgewinnung wieder fruchtbar gemacht und als Brachland eingestuft haben. Die Landgewinnung ist harte Arbeit und erfordert die Arbeit vieler Bauern über mehrere Jahreszeiten hinweg.

- *Getreide:* Getreidefelder sehen jede Saison anders aus, da Getreide gesät wird, wächst und geerntet wird. Zu Beginn des Spiels sind keine Getreidefelder aktiv. Daher müssen Sie Getreide von einem Kaufmann erwerben und dann brachliegende Felder dem Getreideanbau zuordnen.

aktuelle Feldnutzung

Feld Getreideanbau zuordnen

Feld Rinderzucht zuordnen

- *Rinder:* Ein Feld für die Rinderzucht ist eine Wiese, auf der Rinder grasen. Werden Rinder in einem Feld angezeigt, bedeutet dies, daß das Feld gegenwärtig der Rinderzucht zugeordnet ist. Gibt es in der Provinz keine Rinder, wird ein solches Feld leer angezeigt, aber sobald Rinder gekauft werden oder diese per Transport ankommen, werden sie auf dieses Feld gestellt. Die Anzahl Rinder auf einem Feld zeigt an, wie eng es auf dem Feld ist (siehe *Rinder* auf Seite 42).

- *Ausgetrocknet oder Überflutet:* Von Zeit zu Zeit beschädigt eine Überschwemmung oder eine Dürre ein nützliches Feld. Solche Ereignisse sind sehr bedauerlich und teuer, aber leider unvermeidlich. Ein vom Wetter beschädigtes Feld können Sie nicht gleich wieder nutzen, aber nach einer Saison ändert sich der Status in

Unfruchtbar. Nun können Sie Bauern damit betrauen, das Feld wieder urbar zu machen.

Zurückgewinnung unfruchtbarer Felder

Unfruchtbare Felder müssen über mehrere Jahreszeiten hinweg wieder urbar gemacht werden. Klicken Sie auf ein Feld, und wählen Sie dann das Landwirt-Symbol in der Anzeige aus, um ein unfruchtbares Feld durch Landgewinnung wieder fruchtbar zu machen. *Um ein Feld wieder fruchtbar zu machen, muß dieser Aufgabe mindestens ein Bauer zugeteilt werden.*

Für jedes Feld im Prozeß der Landgewinnung erscheint ein Männchen mit einer Hacke in der Steueranzeige. Wenn Sie auf das Männchen klicken, wird ein Bericht über die Landgewinnung angezeigt.

Sie können das Projekt beschleunigen, indem Sie dieser Aufgabe mehr Bauern zuordnen (Sie können jedoch nicht mehr als ein Viertel eines Feldes pro Jahreszeit zurückgewinnen). Sie können dabei zusehen, wie das Feld im Lauf der Jahreszeiten langsam wieder urbar wird.

Rinder

Zu Beginn jedes Spiels besitzen Sie bereits einige Rinder. Diese grasen anfänglich auf den Feldern der Provinz auf der Gesamtkarte.

Ein Rind in der Gesamtkarte steht weder für ein Rind noch für eine bestimmte Anzahl Rinder. Statt dessen zeigt sie an, daß das Feld der Rinderzucht zugeordnet ist. Solange eine Provinz mindestens ein Rind besitzt, wird in jedem der Rinderzucht zugeordneten Feld ein Rind angezeigt. Besitzt eine Provinz keine Rinder, werden diese Felder leer angezeigt.

Die *Anzahl* Rindersymbole in jedem Feld zeigt die gesamte Rinderdichte in dieser Provinz. Ein Rind steht für niedrige, zwei für mittlere und drei für hohe Rinderdichte. Eine hohe Rinderdichte kann die Produktivität der Herde beeinträchtigen — die Rinder benötigen schließlich Platz zum Grasen. Sobald Sie eine hohe Rinderdichte haben, sollten Sie — wenn möglich — ein brachliegendes Feld der Rinderzucht zuordnen.

Mit den Rindern kann eine Provinz vier Möglichkeiten wahrnehmen: sie in den Feldern züchten, um die von ihnen produzierten Milchprodukte zu verzehren, sie schlachten und verzehren, sie in andere Provinzen transportieren oder an reisende Händler verkaufen.

Für die Rinderzucht muß in einer Provinz mindestens ein Feld der Rinderzucht zugeordnet sein. Außerdem müssen einige Arbeitskräfte der Viehzucht zugeordnet sein, und natürlich brauchen Sie auch ein paar Rinder.

Ernährung vom Rind: Milchprodukte und Rindfleisch

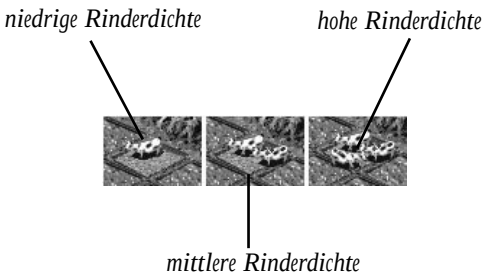
Von Rindern stammen zwei Nahrungsmittelarten: Milchprodukte und Rindfleisch.

Milchprodukte sind eine wichtige Nahrungsquelle. Solange eine Provinz Rinder besitzt, werden Käse, Milch und andere Milchprodukte produziert, die automatisch einen Teil oder die gesamte Bevölkerung ernähren. Rindfleisch oder Getreide muß nur verzehrt werden, *nachdem* die Milchprodukte der Saison verzehrt wurden. Wenn Sie mit den Milchprodukten die gesamte Bevölkerung ernähren können, müssen Sie sich überhaupt keine Sorgen um die Nahrungsmittelzuordnung machen, da kein Getreide und kein Fleisch verzehrt wird (siehe *Milch, Rindfleisch oder Brot* auf Seite 32).

Wenn Sie der Rinderzucht genug Arbeitskräfte zuordnen und nicht allzu viele Rinder schlachten und verzehren, vergrößert sich die Herde. Je mehr Rinder Sie besitzen, desto mehr Milchprodukte werden produziert.

Sie sollten aber nicht vergessen, daß Sie mehr Arbeitskräfte und mehr Felder für die Rinder benötigen, je größer Ihre Herde wird.

Sobald eine Provinz Rinder oder Getreide erhält, sollten Sie daran denken, daß Sie ein oder mehrere Felder für die Aufzucht



bzw. zum Anbau zuordnen müssen. Denken Sie daran, wenn Sie Nahrungsmittel von einer Provinz in die nächste transportieren!

Getreide

Zu Beginn des Spiels verfügt Ihre Provinz über keinerlei Getreide. Wenn Sie Getreide kaufen, können Sie es entweder anbauen oder es direkt an die Bauern als Nahrungsmittel weitergeben.

Um Getreide anbauen zu können, müssen Sie es zunächst von einem Händler kaufen. Nach dem Kauf des Getreides sollten Sie mindestens ein Feld dem Getreideanbau zuordnen und genug Getreide aufheben, um es im Winter säen zu können. Ordnen Sie dann Arbeitskräfte dem Getreideanbau zu.

In einem Feld können bis zu fünf Säcke Getreide gesät werden, aber nur, wenn Sie genug Arbeitskräfte haben. Sie brauchen umso mehr Arbeitskräfte im Getreideanbau, in je mehr Feldern Sie Getreide anbauen.

So bauen Sie Getreide an:

- Kaufen Sie Getreide von einem Händler.
- Ordnen Sie im Winter ein oder mehrere Felder dem Getreideanbau zu (pro Feld können Sie fünf Säcke Getreide anbauen).
- Ordnen Sie dem Getreideanbau Arbeitskräfte zu.

Getreide wird immer in der Zeit zwischen den Spielzügen Winter und Frühjahr angebaut und immer in der Zeit zwischen den Spielzügen Herbst und Winter geerntet.

Für jeden Sack Getreide, den Sie anpflanzen, können Sie viele Säcke Getreide ernten, wenn Sie entsprechende Felder und Arbeitskräfte haben. Getreide dient als effiziente Nahrungsmittelquelle und als wertvolle Ware.

Ist die Option *Erweiterte Landwirtschaft* eingeschaltet, wird für den Getreideanbau in jeder Saison eine unterschiedliche Anzahl Arbeitskräfte benötigt (siehe *Erweiterte Landwirtschaft* auf Seite 106).

Der Anbauzyklus für Getreide

Wenn Sie alle oben erwähnten Aufgaben erfüllt haben, wird Anfang nächsten Frühjahrs Getreide angebaut. Sie können beobachten, wie sich das Aussehen der aktiven Getreidefelder ändert, während der Anbauzyklus fortschreitet.

Winter

Im Winter müssen Sie sich entscheiden, wie viele Felder Sie im kommenden Jahr dem Getreide zuordnen wollen. Diese Entscheidung sollten Sie davon abhängig machen, wie viele Säcke Getreide Sie besitzen (bis zu fünf Säcke können pro Feld angebaut werden) und wie viele Arbeitskräfte für den Getreideanbau zur Verfügung stehen. Das Getreide wird während der Zeit zwischen den Spielzügen Winter und Frühjahr gesät. Diese Zeit stellt gleichzeitig das Ende des Winters wie auch den Frühlingsanfang dar.

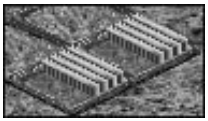
Frühjahr

Im Frühjahr werden Sie feststellen, daß in Ihren Feldern Getreide gesät wurde. Die Pflanzen erscheinen noch ganz klein.

Sommer

Im Sommer wächst das Getreide weiter.

Herbst



Im Herbst ernten Ihre Arbeiter das Getreide. Sorgen Sie dafür, daß hier genügend Arbeitskräfte zugeteilt sind, um die maximale Getreidemenge zu ernten. Das geerntete Getreide wird nach dem Ende des Spielzugs Herbst verfügbar. Im darauffolgenden Winter dürften Sie sich am Lohn für die Arbeit des ganzen Jahres erfreuen können.

Industrie

Der Begriff “Industrie” bezieht sich auf:

Holzverarbeitung
Steinbruch
Eisenbergbau
Schmiede (Waffenbau)
Burgen bauen

Möglicherweise besitzt eine Provinz nicht die erforderlichen Ressourcen für all diese Aktivitäten. In einem Land ohne Steinbruch kann beispielsweise kein Stein produziert werden.

Durch Anklicken können Sie die Industriezweige aktivieren oder deaktivieren. Hierbei erscheint eine Anzeige, die darüber informiert, ob der Industriezweig gerade ein- oder ausgeschaltet wurde.

Wenn Sie die Arbeiter mit der Schiebeleiste verteilen, werden die der Industrie zugeordneten Arbeiter automatisch zwischen den in der Provinz aktivierten Industrien aufgeteilt.

Ist ein Industriezweig aktiv, wird der Standort belebt, und ein Symbol, das diesen Industriezweig darstellt, wird unter der Schiebeleiste in der Steueranzeige angezeigt. Wenn der Industriezweig etwas produziert, wird eine Zahl neben dem Symbol angezeigt, die anzeigt, welche Menge in der nächsten Saison produziert wird. Um weitere Informationen über einen Industriezweig zu erhalten, auf das Produktionssymbol klicken.

Holz, Stein, Eisen und Waffen können in jeder Provinz verwendet werden, ganz gleich, wo sie produziert oder gekauft wurden. Diese Objekte müssen Sie nie von einer Provinz zur anderen transportieren.

Holzverarbeitung

Im Sägewerk einer Provinz wird Holz verarbeitet. Ist ein Sägewerk aktiv und ihm sind Arbeiter zugeordnet, wird Holz produziert.

Verfügt eine ausgewählte Provinz über ein aktives Sägewert, erscheint ein Sägewerk-Symbol im

Steuerbereich. Die daneben stehende Zahl zeigt an, wieviel Holz in der nächsten Saison beim gegenwärtigen Stand der Arbeitskräfte produziert wird.

Klicken Sie auf den Button Schatzkammer, um festzustellen, über wieviel Holz Sie verfügen. Um eine Waffe herzustellen oder eine Burg zu bauen, benötigen Sie eine gewisse Menge Holz.

Steinbruch

In Provinzen mit aktiven Steinbrüchen, die mit ausreichend Arbeitskräften ausgestattet sind, kann Stein produziert werden. Verfügt eine ausgewählte Provinz über einen aktiven, produktiven Steinbruch, zeigt das Steinsymbol im Steuerbereich an, wie viele Tonnen Stein in der nächsten Saison produziert werden.

Die einzige Verwendungsmöglichkeit für Stein ist das Bauen von Burgen (außer dem Verkauf an Händler). Für alle Burgen wird eine gewisse Menge Stein benötigt.

Klicken Sie auf den Button *Schatzkammer* um festzustellen, wieviel Stein Ihnen zu einer bestimmten Zeit zur Verfügung steht.

Eisenbergbau

In jedem Land mit einer Eisenmine kann Eisen produziert werden. Verfügt eine ausgewählte Provinz über eine aktive, produktive Eisenmine, zeigt das Eisensymbol im Steuerbereich an, wie viele Tonnen Eisen in der nächsten Saison bei der gegenwärtigen Anzahl Arbeiter produziert werden.

Eisen wird in der Schmiede zur Waffenherstellung benötigt. Für alle Waffen außer dem Bogen ist eine bestimmte Menge Eisen vonnöten.

Schmiede (Waffenherstellung)

Jede Provinz verfügt über eine Schmiede, in der Waffen hergestellt werden können. Eine aktive Schmiede mit genügend Arbeitskräften stellt die gewünschten Waffen her. Jede Provinz kann nur eine Waffenart gleichzeitig

Holzverarbeitung

Steinbruch

Eisenbergbau

Schmiede

herstellen.

Wie viele Waffen in der Schmiede produziert werden, hängt davon ab, wie viele Arbeiter dort tätig sind und wieviel Material (Holz und Eisen) ihnen zur Verfügung steht.

Ist eine Schmiede aktiv und mit genügend Arbeitskräften ausgerüstet, zeigt das Symbol im Steuerbereich an, welche Art Waffe in welcher Menge in der nächsten Saison bei der gegenwärtigen Anzahl Arbeiter hergestellt wird.

Klicken Sie direkt auf das Waffensymbol im Steuerbereich (oder auf die Schmiede in der Erweiterten Arbeitsanzeige), um zur Schmiede zu gelangen.

In der Schmiede sehen Sie verschiedene Waffen, die an den Wänden hängen oder an die Wände gelehnt sind. Die Waffe, die gegenwärtig hergestellt wird, liegt auf dem vorderen Tisch.

Um zu ändern, welche Waffenart hergestellt wird, suchen Sie die gewünschte Art Waffe an der Wand aus und klicken

Hergestellte Waffe

erforderliches Material pro Waffe

in der nächsten Saison produzierte Waffen

darauf. Die neue Waffe erscheint nun auf dem vorderen Tisch.

Die Anzeige unten im Bildschirm zeigt an, wie viele Schmiede gerade arbeiten und wie viele der ausgewählten Waffen sie in der nächsten Saison herstellen werden.

Zusätzlich gibt es ein kleines Kästchen, in dem angezeigt wird, wieviel Holz und/oder Eisen erforderlich ist, um die ausgewählte Waffe herzustellen. Sie können nur so viele Waffen herstellen, wie Sie Material haben.

Sobald Sie genug Material für die Waffe besitzen, überprüfen Sie, daß genug Arbeitskräfte in der Schmiede beschäftigt sind.

Solange die Schmiede sowohl genug Material *als auch* genügend Arbeiter hat, wird die ausgewählte Waffe jede Saison hergestellt.

Sie können auch eine Art Waffe auswählen, für die Sie nicht genügend Holz und/oder Eisen besitzen. Ihre Arbeiter fangen an, die Waffe herzustellen, sobald Sie Ihnen genug Material zur Verfügung stellen.

Burgen bauen

Burgen bauen (und ändern) funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie die Waffenherstellung: Sie wählen ein Projekt aus, sorgen für das erforderliche Material und ordnen Arbeiter zu.

Lesen Sie weiter, um genauere Informationen hierzu zu erhalten ...

Burgen bauen

TIP

Bauen Sie eine bescheidene kleine Burg, sobald Ihnen genug Material und Arbeitskräfte zur Verfügung stehen. Sie können sie dann ausbauen, wenn Ihr Reichtum wächst.

Burgen bauen

In einem Zeitalter kriegerischer Eroberungen sind Burgen besonders gut geeignet, um den Schutz einer Provinz zu gewährleisten.

Wie jeder König im Mittelalter schnell gelernt hat, ist eine Burg nicht nur ein mächtiges Fort gegen bewaffnete Feinde, sondern steht auch für die Macht des Regierenden.

Jede Provinz kann nur eine Burg haben, aber es gibt verschiedene Arten von Burgen, von einer bescheidenen hölzernen Palisadenburg zu einer luxuriösen, beeindruckenden Burg, die schon fast ein Schloß ist.

Um eine Burg zu bauen, müssen Sie sich für einen Bauplan entscheiden, das erforderliche Material besorgen und Arbeiter dieser Aufgabe zuordnen. Es kann viele Jahreszeiten dauern, bis eine Burg fertiggestellt ist.

Materialbeschaffung

Burgen werden aus Holz und Stein erbaut. Diese Materialien können Sie von einem Kaufmann erwerben oder selbst produzieren (wenn Ihre Provinz über die nötigen Ressourcen verfügt). Wenn Sie mehr als eine Provinz beherrschen, werden die hergestellten Materialien von all diesen Provinzen geteilt. (Der Abschnitt *Industrie* auf Seite 46 enthält weitere Informationen über Holz- und Steinproduktion.)

Bei der Auswahl eines Bauplans für eine Burg (siehe unten), wird angezeigt, wie viele Einheiten Stein und Holz für den Bau erforderlich sind.

Sie können mit dem Bau anfangen, bevor Sie genügend Holz und Stein besitzen. Sobald Sie diese Materialien besorgen, werden sie automatisch an die Burg geschickt, bis die erforderlichen Mengen verwendet wurden. (Das Holz wird mit Schmieden geteilt, wenn Sie gleichzeitig Waffen herstellen).

Burgplan auswählen

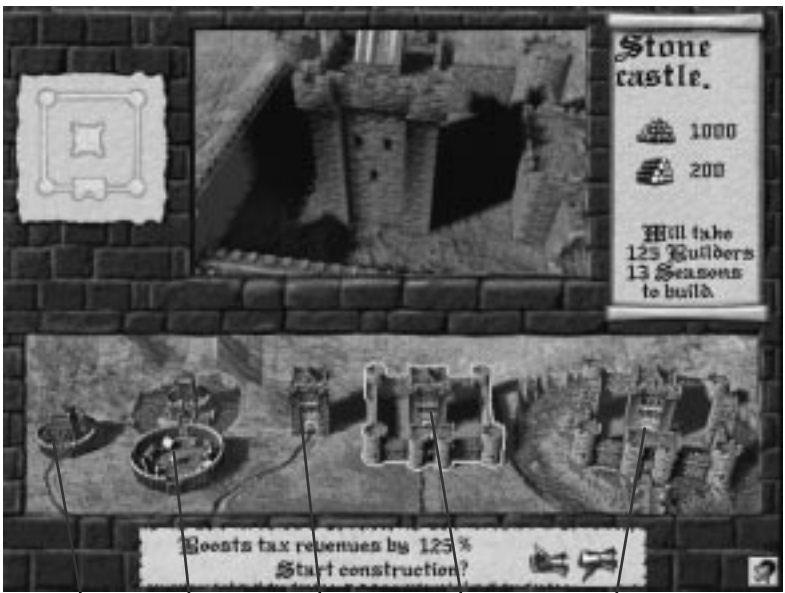
Wenn Sie eine neue Burg in einer Provinz bauen wollen, wählen Sie die Provinz aus und klicken Sie auf den Button *Burg bauen* in der Steueranzeige.

Anmerkung: Verfügt die ausgewählte Provinz bereits über eine Burg, können Sie lediglich die bestehende Burg ändern — Sie können keine zweite bauen.

Nun wird der Bildschirm mit dem Burgplan angezeigt. Unten im Bildschirm sind die fünf Burgpläne für das Spiel angezeigt — links steht die einfachste, rechts die luxuriöseste Burg.

Wählen Sie den gewünschten Plan aus, indem Sie auf eine der Burgen klicken. Es ist strategisch sinnvoll, mit einer

Button Burg bauen



Hölzerne Palisadenburg

Einfache Burg

Normannischer Bergfried

Steinerne Burg

Königliche Burg

Während eine Burg gebaut wird, wird ein Symbol in der Steueranzeige angezeigt, das darüber informiert, wie viele Jahreszeiten es noch dauern wird, bis das Projekt abgeschlossen ist.

einfachen Burg anzufangen und nach und nach, wenn mehr Ressourcen zur Verfügung stehen, die Burg auszubauen. Wenn Sie mit dem Bau einer Burg warten, bis Ihnen genügend Arbeiter und Material für eine komplizierte Burg zur Verfügung stehen, steht Ihre Provinz über Jahre hinweg ohne Burg da und ist somit nicht gegen eventuelle Angriffe geschützt.

Die Rolle rechts oben zeigt den Namen der ausgewählten Burgart an. Außerdem wird hier angezeigt, wie viele Einheiten Stein und/oder Holz für den Bau dieser Burg erforderlich sind.

Unter der Materialliste befindet sich die Angabe, wie lange es dauert, um diese Burg zu bauen. Haben Sie dem Burgenbau bereits Arbeitskräfte zugeordnet, wird hier angezeigt, wie lange diese Arbeiter brauchen, um die Burg fertigzustellen. Haben Sie dem Burgenbau noch keine Arbeiter zugeordnet, wird hier angezeigt, wie lange es mit der empfohlenen Mindestanzahl Arbeiter dauert, bis die Burg fertiggestellt ist.

Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben zeigt, sobald Sie einen Burgplan ausgewählt haben, um mit dem Bau zu beginnen und kehren Sie zur Gesamtkarte zurück. Hier sehen Sie, wie in Ihrer Provinz eine Burg gebaut wird.

Während des Baus wird im Steuerbereich ein Burgsymbol angezeigt. Die daneben stehende Zahl zeigt an, wie viele Jahreszeiten es noch dauert, bis die Burg bei der gegenwärtigen Arbeiterzahl fertiggestellt ist.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Burg selbst, um einen Bericht darüber aufzurufen, wie viele Arbeiter an der Burg arbeiten, wie lange es noch dauert, bis die Burg fertig ist, und wieviel bzw. ob Stein und Holz noch benötigt wird.

Teilen Sie mehr Arbeiter für das Projekt ein, um den Bau der Burg zu beschleunigen.

Zu Beginn des Spielzugs nach der Fertigstellung der Burg erhalten Sie eine Nachricht, daß eine Burg in Ihrer Provinz erbaut wurde.

Bauarbeiter für die Burg einteilen

Sobald Sie sich für einen Bauplan für die Burg entschieden haben, fängt ein Teil der für die Industrie zugeteilten

Arbeitskräfte mit der Arbeit an der Burg an. Wenn Ihnen so zu wenig Arbeitskräfte zur Verfügung stehen, um die Burg in einer vernünftigen Zeit fertigstellen zu können, können Sie einige Bauern aus anderen Industriezweigen abziehen und sie dem Burgenbau zuordnen (siehe Seite 37).

Versuchen Sie, die Arbeitskräfte ausgeglichen zu verteilen. Ordnen Sie also nicht alle Holzfäller dem Burgenbau zu, wenn Ihnen noch Holz für die Burg fehlt.

Sobald die Burg fertiggestellt ist, werden die Burgbauer automatisch den anderen aktiven Industriezweigen der Provinz zugeordnet. Stehen in allen anderen Industriezweigen genügend Arbeiter zur Verfügung, werden sie untätig.

Vorhandene Burg ändern

Sie können eine Burg in einer Provinz ändern, indem Sie sie ausbauen oder verkleinern. Um die Burg einer Provinz zu ändern, klicken Sie auf den Button *Burg bauen* in der Steueranzeige, um auf den Bildschirm mit den Burgplänen zuzugreifen, und wählen Sie einen neuen Burgplan aus.

Um eine Burg auszubauen benötigen Sie Arbeitskraft, Material und Zeit. Um eine Burg zu verkleinern, benötigen Sie ebenfalls Arbeitskraft und Zeit. Je nach Burgplan werden durch eine Verkleinerung Materialien frei oder andere, zusätzliche Materialien werden gebraucht. Die Verkleinerung von einem *Normannischer Bergfried* auf eine Burg nach dem Plan *Einfache* Burg erfordert zwar mehr Holz, allerdings wird auch Stein frei, wenn das Projekt abgeschlossen ist.

Die Garnison

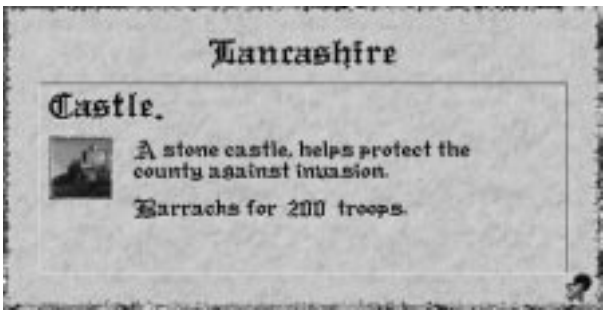
Eine Garnison ist eine Armee, die in einer Burg stationiert ist und diese verteidigt. Jede neue Burg enthält automatisch eine Garnison. Die Größe der Garnison hängt von der Größe der Burg ab. Die Garnisonssoldaten werden der Bevölkerung der Provinz entnommen, die Kosten für Waffen sind in den Kosten für die Burg enthalten.

Bogenschützen sind gut im Verteidigen der Burgmauern, aber möglicherweise wollen Sie diese automatisch zugeordnete Garnison mit einigen Nahkampfeinheiten wie z.

B. Pikenieren und Schwertkämpfern ergänzen. Sollte es dem Feind gelingen, in die Burg zu gelangen, braucht man schließlich jemand, der sich den Eindringlingen im Nahkampf stellt.

Die Kapazität einer Burg hängt von ihrer Größe ab: in eine *Hölzerne Palisadenburg* passen zum Beispiel deutlich weniger Soldaten als in eine *Königliche Burg*. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine fertiggestellte Burg, um anzuzeigen, wie viele Truppen in sie hineinpassen.

Um eine Burg mit einer Garnison auszustatten, lassen Sie eine Armee direkt in die Burg marschieren. Während eine Garnison in einer Burg stationiert ist, ist eine Flagge in der Farbe des Spielers darüber gehißt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Burg, um die Garnison zu überprüfen.



Sie müssen die Burg nicht mit der größtmöglichen Armee ausstatten, die hineinpaßt. Bereitet sich jedoch einer Ihrer Gegner auf eine Besetzung vor, können Sie dies aber tun.

Die besten Soldaten für eine Burg sind Bogen- und Armbrustschützen. Diese Einheiten sind sehr wirksam gegen Angreifer, da sie Pfeile von ganz oben abschießen können.

Ein Burg reparieren

Nach einer Belagerung müssen Burgen meist repariert werden. Nachdem Sie eine Burg durch eine Belagerung erobert haben, müssen Sie sie reparieren. Denken Sie daran, während Sie Wände und Tore durchbrechen.

Wenn Sie eine Burg nicht reparieren, bleibt der Schaden bestehen. So kann die Burg möglicherweise bei der nächsten Belagerung leicht fallen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Burg, um die Informationsanzeige aufzurufen. Sind Reparaturen erforderlich, können Sie dieser Anzeige entnehmen, welche Materialien für die Reparatur erforderlich sind und wie lange es schätzungsweise dauern wird, bis die Reparatur erfolgt ist.

Sobald Sie das erforderliche Material besitzen und Arbeiter zugeordnet haben, wird mit der Reparatur begonnen. Ordnen Sie wie beim Burgenbau Arbeiter für den Burgenbau zu, um eine Burg zu reparieren.

Während der Reparatur einer Burg wird in der Steueranzeige ein Burgsymbol angezeigt. Die daneben stehende Zahl zeigt an, wie viele Jahreszeiten es bei der bisherigen Anzahl Arbeiter noch dauern wird, bis die Burg repariert ist. Je mehr Arbeiter Sie dieser Aufgabe zuordnen, desto schneller sind Sie fertig.

Anmerkung: Burgreparaturen werden nicht nach und nach ausgeführt. Erst wenn die Reparatur vollständig durchgeführt wurde, sehen Sie die Wirkung.

Mehrere Provinzen verwalten

In LORDS OF THE REALM II ist Ihr Ziel, alle Gegner zu besiegen, damit Sie unbestrittener Herrscher sind. Hierzu müssen Sie mehrere Provinzen erobern und sie unter Ihre Herrschaft bringen.

Jede weitere Provinz stellt eine neue Herausforderung für Ihre verwalterischen Fähigkeiten dar. Je mehr Provinzen Sie erobern, desto mehr Provinzen müssen Sie auch verwalten. Manche Provinzen werden unter Ihrer Herrschaft aufblühen, anderen wird es weniger gut ergehen.

Bevölkerungen neu eroberter Gebiete müssen oft mit besonderer Umsicht behandelt werden. Schließlich haben Sie gerade ihre Heimat erobert, indem Sie ihre Soldaten auf dem Schlachtfeld besiegt haben, da kann man schon verstehen, daß sie ihnen nicht trauen. Sie müssen sich der Herausforderung stellen, diese Menschen davon zu überzeugen, daß die Eroberung durch Sie nur Gutes bringt!

Mit der Übersichtskarte oben im Steuerbereich können Sie sich leicht zwischen den Provinzen bewegen. Die von Ihnen beherrschten Provinzen werden in Ihrer Farbe angezeigt.

Ihre Provinzen teilen sich den Vorrat an Gold, Holz, Eisen, Stein und Waffen. Sobald in einer der Provinzen einer dieser Gegenstände gekauft oder produziert wird, steht er allen anderen Provinzen unter Ihrer Herrschaft zur Verfügung. Klicken Sie auf den Button Schatzkammer, um Ihren Vorrat an diesen Produkten zu überprüfen.

Nahrungsmittel werden dagegen immer in einer bestimmten Provinz angebaut, produziert oder gekauft. Sie können mit dem Button *Vorräte schicken* Getreide oder Rinder von einer Provinz in eine andere schicken. Ansonsten bleiben Nahrungsmittel immer in der Provinz, in der sie gekauft oder produziert wurden.

Die von Ihnen regierten Provinzen müssen alle aneinander grenzen, d. h. sie müssen eine gemeinsame Grenze besitzen. Ist ihr Herrschaftsbereich in zwei Gebiete, die nicht miteinander verbunden sind, geteilt, verlieren Sie automatisch das kleinere der beiden Gebiete. Zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel wird dies zu einem ganz wesentlichen strategischen Element. Wenn es Ihnen gelingt, den Herrschaftsbereich eines Gegners zu teilen, indem Sie eine seiner Provinzen erobern, wird dies ein schwerer Schlag sein.

TIP

Wenn Sie über mehrere Provinzen herrschen, ist die Miniaturkarte hilfreich. Klicken Sie auf die Karte, um von einer Provinz zur nächsten zu springen. Benutzen Sie die Overlays, um die verschiedenen Bedingungen in Ihrer Provinz zu überwachen.

Güter transportieren

Sie können nur Getreide und Rinder von einer Provinz in eine andere transportieren. Klicken Sie hierzu auf den Button *Vorräte schicken* unten im Steuerbereich, um die Transportanzeige aufzurufen.

Der Transport geschieht immer von der Provinz aus, die ausgewählt ist, wenn Sie die Transportanzeige öffnen. Die Transportanzeige enthält eine kleine Karte des Königreichs, in der die Ausgangsprovinz hervorgehoben ist.

Wählen Sie aus, welche Provinz die Güter erhalten soll, indem Sie in der kleinen Karte auf sie klicken. Sie können Güter nur in von Ihnen beherrschte Provinzen schicken. Die Empfängerprovinz wird in der Transportanzeige angezeigt.

Stellen Sie mit den Pfeilen ein, welche Menge an Getreide und/oder wie viele Rinder Sie schicken möchten. (Milchprodukte können aufgrund Ihrer Verderblichkeit nicht transportiert werden.) Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben zeigt, um die Lieferung abzuschicken.

Der Transport dauert je nach Entfernung einige Jahreszeiten.

Denken Sie bei der Planung des Transportweges an die Stellungen feindlicher Armeen. Vorratswagen können zerstört werden!

Die Wirtschaft

Ihr großes Ziel — alle Rivalen im Kampf um den Thron zu besiegen — können Sie nur mit großen, mächtigen Armeen erreichen. Um solche Armeen erhalten zu können, müssen Sie für eine starke Wirtschaft sorgen, die auf Handel, Steuern, Landwirtschaft und Industrie beruht.

Die Schatzkammer

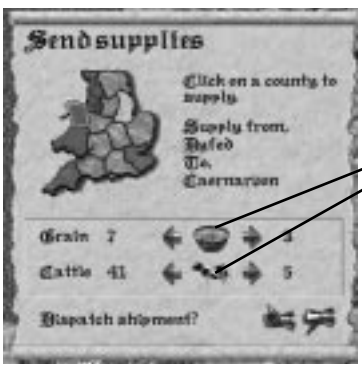
Die Schatzkammer enthält Listen der GESAMTEN Menge an Geld, Eisen, Stein, Holz und Waffen ALLER von Ihnen beherrschten Länder. Klicken Sie auf den Button *Schatzkammer* im Steuerbereich, um auf die Schatzkammer zuzugreifen. Hierbei spielt keine Rolle, wie viele Provinzen Sie beherrschen: alle von Ihnen beherrschten Provinzen teilen sich die Schatzkammer und ihren Inhalt. Produziert oder kauft eine Provinz beispielsweise Stein, wird dieser sofort allen anderen Provinzen in Ihrem Herrschaftsbereich verfügbar gemacht.

Überwachen Sie genau, wieviel Gold Sie in Ihrer Schatzkammer haben. Sie können nicht mehr ausgeben als Sie besitzen. Überprüfen Sie den Inhalt der Schatzkammer, bevor Sie mit dem Bau einer Burg anfangen, um nachzusehen, wieviel Holz und Stein sich darin befindet. Genauso sollten Sie dort nachsehen, bevor Sie eine Armee erstellen, um festzustellen, welche Waffen Sie besitzen.

In der Schatzkammeranzeige befindet sich auch ein Button, mit dem Sie auf den Bericht *Bester Adeliger* zugreifen können.

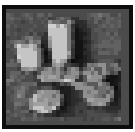
Button Vorräte schicken

Händler



Güter mit den Pfeilen von einer Provinz in eine andere schicken

Sie können nur kaufen und verkaufen, wenn sich ein Händler in Ihrer Provinz befindet. Die Wagen der Händler sind in der Gesamtkarte zu sehen. Meist reisen diese Händler entlang einer festgesetzten Route von einer Provinz in die nächste. Von Provinz zu Provinz kann sich die Häufigkeit Ihrer Besuche unterscheiden — in einer zentral gelegenen Provinz gibt es möglicherweise fast in jeder Saison einen Händler, in entfernt gelegene Provinzen verirren sie sich dagegen nur selten. Im Laufe der Jahreszeiten lernen Sie die Routen der einzelnen Händler kennen, so daß Sie im voraus planen können.



Button Schatzkammer

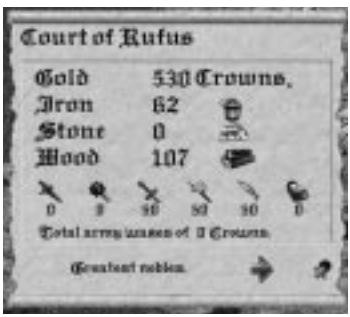
Besitzt eine Provinz nicht genug Nahrungsmittel, Ressourcen oder Waffen, können Sie diese Objekte von einem Händler erwerben. Sollten Sie einen Überfluß an solchen Objekten besitzen oder Geld benötigen, können Sie diese auch an einen Händler verkaufen.

Klicken Sie auf den Wagen eines Händlers in einer von Ihnen regierten Provinz, um zum Marktplatz zu gelangen.

Wenn Sie den Mauszeiger über einem Objekt im

Marktplatz-Bildschirm positionieren, erscheint eine kleine Rolle mit der Bezeichnung der Ware und zwei Zahlen (z. B. 30/60).

Bei der linken Zahl handelt es sich um den *Verkaufspreis* in Kronen, also den Preis, den Sie erhalten, wenn Sie dieses



Objekt an den Händler verkaufen.

Bei der rechten Zahl handelt es sich um den *Kaufpreis* — den Preis, den Sie für jede Einheit diese Objekts bezahlen,

wenn Sie es dem Händler abkaufen. Die meisten Händler sind ziemlich gerissen, Sie werden feststellen, daß eine große Spanne zwischen Kauf- und Verkaufspreis besteht.

Klicken Sie auf ein Objekt im Marktplatz-Bildschirm, um ein Objekt zu kaufen oder zu verkaufen. Eine Anzeige mit Auf- und Abwärtspfeiltasten wird aufgerufen, mit denen Sie Waren kaufen oder verkaufen können. Mit den Pfeilen rechts kann eingestellt werden, welche Menge maximal ge- oder verkauft werden kann. Mit den Pfeilen links kann die Menge jeweils um eine Einheit geändert werden.

In der Anzeige wird außerdem der Einheitenpreis der ausgewählten Ware, die Anzahl Kronen in Ihrer Schatzkammer und Ihr Gewinn oder Verlust bei diesem Geschäft angezeigt.

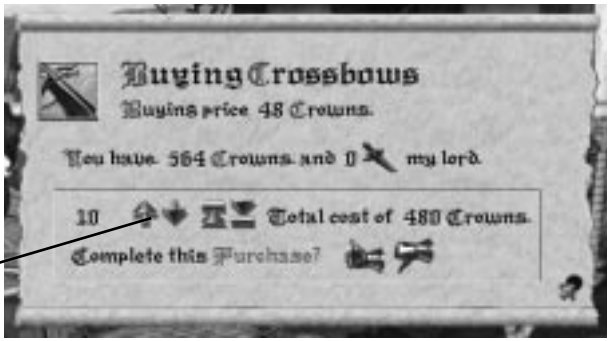
Klicken Sie auf den Aufwärtspfeil zum Kaufen oder auf den Abwärtspfeil zum Verkaufen.

Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben zeigt, um das Geschäft abzuschließen. Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach unten zeigt (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste) um den Bildschirm ohne Geschäftsabschluß zu verlassen.

Wagen des Händlers

Steuern

Steuern sind für jeden Regenten ein zweischneidiges



Verwenden Sie den Aufwärtspfeil zum Kaufen, den Abwärtspfeil zum Verkaufen.

Schwert. Einerseits erhalten Sie hierdurch das nötige Gold, um den Burgenbau, Armeen und andere wichtige Dinge zu finanzieren. Erheben Sie jedoch zu hohe Steuern, wird die Bevölkerung protestieren. Ihre Zufriedenheitsstufe sinkt dann, und möglicherweise erhebt sich sogar die Bevölkerung gegen Sie (siehe *Zufriedenheit* auf Seite 25).

Der Steuersatz der ausgewählten Provinz wird im Steuerbereich unter der Bevölkerungszahl angezeigt. Jede Provinz kann unterschiedliche Steuersätze haben, aber alle Steuereinnahmen kommen in die Schatzkammer.

Der Steuersatz einer Provinz wird als Prozentsatz des Einkommens jedes Bewohners ausgedrückt, den Ihre Regierung jede Saison erhält. Die Bevölkerungszahl zusammen mit dem Steuersatz bestimmen Ihre Steuereinnahmen pro Saison.

Klicken Sie direkt auf die Steuersatzanzeige im Steuerbereich, um den Steuersatz für eine Provinz zu ändern. Der Bildschirm Steuern wird angezeigt. Klicken Sie auf die Auf- oder Abwärtspfeile, um den Steuersatz zu erhöhen oder zu senken. Durch Senken der Steuern steigt die Zufriedenheit (und umgekehrt). Die Zahl neben den Worten "*Das Volk zahlt*" ist die Anzahl Kronen, die Sie in der nächsten Saison in dieser Provinz beim aktuellen Steuersatz an Steuereinnahmen haben werden.

Steuern werden am Ende jeder Saison bezahlt, also vor irgendwelchen Änderungen in der Bevölkerung zu Beginn der nächsten Saison. Die Zahl neben *Das Volk zahlt* stimmt also.

Zwischen all Ihren Provinzen findet ein reger Informationsaustausch statt, setzen Sie also in einer

Provinz den Steuersatz enorm hoch, schadet dies der Zufriedenheit in all Ihren anderen Provinzen. Im Bildschirm Steuern jeder Provinz wird die Wirkung des Steuersatzes dieser Provinz (wenn es eine Wirkung gibt) auf andere Provinzen angezeigt.

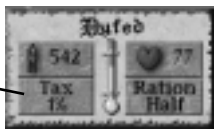
Beim Festsetzen eines Steuersatzes sollten Sie sich auch nach der Stimmung in einer Provinz richten. Ist die Bevölkerung sehr unglücklich, erheben Sie möglicherweise gar keine Steuern, denn Revolutionen können Sie teuer zu stehen kommen. Ist die Bevölkerung glücklich, können Sie es sich möglicherweise leisten, sehr hohe Steuern zu verlangen, so lange Sie das allgemeine Glücksgefühl nicht allzu sehr schädigen.

Sinkt die Zufriedenheit in einer Provinz auf Null, können Sie den Steuersatz nicht erhöhen.

Burgen und Steuereinnahmen

Die Steuereinnahmen werden auch davon beeinflußt, ob die Provinz eine Burg besitzt und wie groß diese ist.

Klicken Sie auf den Steuersatz, um auf den Bildschirm Steuern zuzugreifen.



Burgen ziehen Reichtum an, also ist eine Provinz mit einer Burg wohlhabender als ohne eine Burg. Wenn Sie also eine neue Burg in einer Provinz bauen, erhöhen sich Ihre Steuereinnahmen auch dann, wenn Sie den gleichen Steuersatz beibehalten.

Entsprechend erhöht der Ausbau einer bestehenden Burg die Steuereinnahmen, die Verkleinerung einer Burg führt zu einer Verringerung der Steuereinnahmen.

TIP

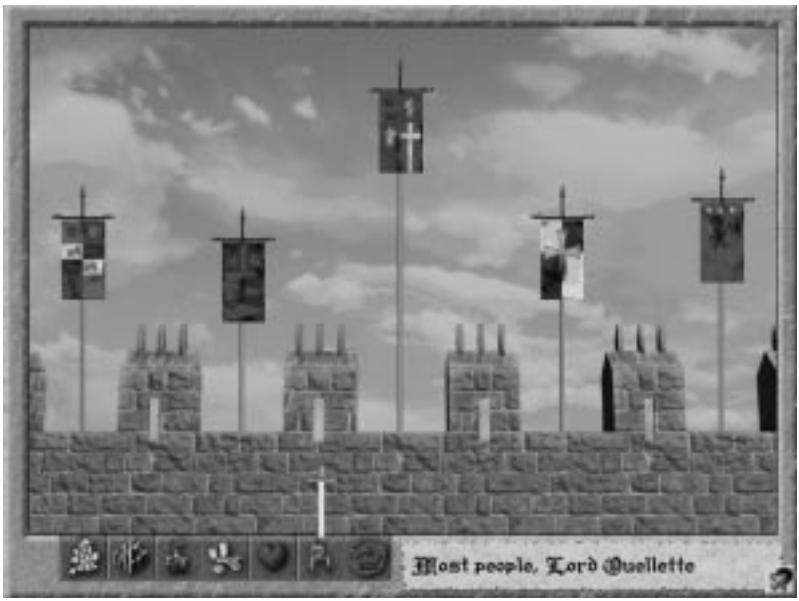
Nachrichten verbreiten sich schnell: Wenn Sie in einer Provinz einen enorm hohen Steuersatz erheben, sinkt die Zufriedenheit in ALLEN von Ihnen regierten Provinzen!

Sieg

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie alle anderen Adeligen, die sich um die Krone bemühen, besiegen. Das gilt sowohl für menschliche Mitspieler als auch für computergesteuerte Adelige. Für den Sieg in Lords II müssen Sie jeden, der Ihre Herrschaft in Frage stellt, in Grund und Boden stampfen. Solange auch nur ein Adeliger auch nur eine Provinz oder eine Armee besitzt, haben Sie nicht gewonnen.

Sie können Ihren Stand im Vergleich zu anderen Mitspielern im Bericht *Bester Adeliger* überprüfen. Hier wird der Stand eines jeden Spielers im Hinblick auf folgende Faktoren mit allen anderen verglichen: Anzahl Provinzen, Anzahl Burgen, Anzahl Truppen, Anzahl Goldkronen, zufriedenste Bevölkerung, Bevölkerungsgröße und Bester Adeliger — hierfür werden alle anderen Faktoren ausgewertet.

Auf den Bericht Bester *Adeliger* können Sie über den Bildschirm *Schatzkammer* zugreifen.



Bericht Bester Adeliger

Armeen

Keiner kann die Krone erringen, ohne vorher mächtige Armeen aufzustellen, zu organisieren und zu befehligen.

Im Verlauf eines Spiels können Sie viele Armeen aufstellen. Jede Armee besteht aus verschiedenen Arten Soldaten, die mit von Ihnen gekauften oder hergestellten Waffen ausgerüstet sind. Die Armeen können Sie unabhängig voneinander an verschiedenen Orten zum Kämpfen und Erobern einsetzen.

Es gibt zwei Hauptarten von Soldaten in LORDS II: aus der Bevölkerung rekrutierte Soldaten und Söldner. Söldner sind Soldaten, die Ihre Dienste gegen Bezahlung anbieten, die umherziehen und für den kämpfen, der Sie bezahlt. Meist sind das hochqualifizierte Profis, allerdings auch sehr teuer. Möglicherweise können Sie erst nach einigen Jahren Herrschaft Söldner bezahlen.

Eine Bürgerarmee ist aus der Bevölkerung rekrutiert. Die billigsten Soldaten sind die einfachen Bauernsoldaten, die nur mit den “Waffen” bewaffnet sind, die Sie auf dem Bauernhof finden. Sie können Ihre Bürgerarmee jedoch auch mit Schwertern, Piken und anderen Waffen ausrüsten, wodurch ihre Leistung deutlich gesteigert wird.

Eine Bürgerarmee stellen Sie durch Wehrpflicht auf. Wenn Sie Bauern einziehen, kann dies zu einer geringeren Zufriedenheit in der Bevölkerung führen: man weiß, daß es nötig ist, aber wenn Sie zu viele Bauern einziehen, werden die Bürger böse.

Von Zeit zu Zeit werden Söldner in Ihrer Provinz auftauchen und Ihnen ihre Dienste anbieten. Sie können Sie anheuern, wenn Sie es sich leisten können.

Aufbau einer Armee

Bürger zum Wehrdienst verpflichten

Klicken Sie auf den Button *Armee aufstellen* im Steuerbereich, um eine Armee aufzustellen. Hierdurch wird die Waffenkammer aufgerufen. Die Anzeige in der Mitte der Waffenkammer enthält eine Schiebeleiste, mit der Sie auswählen können, wie viele Bürger Sie für die nächste Armee einziehen wollen.

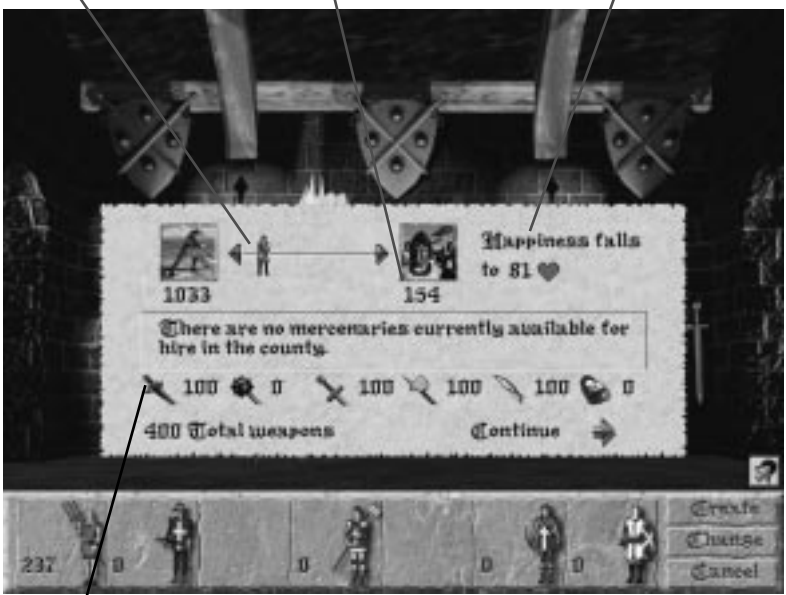
Mit der Schiebeleiste können Sie Ihre Bevölkerung zwischen Zivilisten und Wehrpflichtigen aufteilen.

Sobald die Bewohner Ihrer Provinz Teil einer Armee sind, werden sie nicht mehr zur Bevölkerung gezählt. Nur die nicht eingezogenen Bewohner sind für nichtmilitärische Arbeit in Landwirtschaft und Industrie verfügbar.

Mit der Schiebeleiste können Sie festlegen, welchen Teil der Bevölkerung Sie zur Armee einziehen (die Zahlen auf

Button Armee aufstellen

Schiebeleiste *Prozentsatz Wehrpflicht für nächste Armee* *Wirkung auf Zufriedenheit*



verfügbare Waffen

beiden Seiten der Schiebeleiste entsprechen der aktuellen Bevölkerung). Schieben Sie die Markierung zum Soldaten hin, um die Anzahl Wehrpflichtiger zu erhöhen, zum Bauern hin, um die Anzahl Wehrpflichtiger zu senken.

Nur durch reines Bewegen der Schiebeleiste wird niemand zur Armee eingezogen, hiermit wird nur festgelegt, welchen Prozentsatz Sie einziehen wollen. Sobald Sie festgelegt haben, wie groß die Armee sein soll, die Sie einziehen, klicken Sie auf *Weiter*.

Im Bildschirm Wehrpflicht werden außerdem folgende Informationen angezeigt:

- Die Änderung der Zufriedenheit aufgrund der Anzahl Wehrpflichtiger. Je höher der Prozentsatz Wehrpflichtiger, desto mehr sinkt die Zufriedenheit. Sie können keinen Prozentsatz festlegen, bei dem die Zufriedenheit unter Null sinkt — ab einem bestimmten Punkt weigern sich Bauern einfach, zu den Waffen zu greifen!
- Die Anzahl *Söldner* (falls vorhanden) in der Provinz und der Lohn, den sie verlangen. Besitzen Sie nicht genügend Gold, um die Söldner zu bezahlen, wird dies ebenfalls angezeigt.
- Die Anzahl jeder Sorte *Waffe*, die sich gegenwärtig in Ihrer Waffenkammer befinden. Besitzen Sie nur 20 Schwerter, kann es in der Armee nicht mehr als 20 Schwertkämpfer geben.

Ein Klick auf den Button *Weiter* bestätigt die ausgewählte Größe der Armee. Nun können Sie die Zusammensetzung der Armee bestimmen, indem Sie die Soldaten bewaffnen.

Die Soldaten bewaffnen

Nachdem Sie bestimmt haben, welcher Prozentsatz der Bevölkerung eingezogen werden soll, können Sie Ihre Soldaten mit Schwertern, Piken und anderen Waffen ausrüsten.

Eine Armee muß aus mindestens 50 Soldaten bestehen. Sie kann verschiedene Arten von Soldaten enthalten: Bauernsoldaten, Keulenträger, Pikeniere, Bogenschützen, Armbrustschützen, Schwertkämpfer und Ritter. Für alle Arten außer Bauernsoldaten müssen Sie Waffen in Ihrer

Waffenkammer haben.

Die Angaben unten im Bildschirm (und die in der Waffenkammer sichtbaren Waffen) zeigen an, welche Art Soldaten Sie ausrüsten können. Sind Schwerter sichtbar, können Sie Schwertkämpfer ausrüsten, sind Piken sichtbar, können Sie Pikeniere ausrüsten usw. Die Zahl neben jedem Bild zeigt an, wie viele dieser Art Soldaten sich gegenwärtig in der Armee befinden.

Klicken Sie auf die Abbildungen unten im Bildschirm (oder auf die Waffen in der Waffenkammer), um die Soldaten zu bewaffnen. Daraufhin erscheint eine Anzeige mit Angaben zu der Anzahl dieser Art Soldaten, die sich gegenwärtig in der Armee befinden und zur maximalen Anzahl dieser Art Soldaten, die Sie ausrüsten können. Stellen Sie die gewünschte Anzahl mit den Pfeilen ein, und klicken Sie dann auf den Eckpfeil, um die Anzeige zu schließen. Die eingestellte Anzahl wird neben der

Schwertkämpfer ausrüsten

Einheiten, die Sie ausrüsten können und Anzahl gegenwärtig in Armee

entsprechenden Abbildung unten im Bildschirm Waffenkammer angezeigt.

Klicken Sie auf den Button *Erstellen*, wenn Sie mit der Zusammensetzung der Armee unten im Bildschirm Waffenkammer einverstanden sind, um eine Armee aufzustellen.

Sind Sie unzufrieden mit der Größe oder Zusammensetzung der Armee und wollen von vorne anfangen, klicken Sie auf den Button *Ändern*, um zur Schiebeleiste Wehrpflicht zurückzukehren.

Wenn Sie es sich anders überlegen und beschließen, doch keine Armee aufzustellen, klicken Sie auf den Button *Abbrechen* (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste), um zur Gesamtkarte zurückzukehren.

Besoldung

Ihre Bürgerwehr verlangt eine Besoldung. Wird diese nicht bezahlt, desertiert die Bürgerwehr, und Sie verlieren Ihre Soldaten. Sie können jederzeit in der Schatzkammer überprüfen, wie hoch Ihre Ausgaben für die Besoldung pro Saison sind.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Armee in der Gesamtkarte, um die Besoldung einer bestimmten Armee anzuzeigen.

Söldner anheuern

Söldner sind “Glücksritter”, die von einer Provinz in die nächste ziehen und jedem Ihre Dienste anbieten, der bereit ist, dafür zu bezahlen.

Söldner sind versierte Krieger und können daher teuer sein. Sie stellen allerdings auch ihre eigenen Waffen, und indem Sie sie anheuern, verringern Sie weder die Zufriedenheit noch die Bevölkerung einer Provinz, wie dies bei der Einberufung geschieht.

Wenn Sie ein Söldnersymbol oben in einer Ihrer Städte in der Gesamtkarte sehen, befindet sich eine Söldnerarmee in Ihrer Provinz.

Wenn sich eine Söldnerarmee in Ihrer Provinz befindet, können Sie mehr über sie erfahren, indem Sie sich in die Waffenkammer begeben. Die Anzeige in der Mitte des Bildschirms zeigt die Anzahl und die Art der Söldner an,

wieviel es kostet, sie anzuheuern, und welchen Lohn sie pro Saison verlangen.

Besitzen Sie genügend Kronen, um die Söldner zu bezahlen, werden Sie in der Anzeige gefragt, ob Sie die Söldner anheuern wollen. Wenn Sie auf *Ja* klicken, werden die Söldner dem jeweiligen Einheitentyp unten im Bildschirm auf der steinernen Tafel hinzugefügt. Ihr Lohn wird automatisch aus der Schatzkammer entnommen — dies geschieht in jeder Saison, in der Sie sie beschäftigen, erneut von selbst.

Sie können keine zwei Armeen zusammenschließen, die beide Söldner enthalten. Die meisten Söldnerclans haben bereits in der Vergangenheit gegeneinander gekämpft und vertragen sich daher gar nicht!

Bauernsoldaten

Bauernsoldaten sind die einfachste, am schlechtesten ausgestattete Art Soldaten in einer Armee, sie können aber trotzdem nützlich sein, da sie nur mit ihren Mistgabeln bewaffnet sind. Daher kostet es auch nichts, sie zu rekrutieren und zu bewaffnen.

Bauern können sich mit mittlerer Geschwindigkeit über das Schlachtfeld bewegen und verfügen nur über eine minimale Angriffs- und Verteidigungsfähigkeit. Sie tragen keine Rüstung, daher sind Angriffe mit Bogen und Armbrust gefährlicher für sie als für Soldaten in Rüstung.

Keulenträger

Keulenträger tragen lange, schwere Kriegskeulen mit Stahlspitzen. Sie tragen eine leichte Rüstung und bewegen sich schnell (sie stehen nur Rittern in Geschwindigkeit nach). Keulenträger sind billiger und schneller als Schwertkämpfer. Sie sind gute Angreifer, aber schlechte Verteidiger. Angriffe aus der Ferne können ihnen gefährlich werden. Für die Herstellung von Keulen wird Holz und Eisen benötigt.

Keulenträger eignen sich hervorragend zum Jagen von Bogen- und Armbrustschützen. Auch gegen Bauern kann man sie sehr nutzbringend einsetzen.

Pikeniere

Aufgrund Ihrer schweren, unhandlichen Waffen bewegen sich Pikeniere nur langsam. Ihre leichte Rüstung gewährt einen gewissen Schutz gegen Angriffe aus der Entfernung. Ihre Fähigkeiten im Nahkampf sind für den Angriff schlechter geeignet als Keulenträger, Schwertkämpfer und Ritter, sie eignen sich jedoch recht gut für die Verteidigung im Nahkampf. Piken sind nicht so teuer wie Armbrüste, Schwerter und Ritterausrüstungen, aber etwas teurer als Keulen. Für die Herstellung von Piken wird Eisen und Holz benötigt.

Pikeniere werden am besten zum Beschützen von Bogen- und Armbrustschützen eingesetzt.

Bogenschützen

Bogen- und Armbrustschützen sind die einzigen Einheiten, die für Angriffe aus einer gewissen Entfernung verwendet werden können. Sie tragen keine Rüstung und sind mittelmäßig schnell. Für den Nahkampf sind sie nicht gut geeignet, ihr Spezialgebiet sind Angriffe aus einiger Entfernung. Bogenschützen können auf größere Entfernung und in kürzeren Abständen schießen als Armbrustschützen. Die Durchschlagskraft der Pfeile ist jedoch geringer als bei der Armbrust. Für die Bogenherstellung wird kein Eisen, aber eine ordentliche Menge Holz benötigt.

Bogenschützen sind nicht gut geeignet, um Einheiten anzugreifen, die Rüstung tragen. Allerdings sind sie gegen Bauern, Keulenträger und andere Bogenschützen sehr wirksam. Gegen Schwertkämpfer und Ritter sind sie praktisch nicht zu gebrauchen.

Armbrustschützen

Im Gegensatz zu Bogenschützen tragen Armbrustschützen eine leichte Rüstung, wodurch sie gegen Angriffe aus einiger Entfernung besser gewappnet sind. Armbrustschützen sind schlechte Kämpfer im Nahkampf, wobei ihre Verteidigungsfähigkeiten jedoch die von Bogenschützen übersteigen. Schüsse aus einer Armbrust führen zu mehr Schaden als von Langbögen, aber man

braucht mehr Zeit zum Nachladen, es wird nicht so schnell nacheinander geschossen. Die Armbrust ist eine der teureren Waffen. Für ihre Herstellung wird Holz und Eisen benötigt.

Armbrustschützen sind sehr wirksam gegen Einheiten in Rüstung. (Gegen Bauern oder Keulenträger sind Bogenschützen besser geeignet.) Außerdem können sie gegen Belagerungswaffen gut eingesetzt werden.

Schwertkämpfer

Schwertkämpfer tragen eine vollständige Kettenrüstung und Helme. Sie tragen Schwerter und Schilde. Sie sind Ihre Elitekämpfer, die aus den kräftigsten Bürgern ausgewählt wurden. Sie bewegen sich recht gut und sind tödlich im Nahkampf. Aufgrund ihrer Rüstung und Waffen sind sie im Angriff und Verteidigung auf kurze Entfernungen gut. Angriffen von Bogenschützen können sie recht gut widerstehen. Die Herstellung von Schwertern erfordert viel Eisen und etwas Holz.

Ritter

Ritter sind die mächtigsten und teuersten Nahkämpfer. Sie tragen schwere Plattenrüstung, Schwerter und Schilde, da sie jedoch beritten sind, sind sie die schnellsten im Feld. Ihre Fähigkeiten im Nahkampf bei Angriff und Verteidigung sind die besten, und sie können Angriffen von Bogenschützen besser widerstehen als alle anderen Soldaten. Die einzige Schwäche von Rittern ist, daß ihnen Armbrustschützen gefährlich werden können.

Für die Ausrüstung eines Ritters werden große Mengen Eisen und geringe Mengen Holz benötigt.

Armeen im Reich

Nachdem Sie in der Waffenkammer eine Armee aufgestellt haben, kehren Sie zur Gesamtkarte zurück. Hier sehen Sie Ihre neue Armee, die auf Befehle wartet. Eine Armee wird durch ein oder mehrere Männchen mit einer Flagge in der Farbe des Spielers dargestellt. Die Größe einer Armee wird durch die Anzahl der Männchen dargestellt, die sie auf der Gesamtkarte darstellen. Eine Armee mit einem Männchen ist also klein, eine mit zwei Männchen ist mittelgroß und eine mit drei Männchen ist groß.

Informationen über die Armee

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Armee in der Gesamtkarte, um Informationen über sie zu erhalten. Ein Bildschirm mit Informationen über die Armee wird angezeigt.

Die drei Buttons unten im Bildschirm ermöglichen das Bewegen, Auflösen oder Aufteilen der Armee. Indem Sie auf den Button Bewegen klicken, schließen Sie die Anzeige und bereiten die Armee auf eine Bewegung in der Gesamtkarte vor.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Armee eines anderen Spielers klicken, wird ein kleines Pergament mit sehr allgemeinen Informationen über diese Armee angezeigt.

Armeen bewegen

Um eine Armee zu bewegen, können Sie, wie bereits beschrieben, den Button *Bewegen* verwenden oder mit der linken Maustaste in der Gesamtkarte direkt auf die Armee klicken. Hierbei ändert sich die Darstellung des Mauszeigers. Bewegen Sie nun den Mauszeiger in die Richtung, in die die Armee gehen soll. Hierbei wird ein Weg in diese Richtung eingezeichnet. Klicken Sie nun auf ein Ziel, um die Armee in Bewegung zu setzen.

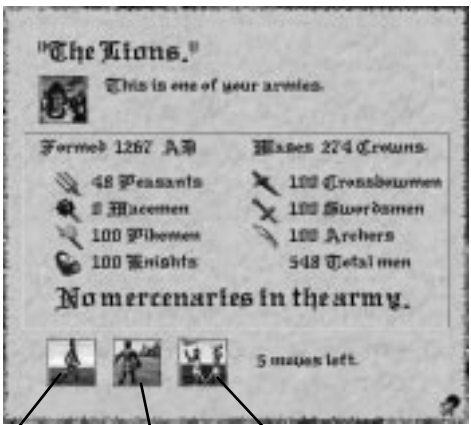
In jeder Jahreszeit verfügt jede Armee über eine bestimmte Anzahl *Bewegungspunkte* die bestimmen, welche Entfernung eine Armee in einer Saison zurücklegen kann.

Die Zahl in jeder Kugel zeigt die Anzahl der Bewegungspunkte an, die benötigt werden, um die vom Mauszeiger angezeigte Strecke zurückzulegen. Sie werden feststellen, daß es weniger Bewegungspunkte kostet, sich auf Straßen fortzubewegen als über Felder oder Wiesen. Armeen können sich auf vielen Bodenarten fortbewegen, aber auf Straßen sind sie am schnellsten.

Auch zum Aufteilen von Armeen und für Schlachten sind Bewegungspunkte erforderlich.

Armeen zusammenschließen

Bewegen Sie eine Armee über die andere, um zwei Ihrer Armeen zusammenzulegen. Die erste Armee marschiert



Armee bewegen *Armee auflösen* *Armee aufteilen*

kleine Armee

mittlere Armee

große Armee

dann zur zweiten.

So können Sie auch die Armee verstärken. Wenn Sie beispielsweise 50 Piken kaufen und diese einer bestehenden Armee geben wollen, stellen Sie einfach eine neue, aus 50 Pikenieren bestehende Armee auf und kombinierten diese mit der bestehenden Armee.

Sie können Armeen allerdings nicht zusammenlegen, wenn beide Söldner enthalten.

Eine Armee teilen

Wenn Sie eine Armee in zwei kleinere Armeen aufteilen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Armee, um die Armee-Informationsanzeige aufzurufen. Klicken Sie dann auf den Button *Armee teilen* unten in der Anzeige. Nun wird ein neuer Bildschirm aufgerufen, der detaillierte Angaben zu den Einheiten enthält, aus denen die Armee besteht.

Zwischen der bestehenden Armee und der neuen Armee können Sie die Soldaten mit den Links- und Rechtspfeilen aufteilen. Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben zeigt, wenn Sie mit der Aufteilung zufrieden sind. Nun werden auf der Gesamtkarte zwei neue Armeen angezeigt. Wenn Sie beschließen, die Armee doch nicht zu teilen, klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach unten zeigt, um die Armee im Ursprungszustand zu belassen. Denken Sie daran: eine Armee muß aus mindestens 50 Soldaten bestehen.

Eine Armee auflösen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Armee, um die Armee-Informationsanzeige aufzurufen. Klicken Sie nun auf den Button *Armee auflösen* unten in der Anzeige, um die Armee aufzulösen. Sie werden nun aufgefordert, diesen Befehl zu bestätigen.

Die Soldaten einer aufgelösten Armee kehren in ihr Heimatland zurück und werden wieder Teil der Bevölkerung. Ihre Waffen kommen wieder in Ihre Schatzkammer.

Plündern

Die Taktik, die Ressourcen Ihrer Gegner zu zerstören, kann sehr wirksam, wenn auch ziemlich barbarisch sein. Sie können einen Wirtschaftskrieg führen, indem Sie die aktiven Felder oder Industriestandorte eines Gegners zerstören. Hierzu lassen Sie einfach eine Armee über das zu plündernde Gebiet ziehen.

Wenn Sie ein Getreidefeld oder eine Weide überfallen, machen Ihre Soldaten das Feld unfruchtbar und zerstören alles. Wenn Sie einen Industriestandort überfallen, muß er einige Jahreszeiten lang für Reparaturen geschlossen werden. Sie können auch die Dörfer überfallen und die Menschen töten, um die Bevölkerung zu verkleinern.

Provinzen erobern

Um eine neutrale Provinz zu erobern (auch solche mit Burg), müssen Sie eine Armee ausschicken, um die Provinzhauptstadt zu erobern. (Neutrale Provinzen werden in der Übersichtskarte grün angezeigt).

Um eine Provinz mit einer Burg mit Garnison zu erobern (die immer von einem Adeligen beherrscht wird), müssen Sie die Burg erobern.

Um eine von einem Adeligen beherrschte Provinz ohne Burg zu erobern, müssen Sie die Provinzhauptstadt erobern. *Mitspieler* (die menschlichen) müssen ihre Städte verteidigen, indem sie Armeen in der Nähe stationieren.

Wenn Sie den Weg der Armee auf eine feindliche Provinzhauptstadt oder Burg zugehen lassen, sieht die Grafik, die die letzte Bewegung der Armee darstellt, anders aus.

Meist sind Provinzen ohne Burgen deutlich einfacher zu erobern als Provinzen mit Burgen.

Eine fertige Burg mit Garnison kann nur durch Belagerung erobert werden. Während einer Belagerung umringt Ihre Armee die Burg des Verteidigers und baut Belagerungswaffen. Sobald die Belagerungswaffen fertiggestellt sind, beginnt die Schlacht.

Wenn Ihre Streitkräfte die Verteidiger überwältigen und die Burg erobern, gehört die Burg und die Provinz Ihnen — ein weiterer Schritt auf dem Weg zum Thron wäre geschafft.

Siehe *Belagerungen* auf Seite 86 für weitere Informationen.

Besitzt eine neutrale Provinz eine Burg, müssen Sie die Burg nicht belagern, um die Provinzhauptstadt zu erobern. Hierbei handelt es sich grundsätzlich um Provinzen, in denen der Herrscher bei einer Revolution aus dem Land gejagt wurde. In diesen Provinzen wurde die Burg verlassen.

Nahrungssuche Armee

In der Standardeinstellung ist die Option *Nahrungssuche Armee* (im Menü *Optionen/Erweitert*) auf *Nein* eingestellt. So lange die Option Nahrungssuche ausgeschaltet ist, müssen Sie sich keine Sorgen um die Ernährung der Armeen machen, sie sorgen schon für sich selbst. Sie müssen sich nur um die Nahrungsmittelverwaltung für die Zivilbevölkerung kümmern.

Um das Spiel herausfordernder zu machen, schalten Sie die Option *Nahrungssuche Armee* auf Ja. Sieht *Nahrungssuche Armee* im Abschnitt *Erweiterte Spieloptionen* dieses Handbuchs auf Seite 106.

Schlachten

Der Weg zum Thron wird wahrscheinlich ziemlich blutig aussehen. Wer sich Ihrem Recht auf den Thron entgegenstellt, muß mit Ihrem Zorn auf dem Schlachtfeld rechnen.

Schlachten auf freiem Feld (keine Belagerung) werden in folgenden Situationen sofort ausgetragen:

- wenn eine Armee eine andere angreift oder sich die Wege zweier verfeindeter Armeen kreuzen.
- wenn eine Armee die Provinzhauptstadt einer neutralen oder computergesteuerten Provinz angreift.

(Wenn eine Armee eine Burg angreift, fängt der Kampf erst nach einer *Belagerung* an, siehe Seite 86.)

Vor der Schlacht werden Sie in einer Anzeige über das bevorstehende Blutbad informiert. Hier werden die Truppenstärken beider Streitkräfte verglichen, und Sie werden gefragt, ob Sie den Befehl übernehmen, d. h. aktiv ins Geschehen eingreifen möchten.

Wenn Sie beschließen, den Befehl nicht zu übernehmen, wird der Ausgang der Schlacht automatisch berechnet. Diese Option können Sie z. B. auswählen, wenn es Ihnen nach Betrachten der beiden Armeen scheint, daß der Ausgang von vornherein klar ist.

Sie müssen den Befehl nie übernehmen, aber damit lassen Sie die Möglichkeit ungenutzt verstreichen, Ihr taktisches Können gewinnbringend einzusetzen. Mit ein wenig Übung können Sie möglicherweise zahlenmäßig deutlich überlegene Armeen schlagen!

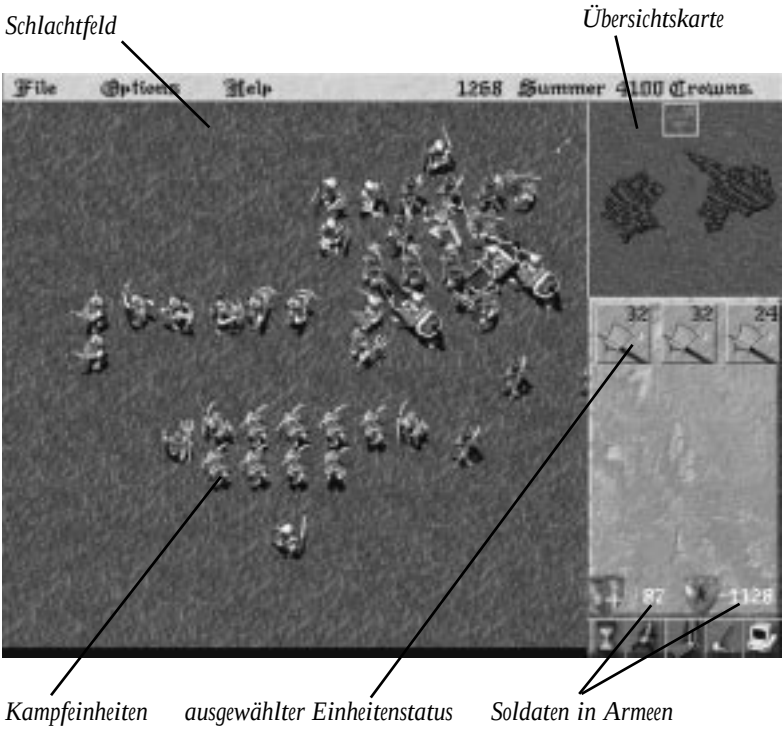
Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben zeigt, um den Befehl zu übernehmen.

Befehl übernehmen

Zu Beginn der Schlacht sehen Sie von oben auf das Schlachtfeld. Im Hauptbereich wird ein Teil des Schlachtfelds angezeigt. In der Übersichtskarte oben rechts sehen Sie das ganze Schlachtfeld von oben. Genau wie in der Gesamtkarte können Sie in der Hauptansicht hin- und herblättern. Außerdem können Sie an einen anderen Ort springen, indem Sie auf die Übersichtskarte klicken, während keine Einheiten ausgewählt sind.

In der Hauptansicht werden die verschiedenen geographischen Gegebenheiten des Schlachtfelds sichtbar: Felsen, Flüsse, Brücken, Wälder usw. Außerdem werden die beiden Armeen angezeigt: der Angreifer im Süden (unten), der Verteidiger im Norden (oben).

Jeder Soldat trägt die Farbe seines Königreichs (die Soldaten neutraler Provinzen tragen braun). Jede Abbildung eines Soldaten stellt eine bestimmt Einheit dar.



Eine Einheit auswählen

Klicken Sie hierzu direkt auf die Einheit. Ist eine Einheit ausgewählt, erscheint eine Statusleiste neben der Abbildung der Armee im Schlachtfeld und ein Symbol im Steuerbereich.

Eine Gruppe Einheiten auswählen

Klicken Sie und ziehen Sie ein Rechteck um die Einheiten, die Sie auswählen möchten, um eine Gruppe Einheiten auszuwählen. Neben jeder ausgewählten Einheit wird eine Statusleiste angezeigt, und für jede ausgewählte Einheit wird ein Symbol im Steuerbereich angezeigt.

Die Auswahl einer Einheit zurücknehmen

Klicken Sie auf das Symbol für die Einheit im Steuerbereich, um die Auswahl einer Einheit zurückzunehmen (oder wählen Sie eine andere Einheit aus).

Die Auswahl mehrerer Einheiten zurücknehmen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich im Schlachtfeld (oder treffen Sie eine andere Auswahl), um die Auswahl mehrerer Einheiten zurückzunehmen.

Ausgewählte Einheit(en) bewegen

Klicken Sie auf ein Ziel im Schlachtfeld oder in der Übersichtskarte, um eine ausgewählte Einheit (oder ausgewählte Einheiten) zu bewegen. Alle ausgewählten Soldaten begeben sich nun an das Ziel.

Befehl zum Angriff geben

Plazieren Sie Ihren Mauszeiger so über eine feindliche Einheit, daß er anders dargestellt wird, und klicken Sie darauf, um den Angriff einer ausgewählten Einheit (oder Einheiten) anzuordnen. Bogen- und Armbrustschützen können aus einer gewissen Entfernung angreifen, alle

anderen Einheiten sind Nahkampfeinheiten, die aus der Nähe angreifen müssen.

Einheitengrößen

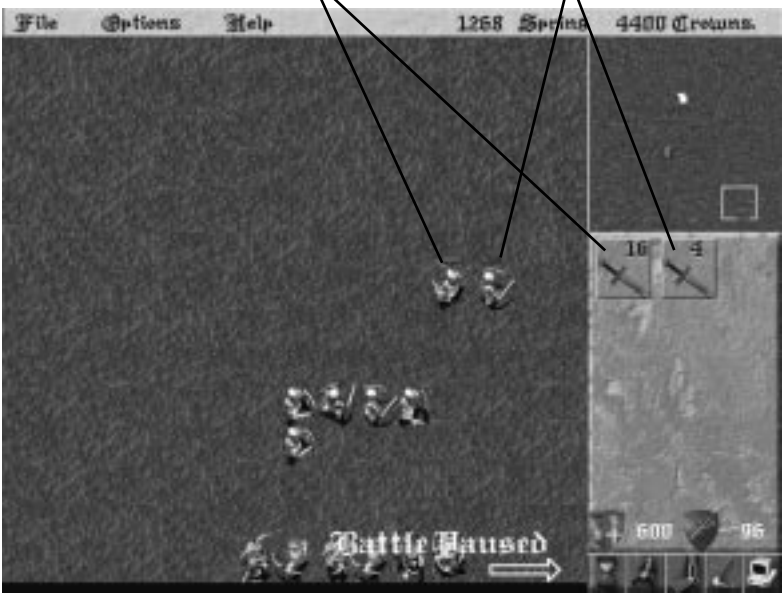
Jede Abbildung eines Soldaten auf dem Schlachtfeld stellt eine *Einheit* dar. Die Einheitengröße ist je nach Schlacht unterschiedlich und hängt von der Gesamtzahl der beteiligten Truppen ab. In einer Schlacht besteht also eine *Einheit* etwa aus vier Soldaten, in einer anderen etwa aus 16.

Die Statusleiste bei jeder ausgewählten Einheit zeigt die Anzahl Soldaten in dieser Einheit in Bezug auf die *Einheitengröße*. Das Symbol, das für jede ausgewählte Einheit im Steuerbereich angezeigt wird, zeigt an, wie viele Soldaten diese Einheit tatsächlich enthält.

Ein Beispiel: stellen Sie sich zwei ausgewählte Bogenschützeneinheiten vor. Die Statusleiste des einen ist

Einheit mit 16 Schwertkämpfern

Einheit mit 4 Schwertkämpfern



grün, die des anderen halb rot, halb grün. Die Symbole im Steuerbereich zeigen an, daß die Einheit mit der grünen

Statusleiste 8 Bogenschützen enthält, die mit der halb roten Statusleiste 4 Bogenschützen. Somit wissen Sie, daß in dieser Schlacht eine *Einheit* aus acht Soldaten besteht. Wenn Sie eine feindliche Einheit auswählen, können Sie schätzen, wie viele Soldaten sie noch enthält: ist die Statusleiste grün, sind es wahrscheinlich acht, weist sie ein wenig rot auf, sind es so um die sechs oder sieben.

Sie können einen Überblick über die Größe der jeweiligen Streitkräfte bekommen, indem Sie die Anzahl Abbildungen im Feld und die zugehörigen Statusleisten betrachten.

Die genaue Größe jeder Armee wird über dem dazugehörigen Schild unten im Steuerbereich angezeigt.

Hier sehen Sie möglicherweise, daß die Anzahl der Abbildungen für jede Seite ungefähr gleich ist. Sind jedoch all Ihre Statusleisten zur Hälfte rot und die des Feindes alle grün, wissen Sie, daß das Verhältnis der Soldaten etwa 2 zu 1 gegen Sie steht.

Ist die Statusleiste einer Einheit ganz rot, enthält die Einheit keine Soldaten mehr und ist vernichtet.

Steuerungen Schlachtfeld

**Unterbrechen:* Startet und unterbricht die Schlacht. Beginnt eine Schlacht, wird sie unterbrochen. Klicken Sie auf den Button mit der Sanduhr, um die Schlacht zu starten. Sie können die Schlacht jederzeit unterbrechen, indem Sie wieder auf diesen Button klicken. Sie können Einheiten auswählen, aber nicht bewegen, während die Schlacht unterbrochen ist.

**Rückzug:* Klicken Sie auf diesen Button, um den Rückzug all Ihrer Soldaten vom Schlachtfeld anzuordnen. Somit entkommen Sie zwar nicht ohne Verluste, aber Sie entgehen immerhin der totalen Vernichtung. Diesen Befehl können Sie z. B. geben, wenn der Feind Ihnen zahlenmäßig haushoch überlegen ist — so entkommt wenigstens ein Teil Ihrer Armee und kann in einer anderen Schlacht eingesetzt werden!

**Zugbrücke herablassen:* Dieser Befehl funktioniert nur, während Sie eine Burg mit einer Zugbrücke bei einer Belagerungsschlacht verteidigen. Durch das Herablassen

der Zugbrücke können Ihre Männer zwar in die Burg bzw. aus der Burg gelangen, aber der Feind kann auch eindringen, wenn Sie die Brücke unbewacht lassen.

**Zu Ende bringen:* Mit diesem Button wird der Befehl gegeben, den nächsten Feind anzugreifen. Diesen Befehl können Sie z. B. benutzen, wenn Sie Ihre Truppen in eine gute Position für einen vollen Angriff gebracht haben oder wenn die Schlacht fast entschieden ist und Sie sie schnell und einfach zu Ende bringen wollen.

**Automatisch berechnen:* Die Schlacht wird automatisch berechnet. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie die Schlacht nicht befehligen wollen.

Erweiterte Befehle

Fortgeschrittene Spieler können mit der Tastatur erweiterte Befehle an Truppen ausgeben. Zum Beispiel können Sie mehrere Einheiten in Gruppen zusammenfassen, die gemeinsam auf Befehle reagieren. Wählen Sie die Einheiten aus, die Sie in einer Gruppe zusammenfassen wollen und halten Sie die Taste *Strg* gedrückt, während Sie eine Zahlentaste zwischen 1 und 9 drücken, um eine solche Befehlsgruppe zu erstellen. Wenn Sie zu irgendeinem späteren Zeitpunkt in der Schlacht diese Zahl drücken, wird diese Einheitengruppe ausgewählt. So können Sie alle Einheiten in dieser Gruppe gemeinsam befehligen.

Sie können außerdem mehrere Einheiten in eine Formation stellen. Drücken Sie die Taste *H*, um die ausgewählten Einheiten in eine horizontale Linie zu stellen bzw. die Taste *V*, um die Einheiten in eine vertikale Linie zu stellen.

Kämpfe

Betrachten Sie Ihre Armee und entwickeln Sie eine Strategie, bevor Sie sich in eine Schlacht stürzen. Überdenken Sie die Größe der Armee, ihre Zusammensetzung, die Bodenbeschaffenheit auf dem Schlachtfeld und andere Faktoren, z. B. Flüsse oder Brücken.

Sobald eine Einheit begonnen hat zu kämpfen, kämpft sie weiter, bis die gegnerische Einheit vernichtet ist, die

Einheit selbst vernichtet ist oder Sie den Befehl zum Rückzug aus dem Kampf geben.

Wenn alle Soldaten einer Einheit umgekommen sind, fallen auch die Abbildungen im Schlachtfeld um. Die Anzahl der übrigen Soldaten jeder Armee wird im Steuerbereich angezeigt. Sehen Sie sich die Zahlen hin und wieder während der Schlacht an, um den Verlauf der Schlacht einschätzen zu können.

Eine Armee gewinnt eine Schlacht, wenn:

1. alle Soldaten in der anderen Armee getötet werden oder

2. die andere Armee einen Rückzug beschließt.

Am Ende einer Schlacht wird eine Anzeige aufgerufen, die die neue Einheitenaufteilung jeder Armee darstellt. Auch ein Sieg kann Sie teuer zu stehen kommen, wenn ein großer Teil der Armee dabei umkommt. Klicken Sie auf den Pfeil zum Beenden rechts unten in der Anzeige (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste), um zur Gesamtkarte zurückzukehren. Wurde der Verlierer vernichtet, wird in der Karte nur der Sieger angezeigt.

Hat der Sieger in der Schlacht eine neue Provinz erobert, wird eine Fahne in den Farben des Siegers über der neu eroberten Provinzhauptstadt gehißt.

Bauernaufstände

Zusätzlich zum Kampf gegen gegnerische Armeen müssen Ihre Truppen von Zeit zu Zeit möglicherweise gegen Bauernaufstände vorgehen.

Sinkt die Zufriedenheit in einem Land unter 25 und bleibt mehr als 4 Jahreszeiten auf diesem Niveau, startet die Bevölkerung eine Revolution. Der Herrscher wird aus dem Land gejagt, und Banditen machen sich auf die Suche nach Nahrung.

Diese Banditen werden in der Gesamtkarte als Figuren mit Fackeln angezeigt. Sie verringern die Zufriedenheit in jeder Provinz, in die sie kommen.

Um eine Revolution zu bekämpfen, schicken Sie eine Ihrer Armeen gegen die Rebellen wie gegen jede andere Armee auch. Die Schlacht spielt sich dann wie gewohnt ab.

Sie sollten Ihr Möglichstes tun, um sicherzustellen, daß es in Ihren Provinzen keine Revolutionen gibt. Haben die Menschen genug zu essen? Sind Sie gesund? Werden Sie durch Steuern oder Wehrpflicht allzu stark belastet? — um diese Fragen sollten Sie sich rechtzeitig kümmern.

Belagerungen

Eine Belagerung ist eine ausgedehnte Konfrontation, bei der eine angreifende Armee eine feindliche Burg umringt und mehrere Jahreszeiten damit zubringt, Belagerungswaffen zu bauen. Eine Provinz mit einer garnisonierten Burg kann nur durch Erobern der Burg erobert werden.

Historisch gesehen mußten sich mittelalterliche Armeen, die eine Burg belagerten, mit Wassergraben, 3 Meter dicken Steinmauern, kochendem Öl und anderen gefährlichen Objekten auseinandersetzen, die die Verteidiger auf sie hinabwarfen. Bei Belagerungen werden Sie die gleichen Schwierigkeiten haben.

Die Schlacht bei einer Belagerung verläuft genauso wie eine normale Schlacht, Sie können auch auf die gleiche Art und Weise Befehle ausgeben. Allerdings stehen Ihnen spezielle Waffen (Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme) zur Verfügung.

Um bei einer Belagerung zu siegen, müssen Sie entweder

- alle Soldaten töten, die die Burg verteidigen

— oder —

- in die Burg vordringen und die Flagge erobern. Die Flagge einer Burg ist in der Burg immer deutlich in der Farbe des Verteidigers sichtbar. Erreicht einer Ihrer Männer die Flagge, gehört die Burg Ihnen.

Belagern

Die Höhe und der Schutz, den eine Burg bietet, gewährt den Verteidigern einen großen Vorteil über eine angreifende Armee. Je größer und weitläufiger die Burg ist, desto größer ist dieser Vorteil. Das Erobern einer feindlichen Burg erfordert genaue Planung, viele Soldaten und große Hartnäckigkeit.

Wählen Sie eine Armee aus und bewegen Sie sie zu der Burg, die Sie belagern möchten. Wenn Sie die Armee ausgewählt haben, plazieren Sie Ihren Mauszeiger direkt über die Burg, bis der Bewegungsanzeiger goldfarben wird, und klicken dann auf die Burg.

Eine Belagerung vorbereiten

Zu Beginn einer Belagerung können Sie in einer Anzeige die Belagerung vorbereiten, indem Sie auswählen, welche Art und welche Anzahl Belagerungswaffen (Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme) Sie bauen möchten.

Klicken Sie auf die Auf- und Abwärtspfeile zur Linken der jeweiligen Belagerungswaffe, um auszuwählen, wie viele dieser Waffenart Sie bauen wollen. Die Anzeige enthält Informationen darüber, wie lange die Vorbereitung der Belagerung dauern wird — also wie lange es dauert, bis die Armee die Belagerungswaffen gebaut hat. Je größer die

Armee, desto weniger Zeit wird für den Bau der einzelnen Waffen benötigt.

Wenn Sie mit Ihrer Auswahl der Belagerungswaffen zufrieden sind, klicken Sie auf den Button *Weiter*.

Während die Belagerungswaffen gebaut werden, wird ein Symbol über der belagerten Burg angezeigt, das darüber informiert, wie lange (wie viele Jahreszeiten) die Belagerung noch vorbereitet werden muß. Klicken Sie auf die belagernde Armee, um deren Fortschritt zu überprüfen.

Kurz vor Beginn der Belagerungsschlacht werden Sie in einer Anzeige darüber informiert. Die Anzeige enthält eine Auflistung der Einheiten in jeder Armee und läßt Sie entscheiden, ob Sie den Befehl übernehmen wollen. Wenn Sie sich dagegen entscheiden, berechnet der Computer direkt das Ergebnis der Schlacht.

Der Belagerungsbildschirm

Wenn Sie beschließen, den Befehl zu übernehmen, wird ein Schlachtfeldbildschirm angezeigt, in dem die Burg

groß dargestellt ist. Die von Ihnen erbauten Belagerungswaffen sind ebenfalls im Bild.

Ihre Armee wartet mit den Belagerungswaffen vor den Burgtoren — bzw. auf der anderen Seite des Wassergrabens, wenn es einen gibt — auf Ihre Befehle. Die Garnison, die die Burg verteidigt, ist innen stationiert. Betrachten Sie sowohl die Stellungen Ihrer Armee als auch der Verteidiger vor der Belagerung, um eine Angriffsstrategie zu entwickeln.

Sieg bei einer Belagerung

Offensiv gesehen gibt es zwei Möglichkeiten, aus einer Belagerung als Sieger hervorzugehen.

Eine Möglichkeit wäre, alle Verteidiger zu töten. Bogenschützen, die von außerhalb der Burg ihre Pfeile abschießen, sind dabei hilfreich, aber meist müssen Sie auch Soldaten in die Burg in den Nahkampf schicken.

Die andere Möglichkeit wäre, die Fahne der Burg zu erobern. Hierzu müssen Sie irgendwie in die Burg kommen, und mindestens ein Soldat muß an die Flagge kommen, die in der Hauptansicht deutlich sichtbar ist. Der Bereich um die feindliche Flagge ist meist gut bewacht.

Es gibt mehrere Methoden, in die Burg zu gelangen. Sie können

- mit einem *Belagerungsturm* über die Mauern klettern.
- die Mauern mit einem *Katapult* durchbrechen.
- ein Tor mit einem *Rammbock* zerstören.
- den Soldaten befehlen, das Tor zu zertrümmern. (Funktioniert nicht bei Zugbrücken.)

NUR Burgmauern — keine Türme — können abgerissen oder erklettert werden.

TIP

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Burg einzunehmen: alle Verteidiger töten oder die Fahne einnehmen.

Belagerungswaffen

Belagerungswaffen sind Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme. Zu Beginn der Belagerungsschlacht befinden sich Ihre Belagerungswaffen im Feld bei Ihren Truppen. Die Belagerungswaffen müssen mit Soldaten bemannt werden. Diese werden im Steuerbereich bei der Auswahl der Waffe angezeigt, sind im Feld jedoch nicht sichtbar. Wenn Sie einen Befehl an eine Belagerungswaffe geben, befehligen Sie eigentlich die Soldaten, die die Waffe bemannen.

Wenn sich eine Belagerungswaffe in der Reichweite feindlicher Bogenschützen oder Armbrustschützen befindet, kann sie angegriffen werden. Belagerungswaffen sind vor allem nicht gut gegen Armbrustschützen gewappnet. Nahkampfeinheiten können ebenfalls verwendet werden, um Belagerungswaffen anzugreifen und zu zerstören.

Die Belagerungswaffe wird zerstört und verschwindet aus dem Feld, sobald die gesamte Besatzung dieser Waffe getötet wurde.

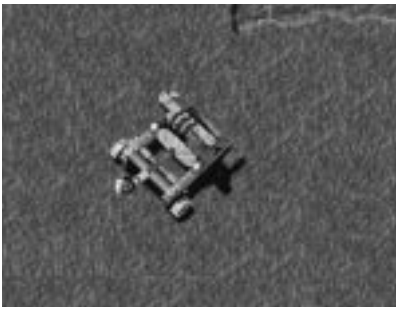
Katapulte

Ein Katapult kann eine Burgmauer aus einer größeren Entfernung zerstören, also auch von der anderen Seite eines Wassergrabens aus. Bewegen Sie den Katapult so, daß er auf die Mauer gerichtet ist, die Sie angreifen wollen. Klicken Sie nun, wenn der Katapult ausgewählt ist, mit dem Mauszeiger auf den genauen Zielpunkt auf der Mauer. Der Katapult wird nun mehrfach hintereinander abgefeuert, bis die Mauer durchbrochen ist. Nun können Sie Ihre Soldaten direkt durch das Loch in der Mauer in die Burg hineinspazieren lassen.

Rammböcke

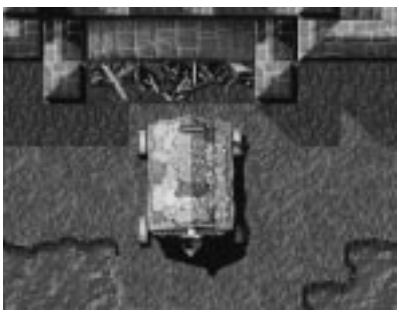
Mit einem Rammbock können Sie ein Burgtor einrennen. Um zu funktionieren, muß ein Rammbock direkt mit dem Ziel in Berührung sein. Bewegen Sie den Rammbock so gegen das Tor, das Sie angreifen wollen, daß der Bock das Tor direkt berührt. Nun wird mit dem Rammbock gegen das Tor gedonnert, bis dieses fällt. Nun können Ihre

Soldaten durch die Öffnung in die Burg marschieren.



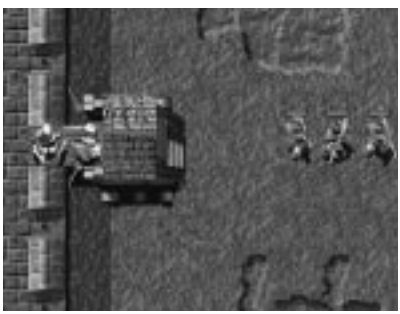
Belagerungstürme

Mit einem Belagerungsturm können Ihre Soldaten über eine Burgmauer klettern. Bewegen Sie hierzu den Turm direkt an die Zielmauer. Sobald der Belagerungsturm richtig plaziert ist, öffnet er sich automatisch. Dies zeigt an, daß er nun benutzt werden kann, und Sie können Ihre Truppen direkt über den Turm in die Burg steigen lassen.



Mauern, Türme und Tore

Mauern und Türme schützen die Garnison einer Burg. Oben an einer Mauer oder auf einem Turm können Bogen- und Armbrustschützen positioniert werden, um Angreifer ins Visier zu nehmen.



Weder Bogenschützen noch Armbrustschützen können vom Boden aus *über* eine Mauer oder einen Turm schießen. Das heißt, daß die Schützen in der Burg sich auf einer Mauer oder einem Turm befinden müssen, um auf die Angreifer draußen zu schießen und die Angreifer nur solche Schützen treffen können, die auf einer Mauer oder einem Turm stehen.

Schützen auf Mauern und Türmen sind gegen ebenerdige Angriffe durch Schützen ein wenig geschützt. Es kommt zu weniger Todesfällen als wenn sich die Schützen auf gleicher Ebene befinden.

Die verschiedenen Belagerungswaffen müssen auf bestimmte Teile einer Burg angewendet werden: Rammböcke können nur auf Tore, Katapulte und Belagerungstürme nur auf Mauern angewendet werden.

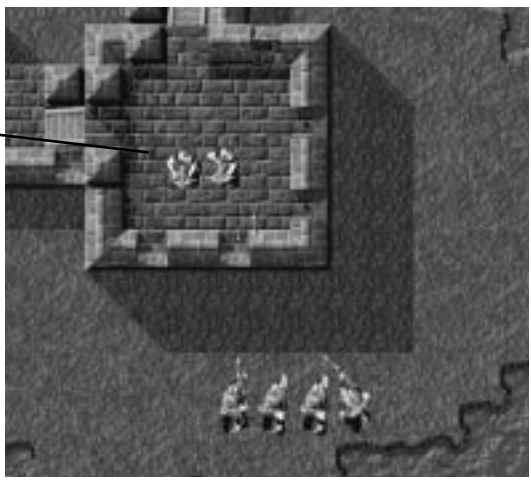
Sobald sich Truppen in einer Burg befinden, können sich die Truppen nur über Treppen von den Mauern in die Türme bewegen. Schicken Sie Ihre Truppen über die Treppen von einer Ebene zur nächsten.

Verteidiger können beliebig oft durch jedes Tor gehen, Angreifer müssen dagegen ein Tor zerstören, um durchgehen zu können.

Wassergraben

Eine Burg mit einem Wassergraben stellt eine besondere Herausforderung dar. Der Angreifer muß einen Teil des

Bogen- und Armbrustschützen, die sich auf Mauern oder Türmen befinden, sind etwas gegen die Angriffe anderer Schützen von unten geschützt.

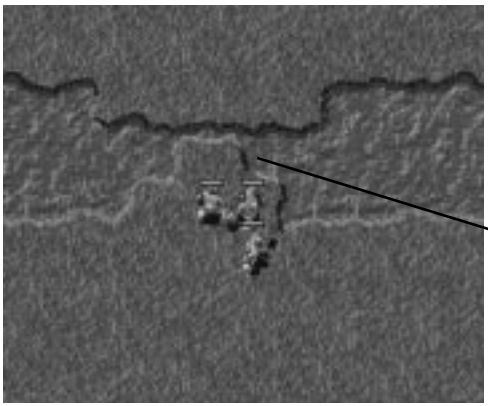


Grabens auffüllen, um einen Angriff auf die Burg zu ermöglichen.

Außer Rittern kann jede Einheit zum Füllen eines Grabens abgeordnet werden.

Wählen Sie zunächst aus, welchen Teil des Grabens Sie auffüllen möchten — vielleicht den schmalsten Abschnitt oder den, der dem gewünschten Angriffsort am nächsten ist, bevor Sie Einheiten zum Füllen des Grabens abordnen.

Wählen Sie hierzu zunächst die Einheiten aus, und klicken Sie dann auf den Bereich, der aufgefüllt werden soll. Die ausgewählten Einheiten begeben sich dann an den Rand des Grabens und fangen an zu schaufeln.



Wählen Sie Truppen aus und klicken Sie auf den Bereich des Grabens, den Sie auffüllen möchten, um Teile des Grabens zu füllen.

Während des Grabens können Ihre Arbeiter angegriffen werden. Sie können auch Bauern hierzu abstellen, da Sie ja später die ausgebildeten Soldaten in die Burg schicken wollen.

Eine mögliche Strategie ist es, einen Katapult über einen Wassergraben abzufeuern, um die Mauer zu durchbrechen und dann die Truppen über den Wassergraben und durch das Loch in der Mauer in die Burg zu schicken.

Ein Burg verteidigen

Wenn Sie eine Burg gegen eine Belagerung verteidigen, ist Ihr Ziel klar: die Burg um jeden Preis halten. Der erste Schritt dazu ist, eine große, mächtige Garnison mit Bogen- und Armbrustschützen aufzustellen um die Angreifer nacheinander abzuschießen, bevor sie zu Ihnen vordringen.

Als Verteidiger ist der Vorteil auf Ihrer Seite, und Sie müssen Ihn vollständig ausnutzen!

Und nicht vergessen: Wenn der Angreifer Ihre Flagge erreicht, ist die Burg gefallen — bewachen Sie sie gut!

TIP

Vergessen Sie nicht, die Burg nach einer erfolgreichen Verteidigung zu reparieren. Hierdurch werden die Schäden an der Burg ausgebessert, und die Kessel mit kochendem Öl werden ersetzt.

Kochendes Öl

Eine weitere gute Verteidigung für die Burg neben den Schützen ist *kochendes Öl*. Jede Burg enthält mindestens einen Kessel mit kochendem Öl. Das Öl ist sehr wirksam, wenn Sie es auf Truppen und Belagerungswaffen schütten, die sich zu nahe an Ihre Burgmauern heranwagen.

Die Kessel können Sie auf die gleiche Weise bewegen und ausschütten, wie Sie Truppen bewegen und angreifen lassen. Die Wirkung eines Angriffs mit kochendem Öl kann spektakulär und tödlich sein.

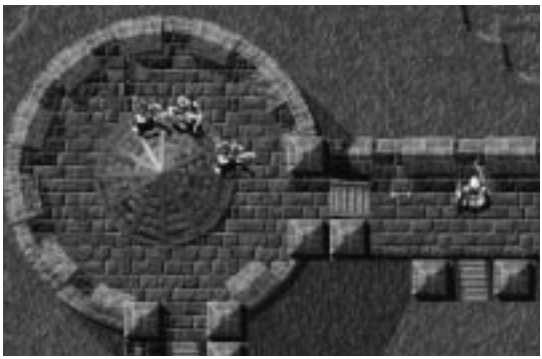
Die Flagge verteidigen

Denken Sie daran: bei einer Belagerung kann es vor allem um das Einnehmen der Flagge gehen. Wenn ein Angreifer Ihre Flagge erreicht, ist die Burg verloren. Sie müssen also sicherstellen, daß die Flagge von allen Seiten gut bewacht ist. Passen Sie gut auf die Flagge auf, Ihr Feind könnte sich auch von hinten anschleichen.

Die Zugbrücke

Burgen mit Wassergraben besitzen auch Zugbrücken. Diese können Sie mit dem Button *Zugbrücke* herablassen herunterlassen. Dies können Sie z. B. tun, um Nahkampftruppen vor die Burg zu schicken, um Belagerungswaffen zu zerstören. Bei geöffneter Zugbrücke können allerdings nicht nur Ihre Truppen ungehindert in die Burg und wieder herausspazieren, sondern auch der Feind. Achten Sie darauf, die Zugbrücke gut bewachen zu lassen, während sie geöffnet ist.

Das Ergebnis



Wenn Sie bei der Belagerung siegreich waren, gehört die Provinz nun Ihnen, und eine Flagge mit Ihren Farben ist auf der Burg sichtbar, wenn Sie zur Hauptansicht zurückkehren.

Reparieren Sie die Burg, sobald Sie über genügend Material und Arbeiter verfügen, wenn sie beschädigt ist. (Siehe “Eine Burg reparieren”.) Wenn Sie die Schäden nicht beheben, bleiben die Schäden bestehen.

Diplomatie

Auch im 13ten Jahrhundert ging es beim Herrschen genauso sehr um politisches Stiefellecken — und in den Rücken fallen — wie um die Fähigkeit zum Führen. Macht ist oft eine sehr heikle Angelegenheit, die auf Treueschwüren, Verrat, Gefallen und Betrug beruht und somit auf wackeligen Beinen steht.

Neben Ihnen streben noch viele andere nach dem Thron. Wie Sie mit den anderen umgehen, liegt alleine bei Ihnen. Ob Sie Bündnisse schließen und den Verbündeten treu bleiben, lügen und betrügen, diejenigen, die Ihnen vertraut haben, ins Verderben reißen oder als Einzelgänger der Diplomatie völlig entsagen, liegt alleine an Ihrer Entscheidung.

Während des Spiels lernen Sie Ihre Gegner gut kennen. Betrachten Sie ihre Worte und Taten genau — die großen Herrscher der Geschichte waren oft sehr gut darin, zu erahnen, was Ihre Feinde dachten.

Der Ritter

Was ihm an Reife, Geduld und Taktgefühl fehlt, macht der Ritter durch Kühnheit wett. Er ist eifrig und selbstsicher, und ihm gefällt nichts besser als die Möglichkeit, seine Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld unter Beweis stellen zu können.

Der Ritter bevorzugt blitzschnelle Angriffe und Invasionen und überrascht so häufig schwächere Gegner sehr früh im Spiel. Es soll Fälle gegeben haben, in denen er seine Bauern grausam behandelt hat, um seine Armeen aus Raufbolden aufstellen und halten zu können.

Der Ritter wäre gerne ein kriegerischer König, aber auf gar keinen Fall ist er ein Staatsmann. Sein Weg zum Thron führt über die Schlachtfelder, nicht die Verhandlungszimmer

Er verhält sich grob, machtgierig und niederträchtig — aber sein Schwert ist immer einsatzbereit.

Die Gräfin

Ihr Weg ist gepflastert mit den ruinierten Seelen all derer, die sie unterschätzt haben. Die Gräfin ist ein Meister der Diplomatie, aber Ihre Machtgier siegt immer über Ehre oder Treue. Sie behandelt ihre Freunde so lange freundlich und respektvoll, bis sie sie nicht mehr gebrauchen kann. Sie ist hochintelligent, redegewandt und gebildet — und so hegt sie keinen Zweifel, daß es ihr zusteht, über alle anderen zu herrschen. Bisher ist sie noch auf keinen Gegner getroffen, den sie nicht mit Leichtigkeit hätte vernichten können. Hüten Sie sich vor der Gräfin. Ihr Gebaren ist königlich und ihr Antlitz schön, doch ihre Taktik ist grausam und mit ihrer verbissenen Entschlossenheit zu rechnen. Bei einem Bündnis mit ihr müssen Sie das Risiko tragen.

Der Bischof

Erwarten Sie nicht, daß sich der Bischof schnell geschlagen gibt — er hat schließlich Gott auf seiner Seite. Hinter den mächtigen Klostermauern seiner Burg planen er und der Ältestenrat ständig die Förderung der Kirche — und natürlich des eigenen Reichtums, Prestiges und der eigenen Macht. Der Bischof hat einen enormen Einfluß auf seine unendlich treuen Gefolgsleute, aber sobald es Schwierigkeiten gibt, verkriecht er sich hinter dem Altar. Solange er die Oberhand hat, ist er kühn, angeberisch und hämisch, aber sobald er in der Falle sitzt, wird er zum katzbuckelnden Feigling. Lassen Sie sich nicht von seinem heiligen Geschwätz in die Irre führen. Er strebt nur nach einem Sakrament — nach der Krone.

Der Baron

Der Baron ist der erfahrenste Staatsmann der Gruppe. Seine jahrelange Erfahrung hat ihn gelehrt, daß Ordnung eher aus kalter Berechnung denn aus Leidenschaft oder Mitgefühl entspringt. Er glaubt, er sei der einzige, der genug Reife und Disziplin aufweist, um König zu werden. Es bereitet ihm keine Freude, seine Feinde zu vernichten — er tut es nur, weil es nötig ist, um seine Thronfolge zu sichern. Seine Herrschaft ist solide und praktisch, aber seine Distanziertheit macht ihn unnachgiebig und streng. Würde bedeutet ihm viel, und mit denen, die seine Würde untergraben wollen, macht er kurzen Prozeß. Sein Reich wird von einer harten, unterdrückenden Art der Gerechtigkeit regiert. Sein Volk gehorcht ihm, lebt jedoch in Angst.

Botschaften

Ihre Beziehungen zu den anderen Spielern entwickeln sich durch einen ständigen Austausch von Botschaften.

Klicken Sie auf den Button *Diplomatie* im Steuerbereich, um eine Botschaft zu senden. Der Diplomatiebildschirm wird angezeigt.

Botschaften übermitteln

In jedem Spielzug können Sie jedem der anderen Spieler eine Botschaft schicken. Klicken Sie hierzu auf das Bild des Empfängers. Das Bild wird nun mit einem Rahmen versehen, und in den Botschaftsoptionen rechts werden die Botschaftsoptionen für diesen Spieler angezeigt.

Wählen Sie aus, welche Art Botschaft Sie schicken wollen. Hierdurch wird eine Anzeige mit einer Botschaft dieser Art aufgerufen. Sie können die vorgeschlagene Standardbotschaft schicken oder eine eigene Botschaft

Statusleiste Beziehungen *Botschaft schicken*

schreiben. Klicken Sie auf den Handschuh mit dem nach oben gerichteten Daumen, um die Botschaft abzuschicken. Die Botschaft wird übermittelt, und kurz darauf müßten Sie eine Antwort erhalten.

Beim Spiel mit mehreren Spielern erhalten menschliche Mitspieler die Botschaften sofort.

Geschenke schicken

Sie können einem anderen Spieler ein Geschenk in Form von Geld schicken, indem Sie *Geschenk schicken* in der Botschaftsanzeige auswählen. Mit einem Geschenk können Sie Ihr Ansehen beim Empfänger verbessern. Wenn Sie diese Option ausgewählt haben, wird eine zweite Anzeige aufgerufen. Stellen Sie mit den Auf- und Abwärtspfeilen die Summe ein. Klicken Sie dann auf den Handschuh mit dem nach oben gerichteten Daumen, um das Geschenk abzuschicken.

Komplimente und Beleidigungen

Mit Komplimenten können Sie die Gunst ausgewählter Gegner ohne finanziellen Aufwand erheischen. Besonders mächtigen, gefährlichen oder potentiell nützlichen Spielern können Sie z. B. Komplimente schicken.

Achten Sie jedoch darauf, nicht allzu viele Komplimente zu bereiten. Eine Übertreibung in diesem Bereich wird leicht als durchsichtiger Manipulationsversuch erkannt. Eure Gegner (zumindest die meisten) sind nicht dumm. Zu viele freundliche Worte können auf Dauer gegen Sie arbeiten.

Eine Beleidigung verschlechtert Ihre Beziehung zum Empfänger mit aller Wahrscheinlichkeit. Durch Beleidigungen können Sie einem Feind genau mitteilen, was Sie von ihm halten.

Freund oder Feind?

Die Botschaftsanzeige enthält ein Bild jedes Gegners, der sich noch im Spiel befindet. Die farbige Leiste neben jedem Bild zeigt Ihre aktuelle Beziehung zu diesem Spieler an. Je höher die Leiste steht, desto besser ist der Stand dieser Beziehung und umgekehrt. Die Qualität der Beziehung wird auch durch die Farbe reflektiert (rot=feindselig, blau=gleichgültig, grün=freundlich).

Wenn Sie einen Gegner genug verärgern, wird er oder sie zum Feind. Neben jedem Gegner, den Sie zum Feind gemacht haben, wird ein entsprechendes Symbol angezeigt. Ist ein Gegner einmal zum Feind geworden, bleibt er es für den Rest des Spiels. Ein Feind ist also jemand, mit dem ein unüberwindlicher Bruch stattgefunden hat.

Je besser die Meinung eines Gegners von Ihnen ist, desto unwahrscheinlicher wird ein Angriff auf Sie und desto wahrscheinlicher ist es, daß er oder sie ein Bündnis mit Ihnen eingeht, wenn Sie ihm bzw. ihr eines anbieten. Je schlechter der Gegner von Ihnen denkt, desto wahrscheinlicher wird ein Angriff auf Sie oder die Zurückweisung eines freundlichen Angebots.

Sie können *Komplimente* und *Geschenke schicken*, um Ihre Beziehungen zu anderen zu verbessern.

Bündnisanzeige

Bei der Kommunikation mit Verbündeten stehen Ihnen zusätzliche Botschaftsoptionen zur Verfügung.

Im Streben nach der Krone können Sie **Bündnisse** mit Ihren Gegnern eingehen. Sie können einem anderen Spieler ein Bündnis anbieten, indem Sie in der Botschaftsanzeige **Bündnis anbieten auswählen.** Der Spieler kann das Angebot annehmen oder zurückweisen. Genauso kann Ihnen ein anderer Spieler ein Bündnis anbieten. Sie können dieses annehmen oder auch nicht, aber suchen Sie sich Ihre Freunde gut aus! Gehen Sie Bündnisse ein und beenden Sie sie wieder, wenn es Ihnen nützlich ist, und vergessen Sie nicht, daß es am Ende nur einen Sieger geben kann.

Mit einem Bündnis haben Sie Möglichkeiten, die Ihnen nicht zur Verfügung stehen, wenn Sie alles alleine machen wollen. Weitere Botschaftsoptionen werden angezeigt, wenn Sie einen Verbündeten in der Botschaftsanzeige auswählen.

Sie können :

Das Bündnis beenden: Wenn ein Bündnis Ihnen keinen Nutzen mehr bringt, sollten Sie es beenden. Das Beenden

eines Bündnisses ist eine ehrenhafte Art und Weise, sich zu verabschieden.

Den Verbündeten um Hilfe bitten: Wenn eine Ihrer Regionen angegriffen wird, können Sie einen Verbündeten bitten, Truppen zu Ihrer Unterstützung zu schicken. Diese Bitte kann besonders nützlich sein, wenn Ihre Burg belagert wird.

Den Verbündeten bitten, anzugreifen: Sie können außerdem einen Verbündeten bitten, eine andere Provinz anzugreifen. Wenn Sie diese Option auswählen, wird eine kleine Karte angezeigt, in der Sie Ihr Ziel auswählen können.

Ihnen bleibt immer die Möglichkeit, Ihre Verbündeten zu hintergehen, aber das ist nicht sehr weise. Wenn Sie einen Verbündeten angreifen, ohne daß Sie vorher das Bündnis beenden, trauen Ihnen die anderen Spieler in Zukunft auch nicht mehr so recht über den Weg. Alle sind eher zu einem Angriff auf Sie und weniger zu einem Bündnis mit Ihnen bereit.

Es ist sicherer, ein Bündnis einfach zu beenden, das Sie nicht mehr benötigen, und dann anzugreifen.

Für fortgeschrittene Spieler

LORDS OF THE REALM II ist so beschaffen, daß es leicht zu spielen ist. Allerdings gibt es noch einige Optionen für Fortgeschrittene, die Sie ausprobieren können, wenn Sie sich einer besonderen Herausforderung stellen wollen.

Erweiterte Landwirtschaft

Wenn die *Erweiterte Landwirtschaft* aktiviert ist, müssen Sie Ihren Getreidefeldern (wenn Sie welche haben) mehr Aufmerksamkeit widmen.

Arbeit: Je nach Jahreszeit wird eine unterschiedliche Anzahl Arbeiter benötigt, um den Getreideanbau gemäß dem Wachstumszyklus voll auszuschöpfen. Im Frühjahr und Sommer benötigen die Getreidefelder verhältnismäßig wenige Arbeiter. Im Herbst dagegen werden sehr viele benötigt, um die Ernte einzufahren, und im Winter ebenfalls eine recht große Anzahl, um die Felder für das Einsäen vorzubereiten.

Wetter: In der *Erweiterten Landwirtschaft* spielt außerdem das Wetter eine Rolle. Das Wetter einer jeden Jahreszeit kann Ihre Getreideproduktion beeinflussen. Viele Jahreszeiten sind bewölkt und mild, so daß Ihre Getreideernte kaum davon beeinflußt wird. Durch eine Dürre können jedoch Ihre Bemühungen stark beeinträchtigt werden, wohingegen sonnige Zeiten Ihre Ernte verbessern können.

Während Erweiterte Landwirtschaft aktiv ist, ist in jeder Jahreszeit ein Wetterbericht in der Erweiterten Arbeitsanzeige verfügbar (Sie können darauf zugreifen, indem Sie auf die jeweilige Provinzhauptstadt klicken).

Fruchtbarkeit: Fruchtbarkeit wird ebenfalls ein Faktor in der *Erweiterten Landwirtschaft*. Um die Felder fruchtbar zu halten, müssen Sie einen Teil davon immer als Brachland

halten. Unter der Option *Erweiterte Landwirtschaft* sollten Sie darauf achten, mindestens ein Drittel Ihrer Felder als Brachland zu halten. Je mehr Felder brach liegen, desto fruchtbarer sind wahrscheinlich Ihre aktiven Felder. Sie müssen sich also nicht aktiv um irgendeine "Wechselpflanzung" kümmern — es genügt, wenn Sie darauf achten, daß ein Teil Ihrer Felder brach liegt.

Mit dem Fruchtbarkeitsbericht unter dem Wetterbericht in der Erweiterten Arbeitsanzeige können Sie sich bei der Fruchtbarkeit jeder Region auf dem laufenden halten. Wenn die Fruchtbarkeit hoch ist, ist die Getreideproduktion hoch. Bei schlechter Fruchtbarkeit leidet die Getreideproduktion.

Nahrungssuche Armee

In der Standardeinstellung müssen Sie sich nicht darum kümmern, Armeen zu ernähren. Sobald Sie einen Bauern in die Armee einziehen, hört er auf zu essen, was Sie betrifft. Die Verwaltung der Rationen betrifft dann ausschließlich die Zivilbevölkerung.

Wenn die Option *Nahrungssuche Armee* eingeschaltet ist, ist dies nicht mehr der Fall. Nun muß jede Armee sich von den Nahrungsmitteln ernähren, die in der Provinz erhältlich sind, in der sie sich aufhält. Armeen ernähren sich automatisch in der Provinz, in der sie sich aufhalten, und zwar noch *vor* der Bevölkerung. Wenn Sie also eine Armee in eine Provinz mit geringem Nahrungsmittelvorrat ziehen lassen, kann es sein, daß die Bevölkerung darunter leidet

Solange sich eine Armee in einer von Ihnen beherrschten Provinz aufhält, müssen Sie Nahrung für sie bereitstellen. Dies geschieht, wie üblich, mit der Rationsanzeige.

Wenn die *Nahrungssuche Armee* aktiv ist, informiert Sie die Rationsanzeige, wie viele Soldaten in jeder Provinz auf Nahrungssuche sind.

Zusätzlich zum Ernähren Ihrer eigenen Soldaten müssen Sie mit dieser Option die Soldaten aller anderen Spieler, ob Freund oder Feind, mit Nahrung versorgen, solange diese sich in einer von Ihnen beherrschten Provinz aufhalten.

Sind die Truppen freundlich gesonnen, müssen Sie sie aus Höflichkeit ernähren. Sind sie feindlich gesonnen, werden sie Ihre Geschäfte überfallen und sich die Nahrung selbst nehmen.

Erforschen

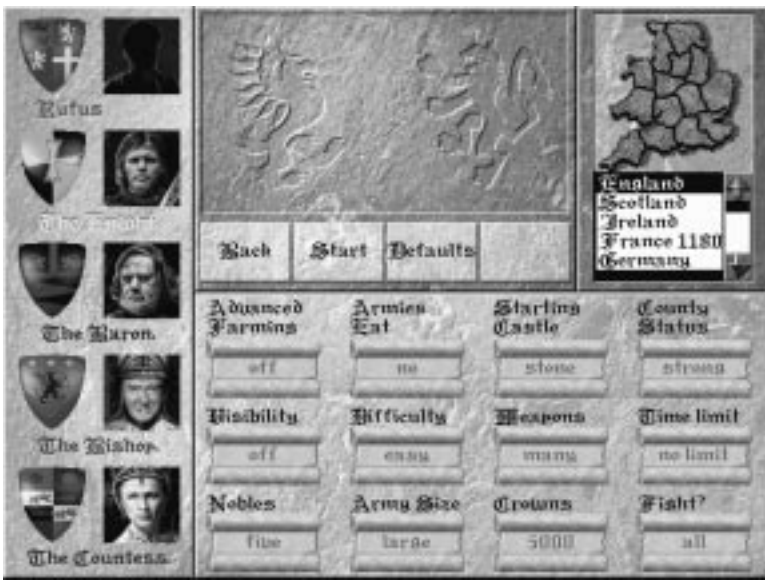
Mit der Option *Erforschen* wird das Spiel realistischer, da die Karte des Reichs geschwärzt angezeigt wird. Im Mittelalter wußte kaum ein Herrscher, was seine Feinde wohl gerade taten oder auch nur wie die Landschaft außerhalb ihrer Heimat aussah.

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden in der Karte des Königreichs nur die Provinzen angezeigt, die Sie bereits erforscht haben. Zu Beginn des Spiels sehen Sie nur die Provinz, die Sie selbst beherrschen. Der Rest der Karte wird geschwärzt angezeigt.

Um mehr sehen zu können, müssen Sie das Land erforschen. Während Ihre Armeen sich bewegen, werden nach und nach die bereisten Gebiete angezeigt. Erst wenn Sie das ganze Land erforscht haben, sehen Sie das Land, dessen König Sie werden wollen, ganz.

Angepaßte Spiele

Sie können jedes Singleplayer- oder Multiplayer-Spiel anpassen. Wählen Sie hierzu vor Spielbeginn *Spiel einrichten* im Startbildschirm aus.



In der Anzeige zum Einrichten des Spiels können Sie die normalen Optionen einstellen: Schweregrad, Erweiterte Landwirtschaft, Nahrungssuche Armee und Erforschen. Hier stehen Ihnen jedoch noch viele weitere Optionen zur Verfügung.

Wenn Sie sich gleich in den Kampf stürzen wollen, können alle Spieler bereits zu Anfang mit einer Burg, Waffen und einer Armee ausgerüstet werden.

Sie können auswählen, wie viele Adelige nach dem Krone streben und wieviel Gold (Kronen) jeder Spieler zu Beginn des Spiels hat.

Es gibt eine ganze Anzahl Karten — echte und fiktive — aus denen Sie wählen können. Bei jeder bietet sich Ihnen eine einzigartige strategische Herausforderung.

Erweiterte Landwirtschaft, siehe Seite 106.

Erforschen, siehe Seite 108.

Adelige — hiermit können Sie auswählen, wie viele Adelige sich um den Thron streiten. Im Spiel mit mehreren Spielern werden alle nicht von menschlichen Mitspielern ausgefüllten Positionen von computergesteuerten Adeligen ausgefüllt.

Nahrungssuche Armee, siehe Seite 107.

Mit der Einstellung *Schweregrad* können Sie einstellen, wie schwer das Spiel sein soll.

Armeegröße bestimmt, wie groß die Armee ist (wenn Sie eine einrichten), mit der die Spieler anfangen.

Erste Burg bestimmt, wie groß die Burg ist (wenn Sie eine einrichten), mit der jeder Spieler anfängt.

Provinzstatus bestimmt, wie stark bzw. schwach die Ausgangsprovinz eines jeden Spielers ist. Hierbei wird die Bevölkerung, die Anzahl Felder, die Anzahl Rinder, Zufriedenheit und Gesundheit berücksichtigt, mit der jeder Spieler anfängt.

Zeitlimit ist vor allem für Spiele mit mehreren Spielern gedacht. Hierdurch wird die maximale Zeitdauer bestimmt, die für jeden Spielzug zur Verfügung steht. Wenn die einzelnen Spieler Ihre Spielzüge nicht beenden, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist, wird der Spielzug automatisch beendet. Bei Spielen mit Zeitlimit ist der

Zeitgeber ständig sichtbar.

Mit der Option *Kämpfen* können Sie das Spiel so einstellen, daß jede Schlacht gegen computergesteuerte Spieler automatisch berechnet wird. Diese Funktion ist für das Spiel mit mehreren Spielern gedacht. Wenn Sie hier *Menschen* einstellen, wird jede Schlacht gegen computergesteuerte Spieler sofort automatisch berechnet, und nur Schlachten gegen menschliche Mitspieler werden manuell ausgetragen. Bei der Einstellung Alle wird jede Schlacht manuell ausgetragen.

Mit mehreren Spielern spielen

LORDS OF THE REALM II kann in einem IPX-kompatiblen Netz von bis zu 5 Personen, bei einer Verbindung über Modem oder Nullmodemkabel von bis zu 2 Personen gespielt werden. Multiplayer-Spiele werden nur von der Windows 95-Version von Lords II unterstützt.

Wählen Sie hierzu *Mehrere Spieler* beim Starten des Spiels aus. Hierdurch werden mehrere Optionen angezeigt.

IPX-Netzverbindung

In einem IPX-kompatiblen Netz können bis zu 5 Spieler spielen. Eine einzelne CD kann bis zu 3 Spieler im Netz unterstützen.

Klicken Sie hierzu auf den Button *IPX-Verbindung* in der Anzeige für das Spielen mit mehreren Spielern.

In einer Anzeige können Sie nun entweder ein *Spiel erstellen* oder eine *Verbindung* mit *Spiel herstellen* oder *Abbrechen*.

Das Spiel muß von einem Spieler erstellt werden, damit andere mitspielen können. Wählen Sie die Option *Spiel erstellen* aus, wenn Sie das Spiel erstellen wollen, geben Sie Ihren Namen und Schild ein und klicken auf *Weiter*, um zum Bildschirm *Spiel einrichten* zu gelangen. Die Optionen zum Einrichten des Spiels können Sie der Beschreibung auf Seite 109 entnehmen.

Wenn Sie die Option *Verbindung mit Spiel herstellen* auswählen, wird eine Liste aller aktuellen Spiele im Netz angezeigt. Wählen Sie eines aus, um mitzuspielen.

Der Spieler, der das Spiel erstellt, muß alle Optionen zum Einrichten des Spiels einstellen und auf den Button *Start* klicken, wenn alle Spieler bereit sind.

In dem Bildschirm zum Einrichten des Spiels können alle Spieler kommunizieren, indem Sie den neu hinzugekommenen Spielern Nachrichten zuschicken. Geben Sie hierzu Ihre Nachricht im schwarzen Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste, um sie abzuschicken. Mit dieser Option können Sie die Einstellungen diskutieren, während Sie das Spiel vorbereiten.

Wenn Sie das Spiel erstellen, können Sie ein zuvor abgespeichertes Spiel im Netz laden, indem Sie auf *Laden* klicken und in der angezeigten Liste ein Spiel auswählen.

Modemverbindung

Bei einem Spiel über Modem werden zwei Computer über ein Modem und eine Telefonleitung verbunden. Hierzu muß ein Spieler ein Spiel erstellen, mit dem der andere dann eine Verbindung herstellt.

Derjenige, der das Spiel erstellt, sollte folgendes tun:

1) Wählen Sie *Mehrere Spieler* im Setup-Bildschirm und danach *Modem Connection for DirectPlay* aus. Wählen Sie nun *Spiel erstellen* im Setup-Bildschirm aus.

2) Nachdem Sie das Spiel benannt haben, wird die Modemauswahlanzeige aufgerufen. Überprüfen Sie, ob alle Modemeinstellungen stimmen. Das Programm sollte zwar automatisch die richtigen Modemeinstellungen auswählen, aber Sie sollten dennoch überprüfen, ob unter *Modem Speed* (in der Anzeige *Konfigurieren*) die richtige Modemgeschwindigkeit eingestellt ist.

3) Klicken Sie auf den Button *Answer*, und warten Sie, bis der andere Spieler die Verbindung initialisiert hat.

Nun sollte der andere Spieler die Modemverbindung folgendermaßen initialisieren:

1) Wählen Sie *Modemverbindung* und dann *Verbindung mit Spiel herstellen aus.*

2) Geben Sie die Modemrufnummer desjenigen, der das Spiel erstellt hat, im aufgerufenen Bildschirm ein.

3) Klicken Sie auf *Verbinden*, um die Verbindung herzustellen. Sobald die Verbindung hergestellt ist, wird beiden Spielern der Bildschirm *Spiel einrichten* angezeigt.

Nun sollte derjenige, der das Spiel erstellt, die Spieleinstellungen auswählen und auf den Button *Start* klicken, um das Spiel zu starten.

Serielle Verbindung

Wählen Sie diese Option aus, um ein Spiel mit zwei Spielern zu spielen, die über ein Nullmodemkabel miteinander verbunden sind.

Derjenige, der das Spiel erstellt, sollte folgendes tun:

1) Wählen Sie im Setup-Bildschirm *Mehrere Spieler* und dann *Serial Connection for DirectPlay* aus. Wählen Sie nun *Spiel erstellen* im Setup-Bildschirm aus.

2) Nachdem Sie das Spiel benannt haben, wird der Setup-Bildschirm angezeigt.

Port: Stellen Sie die *Com Port*-Nummer ein, über den Sie mit dem Nullmodemkabel verbunden sind.

Baud-Rate: Wir empfehlen hier die höchstmögliche Einstellung.

Stop-Bits: Stellen Sie *Stop Bits* auf *1* ein.

Parität: Stellen Sie *Parity* auf *No Parity* ein.

Flow Control: Stellen Sie *Flow Control* auf RTS/DTR ein.

Klicken Sie nun auf OK, um fortzufahren. Wenn Sie Ihren Namen eingegeben und Ihren Schild ausgewählt haben, wird der Bildschirm *Spiel einrichten* aufgerufen.

Nun sollte der Spieler, der die Verbindung initialisiert, folgendes tun:

1) Wählen Sie im Setup-Bildschirm *Mehrere Spieler* und dann *Serial Connection for DirectPlay* aus. Wählen Sie nun *Verbindung mit Spiel herstellen* im Setup-Bildschirm aus.

2) Wählen Sie den Namen des Spiels in der Anzeige aus und klicken Sie auf OK, um fortzufahren.

Nun muß derjenige, der das Spiel erstellt, das Spiel einrichten und auf den Button *Start* klicken, um das Spiel zu starten.

(Die README-Datei auf der CD mit dem Spiel enthält weitere Informationen über das Spielen mit mehreren Spielern.)

Menüs

Datei

Neues Spiel: Klicken Sie hierauf, um ein Neues Spiel zu starten.

Laden: Klicken Sie hierauf, um ein gespeichertes Spiel zu laden. Klicken Sie nun in der Anzeige auf das gespeicherte Spiel, das Sie laden wollen, und dann auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben gerichtet ist, um mit dem Spiel zu beginnen.

Speichern: Klicken Sie hierauf, um ein Spiel zu speichern. Nun wird ein Textfeld angezeigt, in dem Sie einen Namen für das Spiel eingeben sollten. Wählen Sie den Namen eines anderen Spiels in der Liste aus, damit der Name im Textfeld angezeigt wird, um ein zuvor gespeichertes Spiel zu überschreiben. Klicken Sie auf den Handschuh, bei dem der Daumen nach oben gerichtet ist, um das alte gespeicherte Spiel zu überschreiben.

Beenden: Wählen Sie diese Option aus, um das Spiel zu verlassen.

Optionen

Erweitert: Siehe Seite 106 für eine Beschreibung der *Erweiterten Landwirtschaft*. Siehe Seite 107 für eine Beschreibung der *Nahrungssuche Armee*. Siehe Seite 110 für eine Beschreibung von *Nur gegen menschliche Mitspieler kämpfen?*. Siehe Seite 108 für eine Beschreibung *von Erforschen*.

Sound: Mit dieser Option können Sie die Musik und die Klangeffekte ein- bzw. ausschalten.

Anzeige: Mit der Option *Animationen* können Sie die Animationen im Spiel steuern. Wenn Sie die Animationen ausschalten, kann dies dazu beitragen, daß das Spiel auf langsamen Computern schneller läuft. Wenn Sie die Option *Gesamtbildschirm* einschalten, wird das Spielfenster über den gesamten Bildschirm angezeigt, ganz gleich, welche Auflösung Sie gewählt haben. (Durch das Einschalten von *Gesamtbildschirm* kann die Leistung verbessert werden.)

Spielgeschwindigkeit: Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Anzeige in Form einer Pergamentrolle aufgerufen, in der Sie die Spielgeschwindigkeit einstellen können.

Blättergeschwindigkeit: Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Anzeige in Form einer Pergamentrolle aufgerufen, in der Sie einstellen können, mit welcher Geschwindigkeit durch Karten geblättert wird.

Anhang

Tips zur Strategie

1) Milchprodukte: Eine Region kann ausschließlich von Milchprodukten leben. Allerdings kann es dann schwierig werden zu verhindern, daß die Bevölkerungszahlen schneller ansteigen als die Nahrungsmittelproduktion. Die Herden müssen hierzu ein maximales Wachstum aufweisen und nahezu all Ihre Arbeitskräfte müssen für die Viehzucht eingesetzt werden. Ein Kompromiß ist hier die beste Lösung: beschränken Sie das Herdenwachstum auf ungefähr 5 Rinder pro Saison, damit ein guter Teil Ihrer Arbeitskräfte für die Industrie frei wird. Nun müssen Sie nur noch das Bevölkerungswachstum in den Griff bekommen (siehe *Überbevölkerung*).

2) Getreide: Eine Provinz kann auch ausschließlich von Getreide leben, aber das kann riskant sein. Ihre Ernte kann durch willkürliche Ereignisse, das Wetter und Raubzüge verloren gehen. Da Sie nur einmal pro Jahr Weizen anbauen können, kann es schwierig sein, sich von so einem Rückschlag zu erholen.

Es ist sinnvoll, immer ein Feld mehr zu bewirtschaften als Sie abernten wollen. Hierzu benötigen Sie zwar mehr Arbeitskräfte, es reduziert jedoch das Risiko, die Rationen aufgrund einer schlechten Ernte ein Jahr lang drastisch reduzieren zu müssen.

3) Mischwirtschaft: Eine Kombination aus Rinderzucht und Getreideanbau ist die sicherste Methode, die Ernährung der Bevölkerung zu gewährleisten. Die Wahrscheinlichkeit, daß sowohl Rinder als auch Getreide durch willkürliche Ereignisse oder das Wetter zerstört werden, ist gering. In einer Mischwirtschaft kann es sehr sinnvoll sein, Rinder als Fleischlieferanten zu verwenden. Da nur ein Teil Ihrer Felder für die Rinderzucht verwendet wird, ist Ihre Produktion von Milchprodukten beschränkt.

Hier besteht das Geheimnis darin, die Größe der Herde auf einem Niveau zu halten, bei dem es keine Platzprobleme gibt. So fallen die Geburtenzahlen der Rinder besonders

hoch aus. Stellen Sie die Schiebeleiste für die Rationen so ein, daß Ihre Bevölkerung genau so viele Rinder verzehrt wie Kälber geboren werden. Auf diese Weise bleibt die Herdengröße konstant, und Ihr Volk ernährt sich hauptsächlich von Rindfleisch und Milchprodukten. Getreide kann als Ergänzung dazukommen und ebenfalls gelagert werden.

4) Felder wieder urbar machen: Es ist sehr wichtig, Felder wieder urbar zu machen. Ganz gleich, wie Sie Ihre Wirtschaft verwalten, Felder wieder urbar zu machen, sollte immer oberste Priorität haben. Ihre Macht hängt von der Größe der Bevölkerung ab, die wiederum vom Nahrungsmittelangebot abhängt, das seinerseits von nutzbaren Feldern abhängig ist. Machen Sie also Ihre Felder so schnell wie möglich wieder urbar!

5) Überbevölkerung: Wenn es zu einer Nahrungsmittelknappheit kommt, müssen Sie in der betroffenen Provinz eine wichtige Entscheidung treffen. Eine leichte Knappheit läßt sich leicht dadurch überwinden, daß man die Rationen einen Spielzug lang reduziert. Eine ernsthaftere Knappheit kann dazu führen, daß die Rationen auf Dauer verringert werden müssen, wodurch die Gesundheit beeinträchtigt werden kann. Solche Probleme werden durch Geburtenkontrolle verhindert.

Erhöhen Sie die Steuern, um das Bevölkerungswachstum zu verringern. Hierdurch wird die Zufriedenheit gesenkt, und der Überschuß an Menschen zieht in benachbarte Provinzen ab (und es bringt Ihnen auch noch recht viel Geld ein). Auch durch das Aufstellen einer Armee können Sie die Bevölkerung reduzieren.

Somit können die Rationen auf ein normales Maß zurückgeführt werden. Wenn nichts anderes mehr hilft, können Sie Ihre Armee über eines Ihrer eigenen Dörfer herfallen lassen (wenn Sie es übers Herz bringen). Es ist allemal besser, die Bevölkerung selbst aktiv zu reduzieren, als durch geringe Rationen und schlechte Gesundheit einen Aufstand heraufzubeschwören.

6) Zufriedenheit: Zufriedenheit ist der wichtigste Faktor im Spiel überhaupt. Alles beeinflußt die Zufriedenheit. Diese wiederum bestimmt das Bevölkerungswachstum (durch Geburten und Einwanderung) und ermöglicht das

Erheben von Steuern und Aufstellen von Armeen. Sinkt die Zufriedenheit zu lange zu tief, verlieren Sie die Provinz.

Sorgen Sie für Zufriedenheit, indem Sie für die Gesundheit Ihrer Bevölkerung sorgen, die Steuern gering halten und nicht mehr Soldaten einziehen, als die Zufriedenheit einer Provinz zuläßt. Die Zufriedenheit und die Größe der Bevölkerung werden nicht so sehr beeinträchtigt, wenn Sie öfter kleinere Armeen aufstellen und diese dann zusammenlegen, als wenn Sie große Armeen aufstellen.

7) Spezialisieren: Wenn Sie mehrere Provinzen regieren, können Sie jede davon auf die Produktion eines Produkts spezialisieren. Das ist sehr wirksam und kann die Verwaltung der Provinzen vereinfachen. Nicht produzierte Ressourcen können Sie dann jederzeit einkaufen.

8) Erweiterte Landwirtschaft: Bei dieser Option verändert sich der Bedarf an Arbeitskräften für den Getreideanbau je nach Jahreszeit. Da für die Ernte im Herbst am meisten Arbeiter benötigt werden, sollten Sie die Anzahl bewirtschafteter Felder von der Anzahl der im Herbst verfügbaren Arbeitskräfte abhängig machen. Im Herbst werden die Felder langsamer wieder urbar gemacht, daher sollten Sie sich Ihre Planung gut überlegen. Wenn Sie mit der Option Wetter spielen, wird die Mischwirtschaft noch vorteilhafter als sie es ohnehin bereits ist, da das Wetter auf Getreideernten oder die Rinderproduktion verheerende Auswirkungen haben kann.

Sie sollten sich bemühten, immer in etwa den gleichen Teil der Bevölkerung für die Arbeit an bestimmten Ressourcen einzuteilen. Wenn im Herbst alle Arbeiter für die Ernte eingeteilt werden, führt dies zu einer verringerten Effizienz.

9) Teilen & Erobern: Die Provinzen in der Hand eines Herrschers müssen geographisch miteinander verbunden sein, um ein Reich zu bilden. Das sollten Sie ausnutzen. Einen Gegner können Sie schnell kleinkriegen, indem Sie eine Region in der Mitte seines Reichs erobern und so das Reich zweiteilen. Die kleinere Hälfte wird neutral. Natürlich können Ihre Feinde die gleiche Taktik gegen Sie anwenden!

10) Nahrungssuche Armee: Bei dieser Option muß Ihre

Strategie entweder deutlich offensiver oder deutlich defensiver ausfallen als sonst. Wenn Sie sich für die offensive Strategie entscheiden, liegt Ihr Ziel darin, große Armeen aufzustellen und sofort in feindliche Provinzen einzufallen. Auch wenn keine Schlachten ausgetragen werden, treiben Ihre Armeen Provinzen so in den Ruin, indem sie ganz einfach alles aufessen. Bei einer defensiven Strategie sollten Sie sich auf den Burgenbau konzentrieren und freundlich gesonnene Armeen als Garnison einer Burg einsetzen, in der sie dann aus den Lagern der Burg statt aus denen der Provinz ernährt werden. Auf jeden Fall sollten Sie darauf achten, die Anzahl der Soldaten, die Sie in Ihrer Provinz ernähren müssen, auf ein Minimum zu beschränken.

11) Teilen und Plündern: Wenn die Streitkräfte eines Feindes zu übermächtig sind als daß man sich ihnen in einer Schlacht stellen könnte, ist es oft möglich, Provinzen zu erobern, indem man das gesamte nutzbare Land plündert und dann auf einen Bauernaufstand wartet. Wenn dies geschieht verliert Ihr Gegner die Herrschaft über die Provinz, die Hälfte der Bevölkerung wird zu marodierenden Banditen, und der Rest ist leicht zu besiegen. Plündern kann man am besten, indem man eine Armee in viele (etwa 10) kleine Armeen aufspaltet. Hierdurch wird es für den Verteidiger sehr schwer, all Ihre Truppen zu töten, bevor sie seine Felder zerstören können. Diese Strategie ist sehr wirksam, aber Sie sollten nicht vergessen, daß die Provinz dann eine ganze Zeit lang unbenutzbar sein wird.

12) Behinderungstaktik: Wenn eine Invasion in Ihre Provinz gestartet wird, sollten Sie nicht vergessen, daß für jeden Angriff Bewegungspunkte nötig sind. Blockieren Sie die Straßen mit sehr kleinen Armeen, um Zeit zu gewinnen. Wenn Sie im Kampf dem Feind keinen Schaden zufügen können, ordnen Sie einen Rückzug an. Wenn Soldaten überleben, können Sie die Straße im nächsten Spielzug wieder blockieren.

13) Bewegung abseits der Straßen: Viele Bergpässe und Waldwege ermöglichen es Armeen, sich zwischen Provinzen hin- und herzubewegen, die nicht durch Straßen verbunden sind. Diese sollten Sie nutzen. Sie verbessern Ihre strategischen Möglichkeiten und ermöglichen es Ihnen, Ihre Gegner zu überraschen.

14) Schützen: Setzen Sie Bogen- und Armbrustschützen sinnvoll ein. Schießen Sie auf feindliche Einheiten, bis sie nicht mehr anders können und entweder angreifen oder den Rückzug antreten müssen. Blockieren Sie mit einigen Nahkampfeinheiten einen Engpaß und stellen Sie Bogenschützen hinter sie. Wenn der Feind ebenfalls über Bogenschützen verfügt, stellen Sie Bauern vor Ihre Bogenschützen. Die gegnerischen Pfeile treffen dann die Bauern, Ihre dagegen die feindlichen Bogenschützen.

15) Nahkampf: Versuchen Sie im Nahkampf immer, mehrere Einheiten eine einzelne Verteidigungseinheit angreifen zu lassen. Einheiten können sich zwar gegen einen Angreifer zur Wehr setzen, haben aber kaum Chancen, wenn sie umringt sind. Wenn Sie nur über Nahkampfeinheiten verfügen, sollten Sie sich zuerst um die Bogenschützen des Feindes kümmern.

16) Belagerungen: Machen Sie sich mit den Vor- und Nachteilen jeder Burg vertraut. Verwenden Sie Katapulte, um Türme zu isolieren, indem Sie die Mauern auf beiden Seiten zerstören. In einer solchen Situation sieht sich der Verteidiger oft gezwungen, den Turm aufzugeben. Sobald ein Teil der Mauer nicht verteidigt wird, können Bauern einen Wassergraben auffüllen, ohne angegriffen zu werden. Waffen, die auf einige Entfernung eingesetzt werden können, sind für Belagerungen sehr wichtig. Stellen Sie immer Nahkampfeinheiten vor die Bogenschützen, um zu verhindern, daß der Beschuß durch den Feind Bogenschützen trifft.

Vergessen Sie bei der Garnisonierung einer Burg nicht, ein nicht zu kleines Kontingent an Armbrustschützen in der Burg zu stationieren. Eine gute Garnison besteht hauptsächlich aus Bogenschützen. Der Rest der Garnison sollte dann teils aus Armbrustschützen (zum Einsatz gegen Ritter und Zerstören von Belagerungswaffen), teils aus Nahkampfeinheiten (zur Verteidigung, falls es dem Feind gelingen sollte, in die Burg zu kommen) bestehen.

Karten im Spiel

1) England: Die Standardkarte, für 2 bis 5 Spieler ausgeglichen. Alle Provinzen haben am Anfang ungefähr die gleiche Anzahl Felder. Zwei Provinzen haben den

Vorteil, daß sie Inseln besitzen, die nicht geplündert werden können. Die besten Provinzen sind die im Westen des Landes, da sie aufgrund der schweren Zugänglichkeit leichter zu verteidigen sind.

2) Schottland: Eine kleine Karte für bis zu 5 Spieler. Bei nur 10 Provinzen, von denen einige nur über äußerst begrenzte Ressourcen verfügen, ist das Leben hier gemein, brutal und vor allem kurz. Strategisch gesehen bildet diese Karte eine Acht (8), obwohl es nötig ist, quer durch das Land zu gehen, um durch die Mitte zu kommen. Die Schlüsselprovinzen sind die in der Mitte der Karte, durch die das Land in zwei Hälften geteilt wird.

3) Irland: Ein für ein Spiel mit 4 Spielern ausgeglichenes Spiel, bei dem ein eventueller fünfter Spieler um Platz kämpfen muß. Jede Ausgangsprovinz liegt neben zwei neutralen Provinzen. Alle neutralen Provinzen sind jedoch von mindestens zwei Ausgangsprovinzen aus zugänglich. Der fünfte Spieler fängt in der Mitte an und muß sich freikämpfen. Versuchen Sie, die Herrschaft über die neutralen Provinzen auf jeder Seite Ihrer Ausgangsprovinz zu erringen, und vermeiden Sie Schlachten allzu früh im Spiel.

4) Frankreich: Kleiner als das heutige Frankreich, die nördlichen und östlichen Landesteile gehörten zum Heiligen Römischen Reich. Diese Karte ist für fünf Spieler ausgelegt. Dabei hat jeder Spieler Zugang zu zwei neutralen Provinzen, die alle Ressourcen stellen und als Ausgangsbasis dienen, von der aus der Thron erobert werden kann. Demesne ist der schwierigste Ausgangspunkt, da diese Provinz von Feinden umringt ist. Allerdings hat man von hier aus auch den besten Zugang zu neutralen Provinzen.

5) Deutschland: Hierbei handelt es sich um das Heilige Römische Reich deutscher Nation und umfaßt Gebiete im heutigen Frankreich, Italien, Österreich usw. Der Kreis der inneren Provinzen enthält alle wichtigen Kreuzungen. Über sie ist der Zugang zu den äußeren Provinzen wie die Speichen eines Rads möglich. Die äußeren Provinzen sind am besten mit Ressourcen ausgestattet, haben jedoch den schlechtesten Zugang zu anderen Provinzen, und es verirren sich nur sehr selten Händler hierher.

6) Italien: Als Halbinsel erfordert dieses Land eine lineare

Strategie: Man muß sich von einem Ende zum anderen durchkämpfen. Auch wenn Sie das Pech haben, in der Mitte anzufangen, sollten Sie sich entweder nach Norden oder nach Süden durchkämpfen, während Sie mit den Spielern in der anderen Richtung freundschaftliche Beziehungen pflegen. Sie sollten es vermeiden, gleichzeitig an beiden Fronten kämpfen zu müssen.

7) Europa: Diese Karte ist am besten für 2 bis 5 Spieler geeignet und garantiert ein interessantes Spiel. Viele der neutralen Provinzen hier können Sie nur erreichen, indem Sie Feindesland durchqueren. Verteidigen Sie Ihre Heimatprovinz gut, und erringen Sie die Herrschaft über alle nach hinten gerichteten neutralen Provinzen. Frankreich und Deutschland müssen sich in der Mitte der Karte sehr bemühen, nicht gleich zu Anfang unterzugehen.

8) Kreuzzüge: Viele Provinzen teilen diese halbmondförmige Karte in zwei Teile. Sie müssen also von einem Ende zum anderen kämpfen. Sichern Sie sich zuerst die Provinzen entweder in Griechenland oder Afrika, ganz gleich, wo Ihr Ausgangspunkt liegt, und wenden Sie sich dann erst der Mitte zu. Lassen Sie Spieler mit einer einzigen Front nicht allzu lange in Frieden.

9) Afrika: Eine hervorragende Karte für eine beliebige Anzahl Spieler. Nordafrika ist strategisch am wichtigsten, da diese Provinz vier Provinzen enthält. Allerdings ist sie auch eine der schwierigsten Provinzen, wenn es darum geht, sie zu halten. Dies gilt insbesondere, wenn mit der Option Nahrungssuche Armee gespielt wird, da es hier nur wenige Felder gibt, die ziemlich unpraktisch über die Provinz verteilt und somit leicht zu plündern sind. Wenn Sie also die Herrschaft über diese Provinz erlangen, sollten Sie sich bemühen, eine starke Burg zu bauen und, wenn die Nahrungssuche Armee eingeschaltet ist, sofort anfangen, Nahrungsmittel zu importieren. Wenn die Provinz von einem Gegner beherrscht wird, sollten Sie alles in Ihrer Macht stehende tun, um die Provinz zu erobern oder einen Aufstand zu verursachen: Die übrigen Provinzen sind dann nicht mehr durch gemeinsame Grenzen verbunden und werden neutral.

10) Indien: Eine interessante, mittelgroße Karte für bis zu 5 Spieler. Die nördlichen Provinzen haben einen Überfluß an Feldern, aber keine Ressourcen. Die Provinzen darüber

haben zwar Ressourcen, dafür aber kaum Felder. Die mittleren Provinzen sind gute Ausgangspunkte, jedoch schwer zu erobern. Um den Westen zu erobern, müssen Sie eine vom Osten aus zugängliche Provinz erobern und umgekehrt. Die einfachste Strategie ist wahrscheinlich, im Süden anzufangen.

11) China: Mit den Provinzgrenzen der Nördlichen Sung-Dynastie und einem Straßennetz, das auf den Haupthandelsrouten der damaligen Zeit beruht, ist diese Karte historisch korrekt. Von jeder Ausgangsprovinz aus hat man Zugang zu mindestens zwei neutralen Provinzen, die ausreichend Ressourcen enthalten, um eine solide Grundlage zu schaffen. Achten Sie auf die strategischen Möglichkeiten der Bewegung abseits der Straßen. Im Gegensatz zu anderen Karten gibt es keine hinteren Bereiche, die leicht zu erobern sind. Jede Provinz kann von mindestens zwei anderen Provinzen aus erobert werden. Die Provinz Ching His-Tung, die Hauptprovinz, hat eine ähnliche strategische Position wie Demesne in der Frankreich-Karte: sie liegt zentral und ist von Feinden umgeben, aber von hier aus hat man auch den besten Zugang zu neutralen Provinzen.

12) Puzzle: Diese fiktive Karte ist für 2 oder 4 Spieler besonders gut geeignet. Wenn ein fünfter Spieler hinzukommt, wird das Spiel sehr blutig (und für den fünften Spieler zu einer enormen Herausforderung). Jeder Spieler kann drei Provinzen als Ausgangsbasis beherrschen und dann um die Herrschaft über die Mitte kämpfen. Verteidigen Sie die Mitte, wenn Sie sie erobert haben, und erobern Sie dann eine Provinz in einem weiteren Bereich. Wenn ein Feind die Mitte erobert hat, sollten Sie versuchen, seine Herrschaft so kurz wie möglich zu halten.

13) Rose: Diese kleine fiktive Karte für 2 bis 5 Spieler funktioniert mit 5 Spielern am besten. Jeder Spieler hat nur seine Heimatprovinz und Zugriff auf die mittlere Provinz. Da die Heimatprovinzen jedoch aneinander angrenzen, ist es nicht nötig, die mittlere Provinz zu beherrschen, um Ihren Herrschaftsbereich zu erobern. Bei einer so kleinen Karte sollten Sie eher auf schnelle Eroberungen als auf eine lange Kampagne setzen. Wenn Sie mit großen Burgen anfangen, wird das Spiel etwas länger ausfallen.

14) Zielscheibe: Zwei konzentrische Kreise von Provinzen

mit drei konzentrischen Kreisen von Straßen machen diese geometrische Karte sehr unterhaltsam. Die Karte ist für 2 oder 4 Spieler absolut ausgeglichen, der fünfte Spieler kommt in die Mitte. So bietet diese Karte ein lebhaftes, interessantes Spiel. Wenn Sie die mittlere Provinz erobern, können Sie Gebiete auf der anderen Seite der Karte erobern. Außerdem ermöglicht dies die Eroberung von Provinzen, die das Gebiet eines Gegners teilen.

15) Kreuzung: Eine weitere ausgeglichene Karte für 2 oder 4 Spieler, bei dem der fünfte Spieler in der Mitte ist. Hier ist die Herrschaft über die Mitte von herausragender Bedeutung, da die Mitte alle anderen Provinzen voneinander trennt. Wenn es Ihnen nicht gelingt, die Herrschaft über die Mitte zu erlangen, sollten Sie es damit versuchen, die Provinzen Ihrer Gegner zu plündern. Andere Spieler auszuschalten, indem man einen Aufstand in ihrer Provinz verursacht, ist fast so gut wie das tatsächliche Erobern der Provinz.

16) Rorschach: Schauen Sie sich diese Karte einige Augenblicke lang an, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Der Nordwesten und der Südosten sind am leichtesten zu verteidigen, aber es ist schwierig, sich von hier aus auszubreiten. Die Provinzen im Nordosten sind alle miteinander verbunden und werden wahrscheinlich den größten anfänglichen Herrschaftsbereich ausmachen. Die Provinzen im Südwesten sind die eigentliche strategische Mitte der Karte und der gefährlichste Anfangsbereich.

17) Mittelstadt: Eine mittelgroße fiktive Karte mit sieben Provinzen, die bogenförmig um eine zentrale Provinz angeordnet sind. Bei einem Spiel mit 4 oder 5 Spielern wird man sich schnell um die neutralen Provinzen raufen, da es nicht genug für jeden gibt. Die mittlere Provinz ist natürlich die wichtigste, und bei fünf Spielern fällt einem die schwere Aufgabe zu, diese Provinz zu verteidigen.

18) Nettstadt: Sehr kleine Karte für 2 bis 4 Spieler. Die Mitte ist nicht annähernd so wichtig wie bei anderen Karten dieser Art. Jede Provinz grenzt an alle anderen Provinzen, daher ist es unmöglich, ein Reich zu teilen. Da die Mitte so unzugänglich ist, geht es schneller, wenn man sich um sie herumarbeitet statt zu versuchen, sie zu durchqueren.

19) Brezelland: Diese Karte ist explizit auf 5 Spieler

ausgerichtet. Jeder Spieler hat 2 natürliche Feinde. Da jedoch fast alle Provinzen gemeinsame Grenzen haben, ist es möglich, gegen fast jeden zu kämpfen und trotzdem die meisten eroberten Provinzen zu halten. Bei einigen der nebeneinanderliegenden Provinzen ist es nicht möglich, von der einen Provinz in die andere zu gelangen.

20) Neuengland: Massachusetts ist der Schlüssel zum Sieg in dieser Karte. Ohne Massachusetts können Sie nie mehr als die Hälfte des Gebiets beherrschen. Diese kleine Karte wird mit jeder Anzahl Spieler schnell durchgespielt und schlachtenreich sein.

21) Ausgleicher: Eine absolut ausgeglichene Karte für 2 oder 4 Spieler. Alle Mitspieler haben die gleichen Ressourcen und Zugang zu allen anderen Provinzen. Verteidigen Sie sich gut, und zwar gegen alle Gegner: Diagonal nebeneinanderliegende Provinzen haben keine gemeinsame Grenze, aber ein Überraschungsangriff kann Sie trotzdem Ihre Ausgangsprovinz kosten, auch wenn der Eroberer die Provinz nicht halten kann.

22) RubixWelt: Mit dieser mittelgroßen Karte, die ebenfalls für 2 oder 4 Spieler perfekt ausgeglichen ist, dauert das Spiel etwas länger. Diagonal nebeneinander liegende Provinzen haben keine gemeinsame Grenze! Die Ressourcen hier sind begrenzt: wenn es Ihnen nicht gelingt, Provinzen mit Eisen und Stein zu erobern, müssen Sie diese Produkte kaufen.

23) Pentagon: Eine absolut ausgeglichene kreisförmige Karte für 5 Spieler. Die Provinzen grenzen nur an die nächsten Nachbarn. Versuchen Sie, ein Bündnis mit einem Spieler auf der anderen Seite der Karte zu schließen und ihn dazu zu bringen, die Provinz, die an beide Ihrer Provinzen grenzt, anzugreifen. Sie können dann selbst mit angreifen, wenn die andere Grenze befriedet ist (lassen Sie Ihren Bündnispartner kämpfen, während Sie die Kontrolle über die Provinz behalten). Wenn Sie sich gerade im Kriegszustand mit der anderen benachbarten Provinz befinden, können Sie sich auf diese Provinz konzentrieren, solange Ihnen Ihr Verbündeter den Rücken freihält.

24) YinYang: Bei 2, 3 oder 5 Spielern ausgeglichen, hat diese mittelgroße Karte nicht genug neutrale Provinzen für alle. Für Waffen gibt es genügend Ressourcen, doch es herrscht ein Mangel an Stein.

Anmerkungen zum Spiel

LORDS OF THE REALM 1 ist wohl mein Lieblingsspiel von all denen, die aus meiner Feder stammen. Zufällig war es auch das kommerziell erfolgreichste und von der Kritik am meisten gelobte Spiel unseres Hauses, bevor wir von Sierra aufgekauft wurden. Aber es gab doch noch viel, was man daran verbessern konnte — besonders angesichts der ständigen technischen Fortschritte. LORDS 2 nutzt die Speichermöglichkeiten der CD-ROM bis ins Letzte aus, benötigt viel mehr Arbeitsspeicher (RAM) und auch eine deutlich höhere Prozessorleistung.

LORDS 1 war meiner Meinung nach eigentlich ein ungeschliffener Diamant. Das Spiel bot eine einzigartige Mischung aus strategischen Entscheidungen und erreichte irgendwie diese allzu seltene Qualität, die Spieler dazu bringt, immer wieder “nur noch einen Spielzug” zu machen, ganz gleich, zu welcher Tages- oder Nachtzeit. Vor allem an heutigen Standards gemessen war die Steuerung und die Lernprogression des Spiels problematisch. Die “abfallende Mitte” war ebenfalls fehlerbehaftet, etwas, was Lords 1 mit sehr vielen Strategiespielen verbindet, bei denen es darum geht, ein Reich aufzubauen. Hier wurde es allerdings durch die

enorme Menge an pingeliger Verwaltungsarbeit, die für Provinzen in LORDS 1 erforderlich war, verschlimmert. Auch bei den Kämpfen gab es noch einiges zu verbessern — obwohl die Schlachten in Echtzeit stattfanden, waren diese nicht so interessant wie sie hätten sein können. Wir haben uns außerdem für Belagerungen auf der Basis von Spielzügen statt in Echtzeit entschieden.

In LORDS 2 habe ich mich sehr bemüht, all diese Themen aufzugreifen und zusätzlich den spielerischen Bereich weiterzuentwickeln. Vor allem habe ich versucht, die Lernprogression flacher zu gestalten und die Steuerung radikal umzugestalten, damit diesmal noch mehr Leute ihren Spaß an diesem Spiel haben können. Außerdem habe ich in diesem Spiel, das mir so am Herzen liegt, versucht, das Strategiespiel mit der bisher besten Optik und dem besten Sound zu schaffen — und das ist heutzutage gar nicht so einfach. Während ich diese Zeilen zu Papier bringe, spielen die Presse und Benutzer online bereits eine Demo- oder Betaversion dieses Spiels. Die Rückmeldungen, die bisher bei uns eingetroffen sind, zeigen uns, daß wir diese Ziele offensichtlich erreicht haben — obwohl immer noch viel an der KI (Künstlichen Intelligenz) und der Steuerung verbessert werden könnte.

Der Weg vom Konzept bis zum heutigen Stand war schwerer als ich gedacht hätte. Daher haben mir auch beim Design mehr Leute unter die Arme gegriffen als jemals zuvor — ich möchte vor allem Eric, Chris und Simon danken, denn ohne sie hätte ich das nie geschafft.

Das wichtigste “Thema” kam auf, sobald die Schlachten endlich soweit fertig waren. Ehrlich gesagt haben Sie uns viel mehr Spaß gemacht, als wir uns erhofft hatten, und das bereits im noch fehlerhaften Zustand. Zusammen mit dem Echtzeitantrieb schien es uns klar, daß ein weitaus größeres Publikum als wir uns zunächst vorgestellt hatten, seinen Spaß an diesem Spiel haben würde — also gingen wir zurück ans Reißbrett, um das Problem mit der Lernprogression erneut in Angriff zu nehmen.

Deswegen haben wir den Getreideanbau auch “versteckt” und die Schiebeleiste eingefügt, mit der nun die meisten Spieler ihre Arbeitskräfte den einzelnen Aufgaben zuteilen. Ursprünglich war ich gegen diese Idee — ich konnte mir einfach nicht vorstellen, daß jemand bei einem Strategiespiel die präzise Steuerung aufgeben will, die in der ursprünglichen Arbeitsanzeige zur Verfügung stand. Jetzt, wo die Leiste im Spiel ist, muß ich natürlich feststellen, daß ich kaum mehr auf die Arbeitsanzeige zurückgreife! Wir haben unglaublich lange darüber diskutiert: Ich hoffe, Ihnen gefällt, wie einfach Sie nun eine große Anzahl an Provinzen verwalten können.

Die Schafe waren jedoch wohl das Thema, über das am

eifrigsten diskutiert wurde. Diejenigen, die LORDS 1 kennen, werden sie umsonst suchen. Sie sind ganz einfach weg. Schafe haben wenig zum Spiel beigetragen und haben unserer Meinung nach nicht genügend strategische Bedeutung gehabt, um die deutlich komplexere Rationsanzeige zu rechtfertigen, die dann erforderlich gewesen wäre. Unter Tränen des Bedauerns haben wir sie also aus dem Spiel geschmissen (das ist natürlich bildlich gemeint ...).

Ich könnte jetzt noch stundenlang langweilige Details zu Papier bringen über die vielen anderen Diskussionen, die wir beim Entwerfen des Spiels ausgetragen haben, aber eigentlich komme ich lieber zum Produkt selbst zurück, damit Sie genausoviel Spaß an LORDS II haben wie ich und mein Team uns wünschen.

David Lester
Impressions/Sierra
04. Oktober 1996

SERVICELEISTUNGEN

Kundendienst / Technischer Support

Tel: 06103 / 99 40 40 ***Rund um die Uhr***

Fax: 06103 / 99 40 35 ***Rund um die Uhr***

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Sierra wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de Rund um die Uhr

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 Rund um die Uhr

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

TIPS ZUR TECHNIK

Wir haben festgestellt, daß es auf viele der Probleme, die unsere Kunden mit ihren Computern haben, eine einfache Antwort gibt. Probieren Sie die Lösungsvorschläge in diesem Abschnitt aus, bevor Sie woanders nach Antworten suchen.

TIPS ZU WINDOWS 95

Wieso höre ich nichts?

Für eine Klangausgabe ist irgendeine Form von Sound-Hardware, meist eine Soundkarte, erforderlich. Wenn Sie unter Windows 95 eine Klangausgabe haben, nicht jedoch im Spiel, kann es sein, daß ein Konflikt zwischen Ressourcen vorhanden ist, wobei irgendein anderes aktives Programm die Karte steuert. Schließen Sie alle anderen Programme (halten Sie hierzu die Tasten <STRG> und <ESC> gedrückt, oder werfen Sie einen Blick auf die Windows95-Taskleiste, um eine Liste aller gegenwärtig aktiven Programme aufzurufen) und überprüfen Sie, ob Ihre Soundtreiber richtig installiert sind. Wenn Sie eine ältere Konfiguration haben, wenden Sie sich an den Hersteller der Soundkarte, um die neuesten Soundtreiber zu erhalten.

Allgemeine Probleme

Stellen Sie sicher, daß außer dem Spiel keine weiteren Programme ausgeführt werden (halten Sie hierzu die Tasten <STRG> und <ESC> gedrückt, oder werfen Sie einen Blick auf die Windows95-Taskleiste, um eine Liste aller gegenwärtig aktiven Programme anzuzeigen), da Bildschirmschoner oder Virusprogramme manchmal zu Konflikten mit anderen Programmen führen, wenn diese gleichzeitig aktiv sind.

Das Spiel ist für Computer mit mindestens 8MB RAM ausgerichtet.

Grafik hat die falsche Farbe

Dieses Spiel ist für die Ausführung im 256-Farben-Modus ausgelegt. Stellen Sie sicher, daß Ihre Anzeige auf diesen Farbmodus eingestellt ist. Unter Windows 95 sollten Sie folgende Schritte ausführen: Schließen Sie alle aktiven

Anwendungen, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon “Einstellungen” (wenn Sie dieses Icon umbenannt haben, klicken Sie auf das entsprechende Icon). Klicken Sie nun auf den Ordner “Systemsteuerung” und danach auf die kleine Zeichnung eines Monitors mit dem Titel “Anzeige”. Wählen Sie die Indexzunge “Einstellungen” aus, und stellen Sie die Schiebeleiste für die Farbpalette auf 256 ein

Animationen sind nicht fließend

Wenn die Animationen langsam oder “abgehackt” aussehen, können Sie diesem Problem auf zweierlei Art begegnen:

- Stellen Sie sicher, daß die Option *Gesamtbildschirm* im Menü *Anzeige* EINGESCHALTET ist, damit das Spielfenster den gesamten Bildschirm ausfüllt.
- Installieren Sie das Spiel mit der *Maximalen* Installation (wenn Sie dies nicht bereits getan haben) Hierdurch werden die Animationsdateien auf die Festplatte kopiert, wodurch die Leistung möglicherweise verbessert werden kann.

WINDOWS NT

Anmerkung: Dieses Spiel verwendet DirectX 3 von Microsoft zum Spiel mit mehreren Spielern. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von LORDS OF THE REALM II unterstüzt Windows NT Version 4.0 DirectX 3 nicht.

Sehen Sie in der Windows NT-Dokumentation nach, um Informationen über eventuelle Updates zu erhalten, mit denen DirectX 3 unter Windows NT ausgeführt werden kann.

TIPS ZU DOS

1. Warum kommt die Meldung “NICHT GENUG SPEICHER”, wenn ich den Spielbefehl eingebe?

Dieses Spiel wird im geschützten Modus ausgeführt, das möglicherweise zu Kompatibilitätsproblemen mit einigen anderen Programmen, einschließlich Speicherverwaltungsprogrammen, die beim Booten in Ihren Computer geladen werden, führen kann.

Dieses Problem können Sie auf zweierlei Weise beheben:

1) Drücken Sie die Taste <F5> (und halten Sie sie gedrückt), sobald die Worte “Starting MS-DOS” beim Starten oder beim Neustart auf dem Bildschirm angezeigt werden. Hiermit werden die Konfigurationsdateien übergangen, so daß nicht benötigte Programme nicht geladen werden. Wenn Sie diese Methode anwenden, müssen Sie Ihren Maustreiber und, falls erforderlich, auch Ihren VESA-Treiber (siehe unten) manuell laden. Zum manuellen Laden genügt es meist, den bzw. die Einheitentreiber zu finden und dessen bzw. deren Namen einzugeben.

2) Wenn Sie Erfahrung im Editieren Ihrer Konfigurationsdateien haben, können Sie die Datei CONFIG.SYS editieren, so daß eine Boot-Konfiguration erstellt wird, die Verweise auf jegliche Speicherverwaltungsprogramme wie z. B. HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM, 386Max, usw., Cache-Programme wie z. B. SMARTDRV.EXE oder Opticache und alle anderen nicht direkt zum Ausführen des Spiels erforderlichen Komponenten deaktiviert. Editieren Sie Ihre Datei AUTOEXEC.BAT, um einen Konfigurationspfad zu erstellen, der Verweise auf Cache-Programme und alle anderen TSRs außer dem Maustreiber und, falls erforderlich, dem VESA-Treiber, entfernt.

2. Was ist ein VESA-Treiber?

Möglicherweise müssen Sie einen VESA-Grafiktreiber laden, um auf den von diesem Spiel verwendeten erweiterten VGA-Modus zugreifen zu können. Hierdurch wird die Funktion Ihrer Videokarte verbessert. Das Handbuch zu Ihrer Videokarte enthält Angaben darüber, ob Sie einen solchen Treiber ausführen müssen, welchen Treiber Sie dazu benötigen und wo sich dieser auf Ihrer Festplatte oder auf Diskette befindet.

3. Wie richte ich meine Soundkarte ein?

Einrichtung von Soundkarten-Parametern:

LORDS II enthält ein automatisches Setup-Prgramm, das Ihr Sound-System gleich bei der Installation richtig einrichtet. Lesen Sie den folgenden Text, falls Sie hiermit Probleme haben.

Um eine Soundkarte mit einem Programm benutzen zu können, ist es manchmal erforderlich, eine Anzahl

Parameter mit der Setup-Funktion im Spielverzeichnis einzurichten.

Die relevanten Werte sind dabei I/O Address, Interrupt Request Channel (IRQ) und der Wert Direct Memory Access (DMA) der jeweiligen Soundkarte. Booten Sie von der Festplatte (also ohne Boot-Diskette) und geben Sie “SET<Eingabetaste>” ein. Suchen Sie nun nach einer Zeile, die mit “BLASTER=” anfängt, worauf eine Buchstaben- und Ziffernfolge folgt, die folgende Kombinationen enthält: Annn, In, Dn (hierbei steht n für eine Zahl). Annn steht für die Adresse, In für IRQ und Dn für den DMA-Wert.

Das Setup-Programm ermöglicht die Angabe der Art der Soundkarte ebenso wie der Werte für Adresse, IRQ und DMA der installierten Karte. Wenn einer dieser Werte nicht richtig eingestellt ist, funktioniert im Programm kein Sound.

Ist keine Variable BLASTER in SET zu finden, sollten Sie im Handbuch für die Soundkarte nachlesen oder denjenigen, der die Einheit installiert hat, nach den Werte für Adresse, IRQ und DMA fragen.

Soundkartenemulation:

Wenn Sie eine Soundkarte haben, die im Setup-Programm nicht als Option aufgelistet ist, arbeitet sie wahrscheinlich mit einer anderen Emulation. Sie sollten dann versuchen, die älteste Version der Karte zu verwenden, die Ihr System emuliert (z. B. Sound Blaster statt Sound Blaster Pro), da den älteren Karten meistens eine ausführlichere Dokumentation beiliegt und deren Emulation daher besser funktioniert.

4. Warum läuft mein Spiel so langsam von CD-ROM?

CD-ROM-Laufwerke sind deutlich langsamer als Festplatten. Wenn Sie ein Programm von CD-ROM ohne Cache-Funktion ausführen, wird das Programm wahrscheinlich langsam ausgeführt.

Das Problem hierbei für Programme im geschützten Modus ist, daß solche Cache-Programme viel Arbeitsspeicher benötigen. Wenn Sie nicht mindestens 8 MB RAM haben, stoßen Sie wahrscheinlich auf Speicherprobleme, wenn Sie ein Programm im geschützten Modus mit einem Cache-Programm ausführen.

MSCDEX (C:\ DOS\ MSCDEX.EXE) ist ein mit DOS geliefertes Programm, das auch mancher CD-Steuerungn- oder Laufwerkshardware beiliegt. Zusammen mit einem richtig geladenen Einheitentreiber für CD-ROM ermöglicht es DOS, die CD als Diskettenlaufwerk zu erkennen. Ohne MSCDEX können Sie unter DOS oder Windows auf kein CD-ROM-Laufwerk zugreifen.

5. Speicherverwaltung

Dieses Programm benötigt keine Speicherverwaltungsprogramme wie HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM und 386Max. Diese können zu Konflikten mit dem Runtime-Programm im geschützten Modus (Protected Mode Runtime Program) führen. Wenn Sie bei der Ausführung dieses Programms Schwierigkeiten haben, sollten Sie etwaige Speicherverwaltungsprogramme deaktivieren und dann versuchen, das Spiel erneut zu laden.

Inhaltsverzeichnis

A

Angepaßte Spiele, 109
Anmerkungen, 123
Arbeit, 34
Arbeitsverteilungsleiste, 34
Armbrustschützen, 54, 71
Armeen, 64
    auflösen, 75
    aufstellen, 65
    bewegen, 74
    Informationen, 73
    Nahrungssuche, 77, 107
    teilen, 75
    Sold, 68
    zusammenlegen, 74
Aufstände, 62, 85
    aufstellen, 65
    Auswahl und Bewegung, 80
Auswanderung, 29

B

Baron, Der, 100
Bauernsoldaten, 70
Befehl wegputzen, 83
Belagerungen, 86
    die Fahne, 94
    Sieg, 89
Belagerungstürme, 91
Belagerungswaffen, 90
Beleidigungen, 102
Bevölkerungswachstum, 29
Bier, 27, 59
Bischof, Der, 99
Bogenschützen, 54, 71
Botschaften, 101
Bündnisse, 104
Burgen
    ändern, 53
    reparieren, 55
    Steuern und, 62
Burgen bauen, 49-53

D
Demobilisierung, 29
Diplomatie, 96

E
Einheiten, 70
Größen, 81
Auswahl und Bewegung, 80
Einrichten, 13
Einwanderung, 29
Eisenbergbau, 47
Ereignisse, 27
Erforschen, 108
Erweiterte Arbeitsanzeige, 37
Erweiterte Landwirtschaft, 106
Erweiterte Optionen, 106
Erweiterte Schlachtbefehle, 83

F
Feldnutzung, 39
Fruchtbarkeit, 106

G
Garnison, 54
Geburten, 29
Geschenke, 102
Gesundheit, 25
Gesundheitsanzeige, 26
Getreide, 40, 44
Gräfin, Die, 98

H
Händler, 59
Hauptkarte, 19
Holzfällen, 47

I
Industrie, 46
Installation, 8

K
Karten, 118
Katapulte, 90
Knüppelträger, 70
Kochendes Öl, 94
Komplimente, 102
Kundendienst, 125

L
Landwirtschaft, 39

M
Mehrere Spieler, 110
Menüleiste, 23, 113
Milchprodukte, 32, 43

N
Nahrungsmittel, 31
Nahrungsmitteltransporte, 33, 57

P
Pikeniere, 70
Plündern, 75
Provinzen erobern, 76
Provinzhauptstädte, 18, 76

R
Rammböcke, 91
Rationen, 27, 31
Rinder, 32
Rinder, 40, 42
Rindfleisch, 43
Ritter, 72
Ritter, Der, 97
Rückzug, 82

S
Schatzkammer, 58
Schlachten, 78
befehligen, 80
Schmiede, 48
Schwertkämpfer, 72
Söldner, 66, 69
Spielzeit, 15
Spielzüge, 15
Steinbruch, 47
Steuerleiste, 21, 34

Steuern, 25, 61
Steuerung, 17

T
Tastaturbefehle, 83
Technische Unterstützung, 125
Tips zur Strategie, 114
Tips zur Technik, 128
Todesfälle, 29
Truppen befehligen, 80

U
Übersichtskarte, 22
Unfruchtbare Felder, 41
Untätige Bauern, 38
Unterbrechen, 82

W
Waffen herstellen, 48
Wassergraben, 93
Wehrpflicht, 27, 30
Wehrpflicht, 65
Wetter, 106

Z
Zeitlimits, 109
Zufriedenheit, 25, 66
Zugbrücken, 82, 95

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions" bzw. „abgeleitete Versionen" genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung

weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer
Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung
Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen
Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“ des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programms stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen
Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.
8. Haftungsbeschränkung
WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes
Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.