

FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD 2




FIREFLY
studios

INHALTSVERZEICHNIS

HINWEISE VOR DEM SPIEL – 3

- 1.1 Installation – 3
- 1.2 Spielstart – 3
- 1.3 Hauptmenü – 3
- 1.4 Spielmodi – 4
- 1.5 Die Benutzeroberfläche und die Karte – 5

SPIELVERLAUF – 9

- 2.1 Gebäude platzieren – 9
- 2.2 Das Vorratslager – 10
- 2.3 Der Kornspeicher – 11
- 2.4 Die Burgküche – 11
- 2.5 Grundnahrungsmittel – 11
- 2.6 Königliche Speisen – 12
- 2.7 Rohstoffe – 13
- 2.8 Arbeiter rekrutieren – 14
- 2.9 Beliebtheit – 15
- 2.10 Ehre – 15
- 2.11 Militärische Grundlagen – 16

BURGVERWALTUNG – 18

- 3.1 Rationen und der Kornspeicher – 18
- 3.2 Der Markt – 18
- 3.3 Steuern – 19
- 3.4 Jauche, Ratten & Krankheiten – 21
- 3.5 Ehre – 22
- 3.6 Festmähler – 23
- 3.7 Kirche, Kerzengießerei & Bienenstock – 23

- 3.8 Das Kloster – 24
- 3.9 Verbrechen – 25
- 3.10 Das Burgfräuleingemach – 26
- 3.11 Mittelalterliche Tänze – 27
- 3.12 Tjost – 27
- 3.13 Beförderung – 27
- 3.14 Ländereien – 28
- 3.15 Ritter – 29
- 3.16 Geöffnete Schenken – 29

MILITÄREINHEITEN – 29

- 4.1 Die Waffenkammer & militärische Güter – 29
- 4.2 Auswählen von Einheiten – 30
- 4.3 Marschbefehle – 31
- 4.4 Einheiten-Haltung – 32
- 4.5 Einheiten-Formationen – 33
- 4.6 Militärische Befehle – 33
- 4.7 Kartenmarkierungen – 34
- 4.8 Unterkünfte und dort verfügbare Einheiten – 34
- 4.9 Söldnerposten und dort verfügbare Einheiten – 38
- 4.10 Kloster und dort verfügbare Einheiten – 41
- 4.11 Baumeistergilde und dort verfügbare Einheiten – 42

VERTEIDIGEN SIE IHR VOLK – 43

- 5.1 Torhäuser – 43
- 5.2 Errichtung von Wällen – 44
- 5.3 Türme – 45
- 5.4 Treppen platzieren – 46

- 5.5 Fallen – 46
- 5.6 Kampfhunde – 46
- 5.7 Burggräben platzieren und zuschütten – 46
- 5.8 Montierte Belagerungsgeräte – 47
- 5.9 Kochendes Pech – 47
- 5.10 Brennende Baumstämme – 47
- 5.11 Steinkipper – 48
- 5.12 Steinkübel – 48
- 5.13 Kohlenpfannen – 48
- 5.14 Schießscharten – 48

BELAGERUNG – 49

- 6.1 Überblick über die Belagerungsgeräte – 49
- 6.2 Sturmböcke – 49
- 6.3 Belagerungstürme – 49
- 6.4 Katapulte – 50
- 6.5 Triboke – 50
- 6.6 Feuerballisten – 50
- 6.7 Katze – 50
- 6.8 Schutzwand – 50
- 6.9 Brennender Wagen – 50
- 6.10 Tunnel graben – 51

MULTIPLAYER – 51

- 7.1 Online – 51
- 7.2 LAN – 51
- 7.3 Multiplayer-Lobby – 52

DER EDITOR – 53

- 8.1 Szenarioeditor – 53
- 8.2 Kampagnen erstellen – 53
- 8.3 Gefechtskarten erstellen – 54
- 8.4 Der Karteneditor – 54
- 8.5 Szenarios speichern – 55
- 8.6 Szenarios laden – 56

NEUERUNGEN IN STRONGHOLD 2 – 56

DER NARRENLEITFADEN DURCH DAS SPIEL – 57

ÜBERSICHTEN – 59

- 11.1 Gebäude in STRONGHOLD 2 – 59
- 11.2 Nahrungskette – 65
- 11.3 Königliche Nahrungskette – 65
- 11.4 Rohstoffkette – 66
- 11.5 Nicht militärische Charaktere – 67

CREDITS – 73

GARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG – 76

1. HINWEISE VOR DEM SPIEL

1.1 INSTALLATION

1. Legen Sie die **STRONGHOLD 2**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn AutoPlay gestartet wird, klicken Sie auf den Button 'Installieren'. Sollte die CD nicht automatisch starten, klicken Sie auf den Start-Button und wählen Sie erst 'Ausführen' und dann 'Durchsuchen'. Wählen Sie im Pull-Down-Menü Ihr CD-ROM-Laufwerk aus, in dem die **STRONGHOLD 2**-CD liegt. Starten Sie die Datei 'autoplay.exe' und klicken Sie auf den Button 'Installieren'. Folgen Sie nun einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

3. Zum Spielen von **STRONGHOLD 2** wird Microsoft DirectX 9.0c benötigt. Am Ende der Installation überprüft das Spiel, ob DirectX 9.0c bereits auf Ihrem Computer installiert ist. Falls Sie nicht DirectX 9.0c oder eine neuere Version installiert haben, wird das Spiel Sie dazu auffordern, es zu installieren. Folgen Sie hierzu einfach den Bildschirmanweisungen.

3. Um **STRONGHOLD 2** von Ihrem PC zu entfernen, legen Sie die **STRONGHOLD 2**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie im AutoPlay-Bildschirm die Option 'Deinstallieren'. Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Sie können **STRONGHOLD 2** auch über die Systemsteuerung entfernen. Wählen Sie START, EINSTELLUNGEN, SYSTEMSTEUERUNG und dann SOFTWARE.

4. Wir empfehlen Ihnen, erst einen Blick in die Readme-Datei zu werfen, bevor Sie **STRONGHOLD 2** starten, da dort die allerneuesten Informationen enthalten sind.

5. Jedes Mal, wenn Sie die **STRONGHOLD 2**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen, erscheint der AutoPlay-Bildschirm und der Button 'Installieren' ist nun durch den Button 'Spielen' ersetzt. Klicken Sie diesen Button an, um das Spiel zu starten.

1.2 SPIELSTART

Wenn Sie während der Installation eine Verknüpfung zu **STRONGHOLD 2** auf Ihrem Desktop erstellt haben, können Sie **STRONGHOLD 2** durch einen Doppelklick auf das **STRONGHOLD 2**-Symbol auf Ihrem WINDOWS-Desktop starten.

Es ist auch möglich, **STRONGHOLD 2** über das Startmenü zu starten, indem Sie START, PROGRAMME, FIREFLY STUDIOS und dann **STRONGHOLD 2** wählen.

1.3 HAUPTMENÜ

Nachdem **STRONGHOLD 2** geladen und der Titel- und Ladebildschirm angezeigt wurde, erscheint das Hauptmenü. Das folgende Kapitel erklärt, was die Optionen im Einzelnen bedeuten.

SPIELEN: Wenn Sie auf 'Spielen' klicken, sehen Sie zwei große Symbole, über die Sie entweder den 'Weg des Friedens' oder den 'Weg des Krieges' wählen können (siehe Kapitel 1.4).

MULTIPLAYER: Starten Sie ein Multiplayer-Spiel mit bis zu sieben Freunden über ein lokales Netzwerk (LAN), eine Direktverbindung (über das Internet) oder via GameSpy Arcade™ (siehe Kapitel 7).

KARTENEDITOR: Mit diesem Werkzeug können Sie eigene Kampagnen & Karten erstellen (siehe Kapitel 8.4).

OPTIONEN: Hier können Sie die Spieleinstellungen wie beispielsweise Sound- und Grafikoptionen verändern.

LADEN: Hier können Sie zuvor gespeicherte Spielstände laden.

VERLASSEN: Mit dieser Option beenden Sie **STRONGHOLD 2** und kehren zu Windows zurück.

1.4 SPIELMODI



Lehrstunde

Wenn Sie die Stronghold-Reihe zum ersten Mal spielen, empfehlen wir Ihnen, erst die Lehrstunde zu absolvieren, in der Ihnen die Grundlagen und Hauptkonzepte erklärt werden, die Sie zum Spielen von **STRONGHOLD 2** kennen müssen.

Der Weg des Friedens

Die Spielmodi in 'Der Weg des Friedens' konzentrieren sich eher auf die Entwicklung einer florierenden Wirtschaft und weniger auf den Aufbau mächtiger Armeen und die Belagerung feindlicher Burgen.

SIM-KAMPAGNE: Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, sich auf Ihre Wirtschaft und verschiedenste wirtschaftsbezogene Herausforderungen zu konzentrieren, ohne dass Sie sich viel um feindliche Angriffe oder Hindernisse beim Bau Ihrer Burg sorgen müssen.

FREIES BAUEN: Im Modus 'Freies Bauen' beginnen Sie auf einer leeren Karte, auf der Sie nach Lust und Laune bauen können, ohne sich um Ziele oder feindliche Angriffe sorgen zu müssen. Alle Gebäude, die es in **STRONGHOLD 2** gibt, sind hier verfügbar. Sie müssen sich nur für eine Karte entscheiden, auf der Sie bauen möchten, und los geht's! Wenn Sie Ihren Entwurf im Spiel ausprobieren möchten, drücken Sie während eines 'Freies Bauen'-Spiels die F1-Taste, um ein Ereignis oder eine Invasion Ihrer Wahl auszulösen.

EIGENE KARTEN: Hier können Sie Kampagnen laden, die Sie selbst oder andere Spieler mit dem Editor erstellt haben.



Der Weg des Krieges

In diesem Spielmodus müssen Sie nicht nur Ihr mittelalterliches Wirtschaftsleben ins Rollen bringen, sondern auch die Kunst der Kriegführung erlernen!

KAMPAGNE: Die Kampagne 'Verlorener König' ist hervorragend dafür geeignet, alle Bestandteile von **STRONGHOLD 2** kennen zu lernen. Die handlungsorientierte Geschichte betont besonders das Bauen und Belagern von Burgen.

KÖNIGSMACHER: Der Königsmacher-Modus ist ein Gefechtsspiel, in dem Sie sich gegen verschiedenste Gegner behaupten müssen. Neben der Verwaltung mehrerer Burgen und Ländereien beinhaltet der Königsmacher-Modus auch ein Beförderungssystem, welches es Ihnen ermöglicht, durch Investieren der von Ihrem Burgherrn erlangten Ehre in höhere Ränge erhoben zu werden. Mit jedem Aufstieg werden verschiedene zusätzliche Gebäude, Truppen und Verteidigungen für Sie verfügbar. Beachten Sie jedoch, dass sich eine Beförderung in keiner Weise verbessernd auf Ihre Truppen auswirkt.

Multiplayer: Spielen Sie eine Multiplayer-Partie mit bis zu sieben Freunden über ein lokales Netzwerk (LAN), Direktverbindung (über das Internet) oder via GameSpy Arcade™ (siehe Kapitel 7).

Benutzerdefiniert: Hier können Sie Kriegskampagnen spielen, die Sie oder andere Spieler erstellt haben.

1.5 DIE BENUTZEROBERFLÄCHE UND DIE KARTE

Der folgende Abschnitt erklärt die Steuerung von **STRONGHOLD 2**.



Menü

Über diesen Button haben Sie Zugang zu verschiedenen Optionen:

LADEN: Mit dieser Option können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

SPEICHERN: Hier können Sie das Spiel unter einem beliebigen Namen abspeichern.

EINSTELLUNGEN: Hier können Sie folgende Spielelemente ändern:

Grafik - Ändern Sie die Auflösung und die Grafikeinstellungen.

Sound - Passen Sie hier die Lautstärke für Musik, Sprache und Soundeffekte an.

Spiel - Passen Sie die Spielgeschwindigkeit an.

Detailstufe - Ändern Sie die grafischen Effekte und die Detailstufe.

BEENDEN: Beenden Sie die aktuelle Mission und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

HILFE: Hiermit können Sie die Hilfedatei aufrufen.

WIEDER AUFNEHMEN: Diese Option bringt Sie zurück zum Spiel.

Beförderungsbutton

Der Button rechts neben dem Menü-Button zeigt die von Ihnen erlangte Beförderungsstufe, auch Rang genannt. In manchen Spielmodi können Sie diesen Button anklicken, um in den nächsten Rang aufzusteigen (siehe Kapitel 3.13).

Spielinformationen

DATUM: Angabe des aktuellen Monats und der Jahreszahl.

GOLD: Die Goldmenge in Ihrer Schatzkammer.

EHRE: Das Maß an Ehre, das Ihr Burgherr erlangt hat.

BEVÖLKERUNG: Gesamtzahl der zurzeit in der Burg befindlichen Bauern und die Anzahl, die zu dem Zeitpunkt maximal in der Burg einquartiert werden kann.

BELIEBTHEIT: Wie beliebt Sie bei Ihrem Volk sind.

Gebäude-Auswahl

In der Gebäude-Auswahl sehen Sie alle verfügbaren Gebäude, die Sie im Spiel platzieren können. Um ein Gebäude zu platzieren, wählen Sie einfach eines aus einer der Gebäude-Kategorien aus und klicken Sie in den Hauptbildschirm. Es gibt folgende Gebäude-Kategorien:



Burgstruktur - In diesem Fenster finden Sie die Strukturen, aus denen Sie Ihre Burg errichten können wie beispielsweise Wälle, Türme und Torhäuser.



Militärgebäude - In diesem Fenster finden Sie sowohl Militärgebäude wie die Waffenkammer, Unterkünfte und Söldnerposten, als auch Verteidigungsobjekte wie Mägen, Pech- und Burggräben.



Zivilgebäude - In diesem Fenster finden Sie Zivilgebäude, wie zum Beispiel Gehöfte, die Kirche und die Schatzkammer.



Farmen und Nahrung - In diesem Fenster finden Sie Gebäude wie den Kornspeicher, Farmen, Farmen für königliche Speisen, die Burgeküche und die Schenke.



Industriegebäude - In diesem Fenster finden Sie Gebäude wie Vorratslager, Sägegruben, Steinbrüche, Eisenminen, Ochsenjochs und verschiedene Waffenwerkstätten.



Burgdienste - In diesem Fenster finden Sie Gebäude wie Jauchegruben, Falknerposten, Foltergilden und verschiedene Foltergeräte.

Statusbuch

Klicken Sie auf das Statusbuch, um die Status-Bildschirme aufzurufen. Die Status-Bildschirme geben Ihnen nützliche Informationen zu einer Anzahl wichtiger Faktoren wie Ihre Beliebtheit, Finanzen, Bevölkerung, militärischen Ressourcen, Ehre und Ländereien.



Minikarte

Hier bekommen Sie einen Überblick über die Karte inklusive der verfügbaren Arbeiter und Rohstoffe wie auch feindlicher Burgen und herannahender Feinde. Sie können sich auf dem Hauptbildschirm umherbewegen, indem Sie mit der linken Maustaste in die Minikarte klicken, um zu einer bestimmten Position zu springen.



Lupe - Mit einem Klick auf dieses Symbol können Sie die Minikarte heran- und herauszoomen.

Ganz herangezoomt



Mittlerer Zoom



Ganz herausgezoomt



Ländereien anzeigen - Durch Anklicken des Symbols werden die Grenzen und Besitzverhältnisse der Ländereien auf der Minikarte angezeigt.

Gebäude löschen



Löschen - Um ein Gebäude aus Ihrer Siedlung zu entfernen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Radiergummi-Symbol und dann auf das Gebäude, das Sie löschen möchten. Je nachdem, wann Sie das Gebäude löschen, erhalten Sie bis zu 50% der eingesetzten Rohstoffe zurück. Wenn Sie zum Beispiel ein Gebäude löschen, kurz nachdem Sie es irrtümlich platziert haben, erhalten Sie die gesamten Rohstoffe zurück.

Missionsaufgaben ansehen



Zurück zu den Aufgaben - Klicken Sie auf das Schriftrollen-Symbol, um noch einmal einen Blick auf die Aufgaben der aktuellen Mission zu werfen.

Kameraperspektiven



Kameraperspektiven - Wählen Sie zwischen 'Burgherrenperspektive', 'Architektenansicht', 'Burginneres betrachten', 'Torhausperspektive', 'Blick über den Kornspeicher' oder 'Ansicht von Euren Belagerungscamps aus'.

Die Karte

Um die Karte zu bewegen, bewegen Sie Ihren Mauszeiger an den Bildschirmrand oder benutzen Sie die Tasten W, A, S und D bzw. die Pfeiltasten. Wenn Sie die Karte bewegen, bewegt sich auch die Minikarte unten links und zeigt Ihre gegenwärtige Position an.

Um die Karte heranzuzoomen, scrollen Sie das Mousrad nach oben. Um herauszuzoomen, scrollen Sie das Mousrad nach unten. Alternativ können Sie auch die Tasten R und F benutzen.

Zum Drehen der Karte halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen die Maus nach links oder rechts. Alternativ können Sie auch die Tasten E und Q benutzen.

Wenn Sie zwischen der normalen Ansicht und der Architektenansicht (Draufsicht) wechseln möchten, drücken Sie die Leertaste.

Ein weiterer nützlicher Kameramodus ist die Burgherrenperspektive. Drücken Sie Alt + L, um eine weitreichende Sicht von der Spitze Ihres Bergfrieds aus zu erhalten. In diesem Modus können Sie die Karte nicht zoomen, Sie können sie jedoch drehen, um eine strategischere Ansicht der Umgebung zu bekommen oder einfach um Ihre Burg einmal aus einem anderen Blickwinkel zu erleben. Drücken Sie erneut Alt + L, um diesen Kameramodus wieder zu verlassen.

Wenn Sie zu einer bestimmten Position im Hauptbildschirm springen möchten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste in die Minikarte.

Um zu einem aktuell stattfindenden Ereignis zu springen, drücken Sie die Eingabetaste.



TIPP: Sie können die Richtung ändern, in die die Gebäude ausgerichtet sind, indem Sie das Mausexplorer scrollen, bevor Sie sie platzieren. Alternativ können Sie auch die Taste R benutzen.

2. SPIELVERLAUF

Dieses Kapitel gibt Ihnen einen kurzen Überblick über die Hauptelemente von **STRONGHOLD 2**. Hier lernen Sie, wie man Gebäude platziert, außerdem werden Sie mit den wichtigsten Gebäuden und Systemen des Spiels vertraut gemacht.



TIPP: Wenn Sie die Stronghold-Reihe zum ersten Mal spielen, empfehlen wir Ihnen, erst die Lehrstunde zu absolvieren.

2.1 GEBÄUDE PLATZIEREN

In **STRONGHOLD 2** sind die Gebäude bereits fertig gebaut, sobald sie platziert werden. Es werden keine Arbeiter benötigt, die sie erst errichten müssen.

Um ein Gebäude zu platzieren, wählen Sie das Symbol des Gebäudes aus einer der sechs Gebäude-Kategorien aus (siehe Kapitel 1.5). Wenn Sie das Gebäude-Symbol ausgewählt haben, bewegen Sie den Mauszeiger nach oben in den Hauptbildschirm.



Das ausgewählte Gebäude wird auf dem Bildschirm mit einer blauen Grundfläche dargestellt. Die blaue Grundfläche zeigt an, dass das Gebäude auf diesem Untergrund platziert werden kann. Wenn die Grundfläche rot ist, bedeutet das, dass das Gebäude nicht platziert werden kann. Das kann daran liegen, dass Sie nicht über die nötigen Rohstoffe verfügen, oder dass der Untergrund nicht eben genug ist, um darauf zu bauen.

Für den Bau eines jeden Gebäudes benötigen Sie Holz, Stein, Gold oder eine Kombination aus diesen Rohstoffen. Sie können ein Gebäude nur dann platzieren, wenn Sie über die notwendigen Rohstoffe verfügen (siehe Kapitel 2.2).

Das Vorratslager ist das wichtigste Wirtschaftsgebäude in **STRONGHOLD 2**. Es ist das erste Gebäude, das Sie zu Beginn jedes Spiels platzieren müssen, vorher können Sie kein anderes Gebäude platzieren.



TIPP: Denken Sie daran, dass Sie die Richtung ändern können, in die ein ausgewähltes Gebäude ausgerichtet ist, indem Sie das Mausexplorer scrollen oder die Taste R drücken, bevor Sie die linke Maustaste zum Platzieren des Gebäudes klicken.



TIPP: Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Person oder ein beliebiges Gebäude klicken, erscheint ein Bildschirm mit weiteren Informationen. Wenn Sie nach dem Platzieren eines Gebäudes die rechte Maustaste drücken, verschwindet der Gebäude-Mauszeiger bzw. die Gebäude-Informationen werden geschlossen und der Standard-Mauszeiger wird wieder hergestellt.

2.2 DAS VORRATSLAGER

Alle gesammelten oder erzeugten Rohstoffe, ausgenommen Waffen und Nahrung, werden in das Vorratslager gebracht.



Um ein Vorratslager zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Vorratslager-Symbol im Industriegebäude-Fenster und dann auf die Karte. Zu Beginn eines neuen Spiels befinden Sie sich automatisch in der Kategorie 'Industriegebäude'.

Jedes Vorratslager kann bis zu acht verschiedene Arten von Rohstoffen fassen. Wenn der Platz knapp wird, können Sie weitere Vorratslager hinzufügen.

Zusätzliche Vorratslager müssen nahe bei einander platziert werden.

Wenn Sie Ihr Vorratslager ansehen, können Sie meist schon die ungefähre Menge der darin befindlichen Waren abschätzen. Um die genaue Menge festzustellen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Vorratslager. Die für jeden Rohstoff angezeigte Zahl spiegelt die Gesamtmenge dieses Rohstoffs in allen Vorratslagern wider.



TIPP: Es ist sinnvoll, etwas Platz um Ihr Vorratslager herum freizulassen, für den Fall, dass Sie es später im Spiel erweitern müssen.

Wenn Sie einen Markt gebaut haben, gelangen Sie durch Klicken auf die einzelnen Rohstoffe im Vorratslagerfenster in das Handelsmenü, wo Sie den jeweiligen Rohstoff ein- oder verkaufen können.

2.3 DER KORNSPEICHER

Alle vier Arten von Grundnahrungsmitteln, die Ihre Bauern produzieren, werden in den Kornspeicher geliefert. Ohne einen Kornspeicher haben Ihre Bauern nichts zu essen, was sich negativ auf Ihre Beliebtheit auswirken wird (siehe Kapitel 2.9).



Um einen Kornspeicher zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Kornspeicher-Symbol im Fenster 'Farmen und Nahrung' und dann auf die Karte.

Es kann nur ein Kornspeicher platziert werden, der eine unbegrenzte Menge an Nahrung aufnehmen kann.

Ein Klick mit der linken Maustaste auf den Kornspeicher öffnet das Kornspeicher-Fenster, in dem Sie die genaue Nahrungsmenge ablesen können (indem Sie den grün hinterlegten Pfeil nach rechts anklicken). In diesem Menü können Sie auch festlegen, welche Rationen Ihre Arbeiter erhalten sollen (siehe Kapitel 3.1).



TIPP: Falls Ihr Kornspeicher zerstört wird, verlieren Sie die gesamte darin gelagerte Nahrung. Schützen Sie ihn also gut!

Sie können auch den Verbrauch einzelner Nahrungsarten zulassen oder verbieten.

2.4 BURGKÜCHE

In der Speisekammer der Burgküche werden königliche Speisen gelagert, die dem Burgherrn und seinen Gästen während der Festmähler vorgesetzt werden (siehe Kapitel 3.6). Unterhalb der Speisekammer liegt das Quartier für vier Hausdiener, die dem Burgherrn und der Burgdame aufwarten.



Um eine Burgküche zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Symbol 'Burgküche' im Fenster 'Farmen und Nahrung' und dann auf die Karte.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Speisekammer der Burgküche bewegen, wird das Dach entfernt, so dass Sie die königlichen Speisen darin sehen können.

Der Blick auf die Speisekammer gibt Ihnen einen ungefähren Eindruck, wie viele und welche königliche Speisen in Ihrer Burgküche lagern. Ein Klick mit der linken Maustaste auf die Burgküche öffnet das Burgküchenfenster, wo Sie die genaue Menge der Speisen und Details zu geplanten Festmählern ablesen können.



2.5 GRUNDNAHRUNGSMITTEL

In Ihrem Kornspeicher werden insgesamt vier Arten von Grundnahrungsmitteln gelagert. Jede hat ihre Vor- und Nachteile. Die Versorgung Ihrer Bauern mit verschiedenen Nahrungsarten ist der einfachste (und als Erstes verfügbare) Weg, zu Ehren zu erlangen.



Fleisch - Sobald ein Jägerstand platziert wurde, gehen die Jäger auf die Jagd nach Hirschen, Hasen und Fasanen. Sie bringen dann ihre Beute zur Fleischgewinnung zurück zum Jägerstand. Dieser Weg der Nahrungsbeschaffung ist zwar schnell und einfach, allerdings weniger produktiv als umfassende Landwirtschaft.



Äpfel - Äpfel wachsen in Ihren Obstgärten. Obstgärten bringen sehr schnell Ertrag, sind aber weniger effizient als andere Nahrungsquellen und erfordern große Flächen Land.



Käse - Käse wird in Ihren Käsereien hergestellt. Die Käseherstellung ist eine etwas langwierige Sache, ist sie aber einmal im Rollen, ist sie ertragreicher als Obstgärten oder Jägerstände. Wenn Sie Lederrüstungen herstellen, bedeutet dies eine Verlangsamung Ihrer Käseherstellung, da Gerberinnen die Kühe wegen ihrer Häute brauchen.



Brot - Brot wird in der Bäckerei hergestellt und benötigt Mehl, das aus Weizen gemahlen wird. Die Nahrungskette vom Getreide zum Brot erfordert zu Beginn viel Zeit und Rohstoffe. Sobald aber Ihre Getreidefarmen, Mühlen und Bäckereien ordentlich arbeiten, ist dies die effizienteste Nahrungsquelle in **STRONGHOLD 2**.

2.6 KÖNIGLICHE SPEISEN

Es gibt insgesamt fünf Arten königlicher Speisen, die in der Speisekammer der Burgküche gelagert werden. Je mehr verschiedene Speisen in der Speisekammer sind, desto herausragender werden Ihre Festmähler (siehe Kapitel 3.6).



Fischteich - Der Fischteich versorgt die Tafel der Lordschaft mit Aalen und Gänsen, die der Fischer zur Burgküche bringt. Da zu einem Fischteich nur ein Arbeiter gehört, müssen Sie gegebenenfalls mehrere Teiche platzieren, um eine ausreichende Versorgung zu gewährleisten.



Schweinezucht - In der Schweinezucht werden Schweine gehalten. Sie stellen die Grundlage der Nahrungsmittelversorgung für den Burgherrn dar.



Weinberg - Die hier angebauten Trauben werden zum Vorratslager gebracht. Von dort holt sie der Winzer ab, um sie im Weingut zu verarbeiten.



Weingut - Der Winzer macht aus den Trauben Wein, der in der Burgküche gelagert wird. Die Weinproduktion ist somit etwas umfangreicher als die Produktion anderer Lebensmittel, dafür ist Wein aber auch ein wichtiger Bestandteil eines jeden Festmahls, durch das Sie größtmögliche Ehre erlangen können.



Gemüsegarten - Der Gärtner arbeitet hart, um Gemüse für die Burgküche zu ernten.

2.7 ROHSTOFFE

In Ihrem Vorratslager werden insgesamt zwölf verschiedene Rohstoffe gelagert. Darunter sind sowohl Grund- als auch verarbeitete Materialien.



Weizen - Dieses Getreide wächst auf Ihren Getreidefarmen und ist die Basis der produktivsten Nahrungsquelle in **STRONGHOLD 2**. Weizen wird zur Herstellung von Mehl benötigt.



Mehl - Mehl wird in der Mühle aus Weizen hergestellt. Es wird zur Herstellung von Brot benötigt.



Hopfen - Diese Pflanze wird auf Ihren Hopfenfarmen angebaut. Um Bier zu brauen, müssen Sie erst Hopfen anbauen.



Bier - Bier wird in der Brauerei hergestellt und erfordert Hopfen zur Produktion. Wenn es Bier in Ihren Schänken gibt, werden Sie einen Beliebtheitsbonus bekommen.



Stein - Die Steinbrüche, in denen Stein abgebaut wird, müssen auf den weißen Felsen platziert werden. Steine werden für die meisten Verteidigungsanlagen der Burg und einige Gebäude benötigt. Sie müssen mit Ochsen von einem Ochsenjoch zum Vorratslager transportiert werden.



Eisen - Die Minen, die das Eisen fördern, müssen auf den rötlichen Felsen platziert werden. Sie benötigen Eisen, um die fortschrittlicheren Waffen- und Rüstungstypen herzustellen. Eisen muss mit Ochsen von einem Ochsenjoch zum Vorratslager transportiert werden.



Holz - Holzfäller fällen Bäume und sammeln Holz, welches zum Bau der meisten Gebäude und hölzernen Verteidigungen benötigt wird. Es wird auch zur Herstellung der grundlegenden Waffentypen genutzt.



Pech - Pech gibt es in den Marschen zu finden. Sobald Sie dort eine Pechgrube platziert haben, werden die Pechgräber das Pech herausholen. Sie benötigen Pech für Ihre Pechkessel und Pechgräben.



Trauben - Trauben werden von Ihrem Weinberg zu Ihrem Vorratslager gebracht. Ihr Winzer holt sie von dort ab und nimmt sie mit zum Weingut, wo er sie zu Wein verarbeitet.



Kerzen - Ihr Kerzengießer stellt in der Kerzengießerei aus Bienewachs Kerzen her und liefert diese im Vorratslager ab, wo sie dann für die Kirche verwendet werden können.



Wolle - Der Hirte bringt die Wolle aus seiner Schafzucht zum Vorratslager. Wolle kann zu Stoff weiterverarbeitet werden.



Stoff - Stoffe werden in der Weberei von der Weberin hergestellt und dann von Pagen zur Burgdame in das Burgfräuleingemach gebracht. Die Burgdame stellt daraus Kleider her, die für die mittelalterlichen Tänze benötigt werden.

2.8 ARBEITER REKRUTIEREN

Um eine florierende Wirtschaft aufzubauen, benötigen Sie eine arbeitswillige Belegschaft, in **STRONGHOLD 2** besteht diese Belegschaft aus Bauern. Anfangs bietet Ihr Bergfried einigen Bauern Quartier, aber um Ihre maximale Kapazität zu erhöhen, müssen Sie weitere Quartiere errichten.

Die Anzahl der herumsitzenden Bauern vor Ihrem Bergfried zeigt an, wie viele Bauern zu Arbeitern oder Soldaten gemacht werden können. Ihre aktuelle und maximale Bevölkerungsanzahl können Sie in der oberen Menüleiste ablesen. Um die maximale Kapazität Ihrer Burg zu erhöhen, müssen Sie zusätzliche Häuser bauen, die in **STRONGHOLD 2** 'Gehöft' genannt werden.



Um ein Gehöft zu platzieren, klicken Sie auf das Gehöft-Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Sobald Sie ein Gehöft platzieren, erhöht sich die maximale Gesamtbevölkerung im oberen Bereich des Bildschirms. Wenn Sie beliebt genug sind, erscheinen zusätzliche Bauern bei Ihrem Bergfried. Diese Bauern, die sich am Lagerfeuer vor dem Bergfried sammeln, sind Ihre überzähligen Arbeiter, die in jedem neu platzierten Gebäude eingesetzt werden können. Bauen Sie zum Beispiel eine neue Bäckerei, so verwandelt sich einer der Bauern in einen Bäcker und beginnt sofort mit der Arbeit. Wenn in einem Gebäude niemand arbeitet, liegt das möglicherweise daran, dass Sie nicht genügend verfügbare Bauern haben, was durch ein Symbol über dem Gebäude angezeigt wird. Es kann auch sein, dass das Gebäude ausgeschaltet ist (Gebäude können Sie ausschalten, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Gebäude und dann auf das Symbol für 'Industrie ausschalten' klicken). In dem Fall wird über dem Gebäude das 'Zzz'-Symbol angezeigt.



TIPP: Sollte Ihre Bevölkerung größer sein als die Anzahl der verfügbaren Quartiere, haben Sie ein Problem. Dieser Fall tritt ein, wenn ein Haus gelöscht oder vom Feind zerstört wurde. Das Problem können Sie beheben, indem Sie mehr Quartiere bauen.



TIPP: Wenn Sie ein Gehöft platzieren, erhöht sich die Anzahl der verfügbaren Bauern um acht und das Wachstum Ihrer Siedlung wird beschleunigt. Gleichzeitig steigt natürlich auch die Anzahl der zu stopfenden Mäuler.

2.9 BELIEBTHEIT

Ihre Beliebtheit ist der wichtigste Faktor in **STRONGHOLD 2**. Falls Ihre Beliebtheit unter 50 fällt, werden Ihre Bauern, gefolgt von Ihren Arbeitern, Ihre Burg verlassen. Liegt sie über 50, kommen die Bauern zur Burg zurück.

Ihre Beliebtheit hängt von verschiedenen Faktoren ab wie beispielsweise der Nahrungsrationierung (siehe Kapitel 3.1) und der Höhe der Steuern (siehe Kapitel 3.3). Ihre Beliebtheit sinkt, wenn Ihr Volk nicht genug zu essen hat oder die Steuern für zu hoch hält. Wenn Sie aber für mehr Nahrung sorgen und nur wenig Steuern verlangen, wird Ihre Beliebtheit steigen.



Grüne oder rote Gesichter über Ihren Gebäuden zeigen, wie viel Beliebtheit Sie gerade von diesem Gebäude gewonnen oder verloren haben. Das grüne Gesicht stellt Zufriedenheit dar, das rote Gesicht Unzufriedenheit. Außerdem können Sie an der Zahl unter den Gesichtern ablesen, wie viel Beliebtheit Sie verloren oder gewonnen haben.

Andere Faktoren, die positiven oder negativen Einfluss auf Ihre Beliebtheit haben, sind:

- Bierkonsum
- Kirchenbesuche
- Stinkende Jauchehaufen um Ihre Burg herum
- Rattenplage auf der Burg
- Unterhaltende Ereignisse wie Jahrmärkte oder Tjosten
- Kriminalitätsrate auf der Burg

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Statusbuch klicken, sehen Sie einen Bericht zur aktuellen Lage. Klicken Sie in diesem Bericht mit der linken Maustaste auf den Beliebtheitsbutton, werden Ihnen alle aktuellen Informationen zu Ihrer Beliebtheit angezeigt.

Auf der linken Seite des Fensters sehen Sie, wie sich Ihre Handlungen insgesamt auf Ihre Beliebtheit im kommenden Monat auswirken.

Wenn Ihre Beliebtheit rot dargestellt wird, verlieren Sie Arbeiter. Ihre Beliebtheit wird rot angezeigt, sobald sie unter 50 sinkt, und grün, wenn sie 50 oder mehr beträgt.



TIPP: Hören Sie auf Ihren Informanten, er informiert Sie, wenn Probleme auf Sie zukommen.

2.10 EHRE

Ehre erlangen Sie durch Taten, die einem wahren Burgherrn gerecht werden. Dazu gehört das Ausrichten großer Festmähler, Kirchenbesuche und die Organisation von Tjosten.

Das Kronen-Symbol im oberen Bereich der Benutzeroberfläche zeigt, über wie viel Ehre Sie verfügen. Ehre, die Sie durch edle Taten erlangt haben, können Sie auf dreierlei Arten verwenden: für eine Beförderung (siehe Kapitel 3.13), die Rekrutierung von Rittern (siehe Kapitel 3.15) oder den Erwerb von Ländereien (Siehe Kapitel 3.14).

Eine ausführliche Beschreibung des Ehrensystems erhalten Sie in Kapitel 3.5.

2.11 MILITÄRISCHE GRUNDLAGEN

Um mit der Rekrutierung einer Armee zu beginnen, müssen Sie als Erstes eine Waffenkammer platzieren.



Klicken Sie hierzu das Waffenkammer-Symbol im Militärgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Eine Waffenkammer erfordert sowohl Holz als auch Stein für den Bau. Stellen Sie also sicher, dass beides in Ihrem Vorratslager vorhanden ist. Ohne eine Waffenkammer können Ihre Waffenwerkstätten die hergestellten Waffen nirgendwo lagern.

Um detaillierte Informationen über die Anzahl und die Art der gelagerten Waffen zu erhalten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Waffenkammer.



Sobald Sie Ihre Waffenkammer platziert haben, müssen Sie Werkstätten bauen, um Ihre Truppen mit Waffen ausstatten zu können. Hier werden wir beispielhaft Bögen für Ihre Bogenschützen herstellen. Um Bögen zu bauen, müssen Sie eine Pfeilmacherei platzieren.



Um eine Pfeilmacherei zu platzieren, klicken Sie auf das Pfeilmacherei-Symbol im Industriegebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Sobald das Gebäude platziert wurde, verwandelt sich ein verfügbarer Bauer in einen Pfeilmacher, der sich sofort an die Arbeit macht. Er braucht Holz zur Herstellung von Bögen, vergewissern Sie sich also, dass Ihr Vorratslager genügend Holz enthält.



TIPP: Platzieren Sie eine Pfeilmacherei immer in der Nähe des Vorratslagers, denn je weiter der Pfeilmacher laufen muss, desto länger dauert die Herstellung der Waffen. Außerdem ist der Pfeilmacher ziemlich langsam, da er humpelt.

Sobald Ihr Pfeilmacher einen Bogen gebaut und ihn in der Waffenkammer abgeliefert hat, können Sie Ihren ersten Bogenschützen rekrutieren.

Um Truppen rekrutieren zu können, müssen Sie zuvor Unterkünfte platziert haben.



Klicken Sie hierzu auf das Unterkünfte-Symbol im Militärgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Um das Unterkunfts-fenster zu öffnen, klicken Sie auf die Unterkünfte. Sie können nur dann Truppen rekrutieren, wenn sich verfügbare Bauern außerhalb Ihres Bergfrieds aufhalten, Sie über genug Gold verfügen und die richtigen Waffen und Rüstungen in Ihrer Waffenkammer vorrätig sind.



Um Truppen zu rekrutieren, klicken Sie auf das entsprechende Truppensymbol wie zum Beispiel den Bogenschützen.

Der Bogenschütze wird nun rekrutiert und bei Ihren Unterkünften auf seinen Einsatz warten. Andere Truppen werden auf dieselbe Weise rekrutiert. Für die teureren Truppen benötigen Sie allerdings zusätzlich zu den Waffen auch noch Rüstungen.



TIPP: Die Rekrutierung einer Armee ist eine teure Angelegenheit und erfordert Gold. Jedoch verbrauchen Truppen keine Nahrung aus dem Kornspeicher und verschwinden auch nicht, wenn Sie unbeliebt sind.

Truppen können auch am Söldnerposten rekrutiert werden.



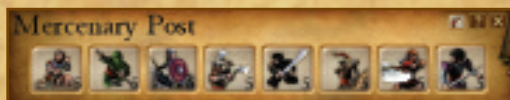
Um einen Söldnerposten zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Söldnerposten-Symbol im Militärgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Truppen, die am Söldnerposten rekrutiert werden, erfordern keine Waffen oder Rüstungen, aber Sie kosten eine Menge Gold. Auch Söldner werden aus den vor Ihrem Bergfried wartenden Bauern rekrutiert.

Klicken Sie auf den Söldnerposten, um das Söldnerposten-Fenster aufzurufen.

Um Söldner zu rekrutieren, klicken Sie auf das Symbol des Söldners, den Sie rekrutieren möchten.



Truppen, die in den Unterkünften oder am Söldnerposten rekrutiert werden, stellen sich außerhalb des jeweiligen Gebäudes auf, es sei denn, Sie haben bereits woanders einen Sammelpunkt gesetzt (siehe Kapitel 4.3 "Marschbefehle").

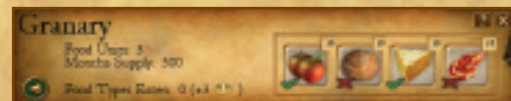
3. BURGVERWALTUNG

3.1 RATIONEN UND DER KORNSPEICHER

Die Menge der Rationen zu verändern ist einer der schnellsten Wege, um Ihre Beliebtheit zu kontrollieren. Sowohl die vorhandenen Nahrungsarten als auch die Rationen wirken sich auf den Gesamtwert aus. Sie können dies im Kornspeicher-Fenster beobachten.



Klicken Sie im Kornspeicher-Fenster auf den grün hinterlegten Pfeil nach rechts, um mehr Informationen zu erhalten.



Ihre Bürger halten Sie für ehrenhafter, wenn Sie eine Auswahl an Nahrungsarten haben. Wenn Sie dem Volk keine vollen Rationen geben, machen Sie sich unbeliebt, erhöhte Rationen steigern Ihre Beliebtheit. Je zahlreicher Ihre Bevölkerung ist und je größer die Rationen sind, desto eher leert sich Ihr Kornspeicher. Dies wird grafisch durch die Geschwindigkeit angezeigt, mit der sich die Verbrauchsrate (grüne Leiste) bewegt. Wenn die Leiste vollständig gefüllt ist, wird eine Nahrungseinheit verbraucht. Die detaillierten Auswirkungen sind wie folgt:

Nahrungsarten	Bonus auf die Ehre	Rationen	Beliebtheitsbonus
1	0	Keine	-8
2	+1	Halbe	-4
3	+2	Normale	0
4	+3	Extra	+4
		Doppelte	+8

3.2 DER MARKTPLATZ

Auf dem Marktplatz können Sie Güter kaufen und verkaufen.



Um einen Markt zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Markt-Symbol im Industriegebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, öffnet sich das Handelsfenster.



TIPP: Je nachdem, wo Sie gerade im Spiel sind, stehen einige Güter eventuell nicht zum Handeln zur Verfügung.

Alle Güter, mit denen Sie Handel treiben können, gehören zu einer der unten aufgeführten Kategorien:



Nahrung - Äpfel, Brot, Käse, Fleisch, Weizen, Mehl, Hopfen, Bier.



Königliche Speisen - Aale, Gänse, Schweine, Gemüse, Trauben, Wein.



Rohstoffe - Holz, Steine, Eisen, Pech, Kerzen, Wolle, Stoffe.



Militärische Güter - Bögen, Armbrüste, Schwerter, Streitkolben, Piken, Lanzen, Metallrüstungen, Lederrüstungen.

Klicken Sie dann einfach auf die Ware, mit der Sie handeln möchten, und dann auf den Button 'Kaufen' oder 'Verkaufen'. Sie können keine Güter erwerben, wenn Sie kein Gold haben, und keine Güter verkaufen, wenn Sie keine Ware dieses Typs gelagert haben. Sie können Güter auch dann nicht erwerben, wenn Sie sie nicht angemessen lagern können: Nahrung = Kornspeicher, königliche Speisen = Küche, Rohstoffe = Vorratslager und Waffen = Waffenkammer.



Die Waren, die Sie im Handelsfenster ausgesucht haben, werden in einem 3D-Bild dargestellt.



TIPP: Sie können nur mit größeren Mengen handeln, daher können Sie Waren immer nur mindestens in Fünfeinheiten kaufen oder verkaufen. Die Standardmengen für Kaufs- und Verkaufsgüter entsprechen Durchschnittswerten für die jeweilige Ware und können über das Mausrad angepasst werden. So wird der Handel mit großen

Warenmengen erheblich beschleunigt.

3.3 STEUERN

Die effektivste Möglichkeit zur Geldeinnahme ist die Erhebung von Steuern. Um Ihre Bürger zu besteuern, benötigen Sie eine Schatzkammer, von der aus der Steuereintreiber die erhobenen Steuern einkassiert. Wenn Sie zusätzliche Ländereien erworben haben (siehe Kapitel 3.14), fährt der Steuereintreiber gelegentlich mit seinem Wagen dorthin, um auch dort Steuern einzutreiben. Sie sollten sich auf jeden Fall in Acht nehmen, damit er auf diesen Fahrten nicht ausgeraubt wird und Sie dann leer ausgehen.



Um eine Schatzkammer zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Schatzkammer-Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Schatzkammer klicken, öffnet sich das Steuern-Fenster.



Hier können Sie Steuersätze erhöhen oder senken und sich einen Überblick über die Finanzen verschaffen.

Sie können den Steuersatz nach Belieben zwischen einer geringen Summe bis hin zu einer besonders grausamen Steuer festsetzen, indem Sie entweder auf den leeren Sack (links) oder den vollen Sack (rechts) klicken.

Wenn Ihre Schatzkammer gut gefüllt ist, können Sie Ihren Bauern auch Spenden zukommen lassen, um sie zum Bleiben zu bewegen. Dies wirkt sich natürlich positiv auf Ihre Beliebtheit aus, schmälert aber Ihre Gewinne.



TIPP: Derartige Bestechungen können sich als nützlich erweisen, wenn Sie nicht genug Nahrung für Ihre Bürger haben. Halbieren Sie die Rationen und geben Sie den Leuten etwas Gold, damit Ihre Beliebtheit nicht in den Keller sinkt. Danach können Sie sich darum kümmern, Ihren Kornspeicher wieder zu füllen.

Andererseits können Sie natürlich die Steuern erhöhen, um Einnahmen zu erzielen. Steuererhöhungen haben negative Auswirkungen auf Ihre Beliebtheit. Der höchste Steuersatz, den Sie wählen können, sind 'besonders grausame Steuern'. Dabei geht wirklich alles, was die Bauern verdienen, an Sie. Da so Ihre Beliebtheit extrem stark sinkt, sollten Sie diesen Steuersatz nur für sehr kurze Zeit anwenden.

Links im Fenster können Sie die Auswirkungen des Steuersatzes auf Ihre Beliebtheit und Ihre Schatzkammer sehen.

Die nun folgende Tabelle zeigt Ihnen die genauen Auswirkungen der Spenden oder Steuersätze.

Große Spende	Kleine Spende	Keine Steuern	Niedrige Steuern	Normale Steuern	Hohe Steuern	Wuchersteuern	Grausame Steuern	Besonders grausame Steuern
+8	+4	+1	-2	-4	-6	-8	-12	-16



TIPP: Wenn Ihre Schatzkammer leer ist und Sie dennoch versuchen, das Volk zu bestechen, wird sich nichts an Ihrer Beliebtheit ändern.



Die Zahl unter der Goldmünze, die aus der Schatzkammer schwebt, steht für die Menge an Gold, die Sie durch Steuern eingenommen haben.

3.4 JAUCHE, RATTEN & KRANKHEITEN

Bei wachsender Bevölkerung ist der Unrat der Menschen (genauer sagt die Jauche) ein wachsendes Problem. Wenn sich Jauchehaufen um die Burggebäude herum auftürmen, sinkt Ihre Beliebtheit monatlich um einen Punkt pro Jauchehaufen. Je größer Ihre Bevölkerung ist, desto größer wird auch das Jaucheproblem: Die maximale Anzahl an Haufen erhöht sich ebenso so wie die Erscheinungsrate. Zudem verbreiten die wachsenden, dampfenden Jauchehaufen Krankheitsherde. Bürger können sich daran anstecken, was zu einer kleinen Erkältung, aber auch zum Tod führen kann.

Sie müssen Jauchebauern anheuern, um die Jauche aus Ihrer Burg zu entfernen.



Um einen Jauchebauern zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Jauchebauer-Symbol im Burgdienste-Fenster und dann auf die Karte.

Jauche wird vom Jauchebauern entsorgt, indem er sie in einer tiefen Grube weit entfernt von der Bevölkerung versenkt.

Ein weiteres großes Problem der meisten mittelalterlichen Städte sind Ratten. Ratten pflanzen sich in Nahrungsgebäuden fort und ebenso wie Jauche wirken sie sich negativ auf Ihre Beliebtheit aus: Jedes Rattenrudel senkt Ihre Beliebtheit um einen Punkt pro Monat. Ratten laufen ebenfalls durch Jauchehaufen und verbreiten Krankheiten in der Burg. Um der Rattenplage Herr zu werden, benötigen Sie Falkner.



Um einen Falkner zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Falkner-Symbol im Burgdienste-Fenster und dann auf die Karte.

Der Falkner dezimiert die Ratten, indem er seinen abgerichteten Vogel herabstoßen und ein ganzes Rattenrudel auf einmal töten lässt.

Wenn die Rattenplage völlig außer Kontrolle geraten ist und die Tiere Krankheiten verbreiten, ist es vielleicht an der Zeit, einen Heiler anzuheuern, der in der Apotheke arbeitet.



Um eine Apotheke zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Apotheken-Symbol im Burgdienste-Fenster und dann auf die Karte.

Heiler kurieren von sich aus alle Krankheiten in der Nähe der Apotheke. Um Ihren Burgherrn und Ihre Ritter zu heilen, müssen diese die Apotheke aufsuchen, damit sie dort langsam wieder zu Gesundheit kommen können. Beachten Sie, dass dies nur zu Friedenszeiten möglich ist. Sobald sich Feinde in der Gegend aufhalten, müssen die Patienten das Krankenbett verlassen und sich zum Kampf bereit machen.



3.5 EHRE

Ehre erlangen Sie durch Taten, die eines wahren Burgherrn würdig sind.

Sie können sich Ihre Ehre auf verschiedene Arten zunutze machen, z. B. für Beförderungen, um neutrale Ländereien aufzukaufen und um Ritter in den Unterkünften auszubilden.



Wenn Sie an Ehre gewinnen, wird über dem Gebäude, in dem sich Ihre Ehre erhöht hat, eine Krone sichtbar. Das Maß an Ehre, das Sie gewonnen haben, wird unter der Krone angezeigt.

Sie können auf verschiedene Weise zu Ehre kommen:

Abwechslungsreiche Nahrung - Ja, auch beim Essen ist Abwechslung gefragt: Je mehr verschiedene Nahrungsarten Sie in Ihrem Kornspeicher haben, desto mehr Ehre wird Ihnen zuteil (siehe Kapitel 3.1).

Festmähler - Am besten können Sie Ihren Ruf als mittelalterlicher Herrscher durch ein rauschendes Festmahl verbessern. Um ein solches zu veranstalten, benötigen Sie Farmen, die königliche Speisen produzieren, und eine Burgeküche, die die Speisen zubereiten kann. Je mehr verschiedene königliche Speisen Sie servieren, desto größer ist die Ehre, die Ihnen zuteil wird (siehe Kapitel 3.6). Ihre Ehre wird auch durch die Anzahl Ihrer Gäste vergrößert. Der Koch entscheidet über die optimale Kombination von Gästen und Gerichten, damit Sie die beste Wirkung erzielen. Ihre Ehre erhöht sich ebenfalls, wenn Sie eine Musikergilde platzieren. Dadurch unterhalten ein Hofnarr und ein Minnesänger Ihre Gäste bei jedem Festmahl und sorgen so für einen kleinen Sonderbonus.

Kirchgang - Die Religion ist ein sehr wichtiger Teil mittelalterlichen Lebens. Die Kirche wird von einem Geistlichen geleitet, der auch den Gottesdienst abhält. Das Gebäude ist einsatzbereit, wenn Kerzen in Ihrem Vorratslager erscheinen. Wenn Sie auf die Kirche klicken, können Sie die Größe des Gottesdienstes bestimmen. Je größer der Gottesdienst, desto mehr Kerzen werden benötigt und desto stärker steigt Ihre Beliebtheit. Wenn der Burgherr den Gottesdienst besucht, erhalten Sie einen kleinen Ehrenbonus.

Kloster - Wenn Ihre Mönche ihr Gebet im Kloster abgeschlossen und im Garten meditiert haben, erstellen sie mit wundervollen Buchmalereien versehene Manuskripte. Dazu benötigen sie viel Zeit, doch wenn ein Manuskript erst einmal vollendet und zu Ihrem Bergfried gebracht wurde, erhält Ihr Burgherr einen Ehrenbonus dafür.

Gerichtsbarkeit - Wenn das Verbrechen blüht, könnten Ihre Bürger auf den Gedanken kommen, dass Sie Ihre Pflichten vernachlässigen. Wenn Sie aber über ein Gerichtsgebäude verfügen, wird Ihnen Ehre zuteil, wann immer der Burgherr dort Gericht hält (siehe Kapitel 3.9).

Heirat - Für das Burgfräulein ist es die größte Ehre, die Gemahlin eines Burgherrn zu werden (vielleicht sollte es eher umgekehrt sein!). Wenn Sie verheiratet sind (platzieren Sie dazu ein Burgfräuleingemach), erhalten Sie regelmäßig einen Ehrenbonus (siehe Kapitel 3.10).

Tjost - Es gibt im mittelalterlichen Kalender nichts Aufregenderes als ein Turnier. Das Veranstellen einer Tjost ist sehr ehrenvoll für einen Burgherrn und erhöht sein Ansehen (siehe Kapitel 3.12). Sie können sogar Wetten auf Ihren Favoriten unter den Rittern abschließen. Turniere sind jedoch ein seltenes Vergnügen, denn sobald der Wettkampf zu Ende ist, dauert es eine Weile, bevor die Tribünen wieder aufgestellt werden können.

Mittelalterliche Tänze - Sobald das Burgfräulein einen Schrank voller Kleider hat, wird ein Tanz im Bergfried veranstaltet. Durch jede dieser Veranstaltungen erhöht sich Ihre Ehre (siehe Kapitel 3.11).

Statuen - Wenn Sie Statuen errichten, erhalten Sie einen konstanten Zuwachs an Ehre.



TIPP: Bestimmte Aufträge im Spielverlauf machen Sie ebenfalls ehrenhafter.

3.6 FESTMÄHLER

Festmähler werden von Ihrem Burgherrn ausgerichtet, um seine Freunde zu unterhalten und ihm Ehre zuteil werden zu lassen.

Bevor ein Festmahl beginnen kann, müssen in der Burgküche Speisen zubereitet werden.



Um eine Burgküche zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Markt-Symbol im Nahrung und Farmen-Fenster und dann auf die Karte.

Die Küche serviert nur königliche Speisen: Aal, Gans, Schwein, Gemüse und Wein. Wenn Sie auf den Bergfried oder die Küche klicken, können Sie geplante Festmähler, die Speisevorschläge des Kochs und die durch das Festmahl entstehende Ehre sehen.

Bürger besuchen das Festmahl im Bergfried genauso wie der Burgherr und das Burgfräulein (sofern der Burgherr vermählt ist). Je mehr Gäste zugegen sind und je mehr Nahrungsarten serviert werden, desto mehr Ehre wird Ihnen zuteil.

3.7 KIRCHE, KERZENGIEßEREI & BIENENSTOCK

Religion hilft Ihren Bürgern in schlechten Zeiten. Gottesdienste erhöhen Ihre Beliebtheit und bringen Ihnen manchmal sogar Ehre.



Um eine Kirche zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Kirchen-Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte.

Bevor der Gottesdienst abgehalten werden kann, müssen Sie Kerzen in Ihrem Vorratslager haben. Kerzen werden in der Kerzengießerei aus Wachs hergestellt, der wiederum in Bienenstöcken gesammelt wird.



Um einen Bienenstock zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Bienenstock-Symbol im Industriegebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Um eine Kerzengießerei zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Kerzengießerei-Symbol im Industriegebäude-Fenster und dann auf die Karte.



Wenn Sie auf die Kirche klicken, können Sie die Größe des Gottesdienstes bestimmen, der abgehalten werden soll. So können Sie Ihren Beliebtheitsbonus erhöhen oder verringern und den Verbrauch der Kerzen verändern.

Wenn der Burgherr den Gottesdienst besucht, erhalten Sie nicht nur einen Beliebtheits-, sondern auch einen Ehrenbonus.

3.8 DAS KLOSTER

Mönche erstellen mit Buchmalereien versehene religiöse Manuskripte in Klöstern. Buchmalereien sind handgeschriebene Texte, die mit Tinten und Farben wunderschön verziert sind.



Um ein Kloster zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Kloster-Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte.

Wenn Sie ein Kloster platziert haben, begeben sich sechs Ihrer Bauern dorthin und werden zu Mönchen. Diese Mönche arbeiten nun hart daran, Manuskripte zu erstellen, die sie dann an Ihren Bergfried liefern, um so Ihre Ehre zu erhöhen.

Mit dem Bau eines Klosters sind Sie auch in der Lage, zwei neue Einheiten auszubilden: Kampfmönche und Kriegermönche.

Kampfmönche und Kriegermönche werden genauso wie Standardeinheiten aus Bauern erstellt.

3.9 VERBRECHEN

Leider gibt es in jeder Burg einige Individuen, die sich ihren Lebensunterhalt nicht durch harte Arbeit verdienen wollen, sondern lieber versuchen, die Wachen auszutricksen und dafür auch in Kauf nehmen, eventuell im Kerker zu landen.

Gelegentlich versucht einer Ihrer Bauern sein Glück als Verbrecher und lungert in der Burg herum, um Nahrung aus Ihrem Kornspeicher zu stehlen. Je nachdem, ob der Bauer zuvor mit einer Tätigkeit betraut war oder nicht, kann dadurch die ausgeübte Arbeit zum Erliegen kommen, bis er gefangen genommen, verurteilt und bestraft und somit wieder in die Gesellschaft integriert wurde. Verbrecher kommen Sie teuer zu stehen: -1 Punkt pro Verbrecher und Monat. Um Verbrecher zu stellen, müssen Sie Wachen einstellen.



Um einen Wachposten zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Wachposten-Symbol im Burgdienste-Fenster und dann auf die Karte.

Wenn Sie einen Wachposten erstellt haben, wird einer der verfügbaren Bauern zu einer Wache und hält in der Burg nach Verbrechern Ausschau. Wenn eine Wache einen Verbrecher fängt, wird er zum Verlies gebracht, um dort darauf zu warten, dass ihm im Gerichtshaus der Prozess gemacht wird.



Um ein Gerichtsgebäude zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Gerichtsgebäude-Symbol (und Verlies) im Burgdienste-Fenster und dann auf die Karte.

Der Richter kann nur so viele Verbrecher aburteilen, wie Foltergeräte vorhanden sind, an denen sie ihre Strafe verbüßen können. Sie müssen eines der zehn verschiedenen Folterinstrumente bauen, um sie wieder in die Gesellschaft einzugliedern und nützliche Bauern aus ihnen zu machen. Der Richter selbst kann die drei harmlosesten Foltergeräte (Pranger, Maske, Käfig) selbst bedienen, doch für die härteren Foltergeräte müssen Sie eine Foltergilde erstellen, damit Folterknechte sie bedienen können.



Um eine Foltergilde zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Foltergilde-Symbol im Burgdienste-Fenster und dann auf die Karte.

Die Geschwindigkeit, mit der Verbrecher rehabilitiert werden, hängt von den Foltergeräten ab, die Sie bauen. Je harmloser das Foltergerät, desto günstiger ist es, doch die Rehabilitation dauert dafür länger. Je härter das Foltergerät, desto teurer ist es auch, doch der Verbrecher ist schneller wieder als Bauer einsetzbar.

Im Folgenden sind die Foltergeräte nach steigender Härte aufgelistet:



Pranger - Erniedrigen Sie den Verbrecher in der Öffentlichkeit, indem Sie ihn an den Pranger stellen. Bei dem günstigsten und auch harmlosesten Foltergerät dauert es jedoch lange Zeit, bis der Kriminelle wieder als Bauer eingesetzt werden kann.



Maske - Zwingen Sie den Verbrecher dazu, zum Vergnügen des Publikums eine Eselsmaske zu tragen.



Käfig - Bringen Sie Verbrecher für lange Zeit hinter ganz besondere Gitter.



Folterrad - Spannen Sie den Verbrecher ein und drehen Sie ihn immer wieder im Kreis.



Peitschpfosten - Schneller als das Rad, doch auch schmerzhafter ... Sie benötigen einen Folterknecht, um diese Arbeit effektiv zu verrichten, da der Verurteilte sich kaum selbst peitschen wollen wird.



Folterstuhl - Setzen Sie ein Zeichen, damit der Verbrecher beim nächsten Mal richtig nachdenkt. Sie benötigen einen Folterknecht, der das Feuer für den Stuhl auf die richtige Temperatur bringt.



Streckbank - Machen Sie die Verbrecher richtig lang, damit sie ihre Lektion lernen. Dieses mechanische Foltergerät kann nur von einem Folterknecht bedient werden.



Brandpfahl - Kein schneller oder angenehmer Tod, doch effektiver als die nicht tödlichen Foltergeräte, wenn es darum geht, Ihren Bauern zu ersetzen. Für Todesstrafen werden generell zwei Folterknechte benötigt.



Galgen - Hängt sie auf! Auch hier werden zwei Folterknechte benötigt.



Hackblock - Runter mit dem Kopf! Der schnellste und (wenn die Axt scharf ist) humanste Tod für einen Verurteilten. Zwei Folterknechte müssen diese Form der Exekution vornehmen.

3.10 DAS BURGFRÄULEINGEMACH

Bevor Sie um die Hand eines Burgfräuleins anhalten können, benötigt Ihr Junggesellenschloss ein Schlafgemach für sie.



Klicken Sie zunächst auf das Burgfräulein-Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte, wenn Sie ein Burgfräuleingemach platzieren möchten.

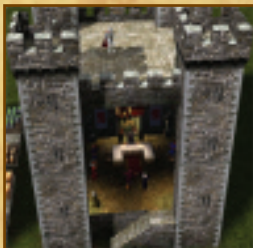


Wenn Sie das Burgfräuleingemach platziert haben, wird Ihr Burgherr schon bald heiraten und sein Burgfräulein wird ihm stetig neue Ehre verschaffen.

3.11 MITTELALTERLICHE TÄNZE

Tänze im Bergfried bringen Ihrem Burgherrn viel Ehre ein. Tänze können veranstaltet werden, sobald das Burgfräulein genügend dem Anlass entsprechende Kleider hat.

Wenn Sie einen Tanz veranstalten möchten, benötigen Sie Wolle von den Hirten, die dann von Weberinnen zu Stoffen verarbeitet wird. Diese Stoffe werden dann von den Dienern der Burg zum Burgfräulein gebracht. Sobald das Burgfräulein eine bestimmte Anzahl von Kleidern genäht hat, werden sie automatisch bei Tänzen getragen.



3.12 TJOST



Wenn Sie ein Turnier veranstalten, können Sie sicher sein, Beachtung zu finden. Ihre Bürger lieben es, bei einer Tjost zuzuschauen, so dass Ihre Burg erheblich an Beliebtheit gewinnt.

Es dauert seine Zeit, eine Tjost zu organisieren, doch dafür wird Ihnen auch große Ehre zuteil. Im Turnier treten die Hauptcharaktere des Spiels (zusammen mit einigen anderen) als Streiter gegeneinander an. Die Teilnehmer, deren Können sehr unterschiedlich ist, werden einige Monate vor dem Turnier nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Sie können vor dem Turnier jederzeit auf den Sieger wetten, wobei die Quoten für jeden Ritter festgelegt sind. Für gewöhnlich gewinnt der beste Ritter, doch manchmal geschieht Außergewöhnliches ...



3.13 BEFÖRDERUNG

In Königsmacher- und Multiplayer-Spielen können Sie mit der Ehre, die Sie sich verdient haben, Ihren Rang erhöhen.

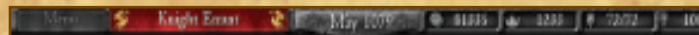
Um einen höheren Rang zu erlangen, klicken Sie auf den Beförderungsbutton oben im Bild. Nun erscheint der Beförderungsbildschirm, in dem Sie sehen können, wie viel Ehre Sie für Ihren Aufstieg benötigen.

Falls Sie genügend Ehre besitzen, um Ihren Rang erhöhen, können Sie dies im Beförderungsbildschirm vornehmen. Klicken Sie auf den Button 'Fertig', um den Bildschirm zu verlassen.

Ein höherer Rang gibt Ihnen Zugriff auf weitere Gebäude, mit denen Sie neue Nahrungsmittel und Rohstoffe erzeugen sowie neue Einheitenarten erstellen können.



TIPP: Ihr Rang hat keinen Einfluss auf die Truppenstärke Ihrer Einheiten. Sie rekrutieren also als Ritter genauso viele Bogenschützen wie als Herzog.



Im Königsmacher-Modus können Sie sich hocharbeiten – vom freien Mann bis hin zum Herzog. Je höher Ihr Rang ist, desto kostspieliger werden die Beförderungen.

3.14 LÄNDEREIEN

Ländereien sind Gebiete, die sich in Ihrem Besitz bzw. im Besitz der anderen Burgherren im Spiel befinden und durch farbige Grenzmarkierungen angezeigt werden. Einige Ländereien gehören keinem der Burgherren. Diese neutralen Ländereien können gegen Ehre erworben werden, woraufhin das dort gelegene Dorf Sie automatisch mit dem von ihm erzeugten Rohstoff-Überschuss versorgt.

Es gibt zwei Arten von Ländereien, Dorf-Ländereien und Burg-Ländereien:

Dorf-Ländereien sind einfache Siedlungen, die nur ein paar Arten von Gütern produzieren. Ein Burgherr, der eine Dorf-Länderei besitzt, kann mit der Lieferung von einfachen Versorgungsmitteln rechnen. Dörfer unterscheiden sich je nach Größe und der Art der Güter, die sie produzieren. Viele Dörfer beginnen mit neutralem Status und können dann gegen Ehre von der Krone erworben werden. Sobald ein Dorf nicht mehr neutral ist, kann es mit Gewalt eingenommen werden, indem Truppen entsandt werden, um die Dorfflagge in ihren Besitz zu bringen. Dazu muss die angreifende Truppe jedoch erst die Verteidiger in der Nähe besiegen. Je mehr Truppen sich in der Nähe der Flagge befinden, desto schneller wird die Flagge übernommen.

Burg-Ländereien bieten mehr Möglichkeiten für Ihre Wirtschaft. Auch Burg-Ländereien können durch Einnehmen der Flagge von angreifenden Armeen übernommen werden. Die Burg gehört dann den Angreifern und entsendet Güter an den neuen Herrn, ebenso wie eine Dorf-Länderei. Wenn Sie auf die neue Burg klicken, sehen Sie drei Haltungssymbole, anhand derer Sie die grundlegenden Ziele der Burg bestimmen können:



WIRTSCHAFT – Der Schwerpunkt der eingenommenen Burg liegt auf der Warenversorgung der Burg des Eroberers.



VERTEIDIGUNG – Die eingenommene Burg lagert Truppen und Güter und wird so immer wohlhabender.



ANGRIFF – In der eingenommenen Burg werden Belagerungsarmeen erstellt, denen der Angriff auf von Ihnen gewählte Ziele befohlen werden kann.

3.15 RITTER



Ritter werden genau wie jede andere Einheit in Unterkünften erstellt. Die Besonderheit der Ritter ist, dass Sie Ehre benötigen, um sie zu rekrutieren. Ritter sind extrem stark und kämpfen wie Ihr Burgherr. Sie erzielen also wesentlich mehr Trefferpunkte und verfügen über eine größere Angriffstärke. Sowohl Ritter als auch Burgherren können nicht nur in Artillerie-, sondern auch in Kavalleriegefechten kämpfen, sofern ein Stall errichtet wurde und einige Pferde dort grasen.

3.16 GEÖFFNETE SCHENKEN



Um eine Schenke zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Schenke-Symbol im Fenster 'Farmen und Nahrung' und dann auf die Karte.



Eine Schenke gilt als geöffnet, sobald sie einen Biervorrat und einen Schankwirt hat. Bier muss in Ihrem Vorratslager vorhanden sein und wird automatisch für die Schenke verwendet.

Wenn Sie auf die geöffnete Schenke klicken, können Sie einstellen, wie viel Bier ausgegeben wird. So können Sie Ihre Beliebtheit steigern oder senken und natürlich auch den Bierverbrauch regulieren.



4. MILITÄREINHEITEN

4.1 DIE WAFFENKAMMER & MILITÄRISCHE GÜTER

Es gibt acht verschiedene Waffenarten in **STRONGHOLD 2**, die alle in der Waffenkammer gelagert werden.



Um eine Waffenkammer zu platzieren, klicken Sie zunächst auf das Waffenkammer-Symbol im Militärgebäude-Fenster und dann auf die Karte.

Wenn Sie sehen möchten, wie viele Waffen und Rüstungstypen Sie besitzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Waffenkammer (siehe Kapitel 2.11).



Bögen - Bögen werden von Pfeilmachern hergestellt, die das dazu erforderliche Holz aus Ihrem Vorratslager nehmen und die Bögen in Ihre Waffenkammer bringen.



Armbrüste - Ihr Pfeilmacher kann auch Armbrüste für Sie herstellen. Dazu wird etwas mehr Holz als für Bögen benötigt.



Lanzen - Lanzen werden von Ihrem Pikenmacher gefertigt, der das dazu erforderliche Holz aus Ihrem Vorratslager nimmt und die fertigen Lanzen dann in Ihre Waffenkammer bringt.



Piken - Ihr Pikenmacher kann mit Holz aus Ihrem Vorratslager ebenfalls Piken für Sie herstellen.



Streitkolben - Streitkolben werden von Ihrem Schmied gefertigt, der das dazu erforderliche Eisen aus Ihrem Vorratslager nimmt und den fertigen Streitkolben in Ihre Waffenkammer bringt.



Schwerter - Ihr Schmied kann mit Eisen aus Ihrem Vorratslager ebenfalls Schwerter für Sie anfertigen.



Lederrüstung - Lederrüstungen werden von Ihrer Gerberin gefertigt. Das Leder stammt von Kühen Ihrer Milch produzierenden Höfe. Die Gerberin bringt die fertige Lederrüstung in die Waffenkammer.



Metallrüstung - Metallrüstungen werden von Ihrem Rüstungsschmied aus Eisen hergestellt und dann in Ihre Waffenkammer gebracht.

4.2 AUSWÄHLEN VON EINHEITEN

Gekanntes Auswählen und Bewegen von Einheiten ist der Schlüssel zum militärischen Erfolg in **STRONGHOLD 2**.

Sie können einzelne Einheiten wählen, indem Sie sie mit der linken Maustaste anklicken. Über dem Kopf einer gewählten Einheit ist ein grüner Energiebalken zu sehen.



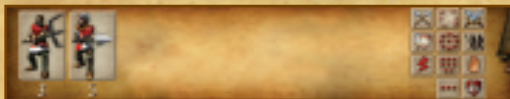
Wenn Sie eine Gruppe von Einheiten wählen möchten, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie dann mit der Maus ein Auswahlfenster um die Einheiten. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind alle Einheiten, die sich innerhalb des Felds befinden, ausgewählt.

Weitere Optionen zur Auswahl von Einheiten

Einheiten können zur Auswahl hinzugefügt oder daraus entfernt werden, indem man die Umschalttaste drückt und einen Linksklick auf die Einheit ausführt. Mehrere Einheiten fügen Sie der Auswahl hinzu, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste mit der Maus ein Auswahlfenster um sie ziehen. Mit einem Doppelklick auf eine Einheit wählen Sie alle Einheiten dieses Typs aus, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Truppensteuerungsfenster

Wenn Sie Einheiten ausgewählt haben, sehen Sie unten am Bildschirm das Truppensteuerungsfenster, bestehend aus dem Befelds rechts und dem Informationsfeld links.



Im Informationsfeld sehen Sie Typ und Anzahl der gerade ausgewählten Truppen, hier können Sie auch bestimmte Truppentypen aus- oder abwählen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Truppentyp, wird nur dieser Typ ausgewählt, klicken Sie rechts darauf, wird dieser Typ aus der aktuellen Auswahl entfernt.

Gruppierung von Einheiten

Wenn Sie Einheiten gruppieren, können Sie ihnen gemeinsame Befehle erteilen.

1. Um eine Gruppe zu bilden, müssen Sie zuerst Einheiten auswählen.
2. Halten Sie dann die Strg-Taste gedrückt und drücken Sie eine Zifferntaste, um der Gruppe die entsprechende Nummer zuzuweisen.
3. Sobald eine Gruppe einer Zahl zugewiesen ist, können Sie sie mit der Zifferntaste auf der Tastatur auswählen. Drücken Sie also die 1 auf der Tastatur, wird Gruppe 1 ausgewählt. Drücken Sie die Taste erneut, um die Ansicht auf die Gruppe zu zentrieren.

4.3 MARSCHBEFEHLE

Wenn Sie eine Einheit ausgewählt haben, wird der Mauszeiger zum Bewegungs-Mauszeiger.

Ein grüner Mauszeiger bedeutet, dass die Einheit an den entsprechenden Ort gelangen kann. Bei unzugänglichen Bereichen erscheint über dem Mauszeiger ein Verbotssymbol.



Aufstellen von Truppen auf Wällen, Türmen und Gebäuden

Um Truppen auf Wälle, Gebäude oder Verteidigungsanlagen zu schicken, wählen Sie sie aus und klicken Sie links auf den Zielort, wenn der Mauszeiger grün wird. Achten Sie darauf, dass Sie zuvor eine Treppe platziert haben.



TIPP: Erscheint das Verbotssymbol, bedeutet das vermutlich, dass noch keine Stufen auf das Gebäude oder den Wall führen.

Patrouillieren

Sie können Einheiten auch befehlen, zwischen zwei Punkten zu patrouillieren. Schicken Sie die Einheiten an die Stelle, von der aus die Patrouille starten soll, wählen Sie das 'Patrouillieren'-Symbol und klicken Sie dann links auf den Endpunkt. Die Einheiten werden dann zwischen dem Start- und Endpunkt patrouillieren.

Erstellung ausgedehnter Patrouillen:

1. Wählen Sie eine Einheit und dann das Symbol für 'Patrouillieren'.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und setzen Sie per Linksklick Wegpunkte (maximal 10).
3. Wenn die Wegpunkte Ihren Wünschen entsprechen, bestätigen Sie mit der rechten Maustaste.
4. Die Einheiten patrouillieren entlang der Wegpunkte in der Reihenfolge, in der Sie sie gesetzt haben.



TIPP: Haben Sie eine patrouillierende Gruppe ausgewählt, können Sie sie stoppen, indem Sie auf das Symbol für 'Anhalten' klicken.

Sammelpunkte



Wenn Sie auf eine Unterkunft oder einen Söldnerposten klicken, wird das Informationsfeld angezeigt. Oben rechts können Sie ein kleines Sammelpunkt-Symbol erkennen. Wenn Sie darauf klicken, erscheint eine Liste der verfügbaren Truppen. Durch einen Linksklick auf eine dieser Einheiten wird eine Flagge eingeblendet. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Bildschirm, um die Flagge zu platzieren. Die gewählte Einheit begibt sich dann zu diesem Ziel und nicht zu der Unterkunft oder dem Söldnerposten, wo sie ursprünglich erstellt wurde.

4.4 EINHEITEN-HALTUNG

Die oberen drei Buttons im Befehlsfenster bestimmen das Verhalten Ihrer Einheiten im Kampf.



Stellung halten - Einheiten, bei denen diese Haltung eingestellt wurde, entfernen sich nicht von ihrem Posten, bis sie anders lautende Befehle bekommen. Wenn sie angegriffen werden, verteidigen sie sich bzw. attackieren im Falle von Fernkampfseinheit den Feind, sobald er in Reichweite ist.



Verteidigungsstellung - Einheiten in Verteidigungsstellung bewegen sich im Umkreis ihres Postens, um sich nähernde Feinde anzugreifen. Wenn keine feindlichen Einheiten mehr in der Nähe sind, begeben sie sich zurück auf ihre Posten.



Aggressive Haltung - Einheiten, bei denen diese Haltung eingestellt wurde, halten Ausschau nach Feinden, die sie verfolgen und angreifen können. Wenn sie den Feind besiegt haben, suchen sie erst nach weiteren Zielen, bevor sie auf ihre ursprünglichen Posten zurückkehren. Sind keine feindlichen Einheiten in der Nähe, greifen sie feindliche Gebäude an.

4.5 EINHEITEN-FORMATIONEN

Wenn Sie eine Gruppe von Einheiten ausgewählt haben, können Sie im Einheiten-Befehlsfenster wählen, welche Formation sie beziehen sollen. Folgende Formationen sind möglich:



Offene Formation - In offener Formation können die Männer nach eigenem Ermessen angreifen und sich schnell fortbewegen. Es gibt allerdings keine Vorteile bei der Verteidigung.



Kolonnenformation - In der Kolonnenformation werden schwächere Truppen zum Schutz nach hinten gerückt. Sie ist die optimale Formation, um vorzurücken.



Pulk - Der Pulk ist eine unbewegliche Defensivformation, deren Kern schwächere Einheiten bilden, was bewaffneten Truppen einen großen Vorteil bei der Verteidigung verleiht.



Linienformation - Die Linienformation bietet sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung Vorteile, jedoch bewegt sie sich nur langsam voran und ist auch nur im offenen Feld wirklich nützlich.

4.6 MILITÄRISCHE BEFEHLE

Den Feind angreifen



Um den Feind anzugreifen, wählen Sie eine Ihrer Einheiten aus und bewegen Sie dann den Mauszeiger über eine feindliche Einheit. Wenn der Mauszeiger sich rot färbt, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Feind, um Ihre Truppen anzugreifen zu lassen.



Der Mauszeiger ändert sich dabei je nach gewählter Einheit. Wenn Sie eine Fernkampfereinheit wählen, wird er zum 'Hier angreifen'-Symbol.



Beim Zielen mit Belagerungsgeräten können Sie einen Angriffsradius festlegen. Es erscheint dann eine Markierung, die anzeigt, in welchem Bereich die Einheit angreifen wird. Diese Art von Angriff ist besonders nützlich, um Einheiten zu attackieren, die sich hinter Burgwällen befinden.

Baumeister

Baumeister, die einem Pechkessel zugeteilt sind, übergießen herannahende Feinde eigenständig mit kochendem Pech. Sie können dies auch manuell befehlen.

Baumeister werden auch benötigt, um Belagerungsgeräte zu bedienen.



Wenn Ihre Burg angegriffen wird und sie zu keinen anderen Diensten eingeteilt sind, werden Ihre Baumeister versuchen, die Burgwälle zu reparieren (siehe Kapitel 4.11).

Tunnel graben

Wenn Sie den Tunneleingang ausgewählt haben, können Sie mit dem Button 'Ziel festlegen' bestimmen, welchen Wall oder Turm Ihre Baumeister zerstören sollen. Die Baumeister beginnen sofort mit der Arbeit und unterhöhlen das ausgewählte Ziel, falls Sie den Tunnel nicht zuvor an den Feind verlieren.



TIPP: Im Kapitel 6.10 finden Sie weitere Informationen zum Ausheben von Tunneln.

Kühe werfen

Katapulte und Triböke haben in bestimmten Missionen auch die Option 'Kuh werfen', solange Sie in Ihren Käsereien über genügend Rinder verfügen (wird durch die Zahl auf dem Symbol angezeigt).

Truppen entlassen



Um eine Einheit zu entlassen, klicken Sie im Befehlsfenster auf den Button 'Formation auflösen'. Die Einheit verwandelt sich dann in einen Bauern zurück und wartet im Bergfried auf Arbeit.

Einheiten mit Ihrem Burgherrn angreifen



Üblicherweise kommt Ihr Burgherr automatisch seinen täglichen Pflichten nach, erlangt Ehre durch das Abhalten von Festmählern und Ähnlichem. Sie können ihn aber zu jeder Zeit auswählen und dann wie jede andere Kampfeinheit direkt kontrollieren. Um ihn wieder an seine normalen, friedlichen Pflichten zu erinnern, klicken Sie auf das 'Burgpflichten'-Symbol in seinem Fenster.

4.7 KARTENMARKIERUNGEN

Wenn Sie die Tasten Strg + Alt + 0 bis 9 drücken, erzeugen Sie an Ihrer aktuellen Position eine Markierung auf der Karte. Um diese Markierung anzuspringen, drücken Sie Alt + die entsprechende Ziffer.

4.8 UNTERKÜNFTE UND DORT VERFÜGBARE EINHEITEN

Hier können Sie Ihre Truppen ausbilden (siehe Kapitel 2.11).



Um Unterkünfte zu platzieren, klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Militärbauwerke-Fenster und dann auf die Karte.

Sobald Sie dann auf die Unterkünfte klicken, wird das Unterkünfte-Fenster angezeigt.



Um herauszufinden, welche Waffen für die Erstellung einer Militäreinheit benötigt werden, bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Truppentypen. Nun sehen Sie die erforderlichen Waffen sowie die benötigte Menge an Gold.

Zur Erstellung von Truppen benötigen Sie Bauern, Waffen und Gold. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Truppentyp, um die Einheit anzuheuern und auszubilden. Ihr Bauer wird dann unmittelbar zur entsprechenden Truppe und begibt sich zu den Unterkünften bzw. einem Sammelpunkt, sofern Sie einen festgelegt haben. Truppen werden nicht als Teil Ihrer Arbeiter betrachtet, daher benötigen Sie für sie auch keine zusätzlichen Behausungen. Das für sie erforderliche Gold wird für ihre Nahrung verwendet, so lange Sie in Ihrem Dienst stehen, daher erhalten Sie auch keine Rationen aus dem Kornspeicher.



BOGENSCHÜTZE

Ihre Standardeinheiten für große Entfernungen. Da sie keine Rüstung haben, sind sie die schnellsten Einheiten des Spiels. Im Nahkampf sind sie jedoch nicht zu gebrauchen.

Bogenschützen haben eine große Angriffsreichweite und eignen sich gut zum Einsatz gegen Einheiten, die keine Rüstung tragen. Einheiten mit einer Metallrüstung stellen eine größere Herausforderung für sie dar.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Waffe:	Bogen
Kosten in Gold:	Gering
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	Große Reichweite
Nahkampf:	Schlecht
Wirkungsvoll gegen:	Einheiten ohne Rüstung



BEWAFFNETER BAUER

Auch Ihre Bauern können nun mit einer Heugabel bewaffnet dem Feind entgegentreten. Leider haben sie keine militärische Ausbildung genossen und sind somit sehr schwach. Sie eignen sich gut, um herauszufinden, wo der Feind Fallen platziert hat.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Waffe:	Keine
Kosten in Gold:	Sehr gering
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Schlecht
Wirkungsvoll gegen:	Kaninchen?



ARMBRUSTSCHÜTZE

Diese Einheiten sind langsamer, brauchen länger zum Nachladen und können nicht so weit feuern wie normale Bogenschützen. Allerdings sind sie sehr treffsicher und können mit ihren Projektilen sogar Metallrüstungen durchbohren, was sie zu ausgezeichneten Fernkampftruppen auf mittlerer Distanz macht.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Rohstoffe:	Armbrust, Lederrüstung
Kosten in Gold:	Mittel
Rüstung:	Mittel
Tempo:	Mittel
Angriffsreichweite:	Mittel
Nahkampf:	Schlecht
Wirkungsvoll gegen:	Einheiten mit Metallrüstung



RITTER

Ritter sind ganz spezielle Einheiten, und in einem Kampf kann man sie guten Gewissens dem Burgherrn gleichsetzen. Sie sind äußerst stark und können leicht einen Schwertkämpfer besiegen.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Waffen:	Schwert, Metallrüstung
Kosten in Gold:	Sehr hoch
Rüstung:	Metall
Tempo:	Langsam zu Fuß, schnell mit einem Streitross
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Ausgezeichnet
Wirkungsvoll gegen:	Alle Einheiten



STREITKOLBENKÄMPFER

Diese wilden Grobiane sind schnell und teilen großen Schaden aus, was sie zu den idealen Angriffstruppen macht. Da sie keine schwere Rüstung tragen, sind sie jedoch nicht gegen feindlichen Projektilbeschuss geschützt.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Rohstoffe:	Streitkolben, Lederrüstung
Kosten in Gold:	Mittel
Rüstung:	Leicht
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Gut
Wirkungsvoll gegen:	Einheiten mit leichter Rüstung



PIKENIER

Aufgrund ihrer schweren Piken und Metallrüstung bewegen sich Pikeniere langsam fort, sind aber dafür die besten Einheiten, die man sich zur Verteidigung vorstellen kann. Sie können viel aushalten und eignen sich hervorragend, um bestimmte Bereiche der Burg zu versperren. Selbst unter Beschuss können Pikeniere noch einen Burggraben ausheben.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Rohstoffe:	Pike, Metallrüstung
Kosten in Gold:	Mittel
Rüstung:	Metall
Tempo:	Mittel
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Gute Verteidigung, schlechter Angriff
Wirkungsvoll gegen:	Einheiten mit Rüstung



LANZENTRÄGER

Lanzenträger gehören zu den ersten Nahkampfeinheiten, die Ihnen im Spiel zur Verfügung stehen, und sind relativ billig zu erstellen. Durch die fehlende Rüstung sind sie schneller als viele andere Truppen, und sie haben sich als nützlich darin erwiesen, Leitern von den Wällen zurückzustößeln und Burggräben auszuheben.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Waffe:	Lanze
Kosten in Gold:	Gering
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Schlecht
Wirkungsvoll gegen:	Schwache Einheiten



SCHWERTKÄMPFER

Schwertkämpfer sind die Elite der Fußsoldaten. Ihre schwere Rüstung macht sie zwar sehr langsam, doch wenn sie ihr Ziel erst einmal erreicht haben, erweisen sie sich als äußerst vernichtend. Sie besitzen sowohl gute Angriffs- wie auch Verteidigungsfähigkeiten.

Erstellungsort:	Unterkünfte
Erforderliche Waffen:	Schwert, Metallrüstung
Kosten in Gold:	Hoch
Rüstung:	Metall
Tempo:	Gering
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Ausgezeichnet
Wirkungsvoll gegen:	Alle Einheiten bis auf Ritter

4.9 SÖLDNERPOSTEN UND DORT VERFÜGBARE EINHEITEN

Söldnerposten werden benutzt, um spezielle Söldnereinheiten anzuheuern, die nicht in den Unterkünften verfügbar sind. Söldnereinheiten sind teurer als normale Truppentypen, Sie benötigen jedoch auch keine Waffen in Ihrer Waffenkammer, um sie zu rekrutieren.



Um einen Söldnerposten zu platzieren, klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Militärbäude-Fenster und dann auf die Karte.



TIPP: Um Söldner anzuheuern, müssen Ihnen Bauern zur Verfügung stehen.



MEUCHELMÖRDER

Diese Einheiten können mittels eines Kletterhakens feindliche Wälle erklimmen und sind auf lange bis mittlere Distanz unsichtbar. Sie eignen sich hervorragend für spezielle Aufgaben wie die Einnahme von Torhäusern.

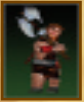
Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Mittel
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Gut



AXTWERFER

Der Wikinger-Axtwerfer hat nur einen begrenzten Vorrat an Äxten zum Werfen. Er besitzt nur eine geringe Reichweite, fügt seinen Feinden jedoch ernsthafte Wunden zu.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Sehr hoch
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	Kurz
Nahkampf:	Schlecht



BERSERKER

Diese extrem mächtigen Krieger ziehen mit Freuden in die Schlacht, um ihre Äxte zu schwingen. Sie sind zwar anfällig gegenüber Fernkampftruppen, doch besitzen Sie den größten Angriffsbonus des Spiels, und ihr erster Kontakt mit dem Feind endet meist vernichtend für die Gegenseite.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Hoch
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Ausgezeichnet



BERITTENE BOGENSCHÜTZEN

Diese schnellen Bogenschützen zu Pferd werden von allen Feinden gefürchtet. Da sie auch aus der Bewegung heraus schießen können, sind sie dem Feind weit überlegen.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Hoch
Rüstung:	Schlecht
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	Lang
Nahkampf:	Schlecht



LEICHTE KAVALLERIE (HOBELAR)

Diese Einheiten sind die geborenen Reiter! Sie sind gut gepanzert und greifen mit langen Speeren an. Der Hobelar ist die schnellste Einheit im Spiel und auch bestens geeignet, um Belagerungsgeräte und Geschützinfanterie außer Gefecht zu setzen.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Gering
Rüstung:	Mittel
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Mittel



VOGELFREIER

Vogelfreie sind mit einem Schwert und einem Wurfspeer bewaffnet, den sie ihren Feinden vor dem Kampf entgegenschleudern. Nachdem ein Speer geworfen wurde, dauert es eine kurze Zeit, bis der nächste geworfen werden kann.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Hoch
Rüstung:	Leicht
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	Mittel
Nahkampf:	Schlecht



PIKTISCHER BOOTSKRIEGER

Eine bemerkenswerte Einheit, die sich mit dem Boot (genannt Coracle), das sie auf dem Rücken trägt, ihren Weg über Wasser bahnen kann. Diese wilden Krieger sind ausgezeichnet für Überraschungsangriffe im Hinterland von Gegenden geeignet, die ursprünglich als sicher galten.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Gering
Rüstung:	Keine
Tempo:	Mittel
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Schlecht



DIEB

Der Dieb bleibt lieber außer Sichtweite, ist jedoch für den Fall einer direkten Konfrontation mit einem Schwert bewaffnet. Diebe können in die Schatzkammer des Feindes entsandt werden, wo der Feind sie als seine eigenen Bauern wahrnimmt. Dort angekommen, stiehlt er Gold und bringt es in die Schatzkammer seines Herrn. Um einen Dieb zu enttarnen, bewegen Sie Ihren Mauszeiger über ihn. Wachen können Diebe in ihrer Nähe durchschauen, Sie sollten also immer darauf achten, ob Ihre Bauern sich merkwürdig verhalten.

Erstellungsort:	Söldnerposten
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Sehr gering
Rüstung:	Leicht
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Gut
Sonstige Verwendung:	Bestiehlt den Feind

4.10 KLOSTER UND DORT VERFÜGBARE EINHEITEN

Die Fähigkeiten eines Mönches enden nicht beim Illuminieren von Schriften, sie sind auch gute Kämpfer.



Um ein Kloster zu platzieren, klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



KAMPFMÖNCHÉ

Um es vorsichtig auszudrücken, sie sind wirklich zäh. Sie sind relativ schnell und kämpfen mit einem Kampfstab. Ihr einziger wirklicher Nachteil ist die fehlende Rüstung.

Erstellungsort:	Kloster
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Gering
Rüstung:	Keine
Tempo:	Mittel
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Mittel



KRIEGERMÖNCHÉ

Diese zurückgezogenen Mönche werden geheim ausgebildet, um ihre Religion zu verteidigen. Sie besitzen eine Rüstung und sind gut im Kampf mit Schwert und Schild ausgebildet.

Erstellungsort:	Kloster
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Mittel
Rüstung:	Mittel
Tempo:	Mittel
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Mittel

4.11 BAUMEISTERGILDE UND DORT VERFÜGBARE EINHEITEN

Baumeister werden zum Bemannen von Belagerungsgeräten benötigt, zum Reparieren der Burgwälle und zum Ausgießen von kochendem Pech. Auch Leiterträger werden über die Baumeistergilde rekrutiert.



Um eine Baumeistergilde zu platzieren, klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Zivilgebäude-Fenster und dann auf die Karte.



BAUMEISTER

Die vielleicht vielseitigste und nützlichste Einheit des Spiels. Baumeister werden innerhalb und außerhalb der Burg benötigt, um Ihre Belagerungsgeräte herzustellen und zu bemannen. Sie werden in der Baumeistergilde ausgebildet.

Erstellungsort:	Baumeistergilde
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Mittel
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	-
Wirkungsvoll gegen:	Keine



LEITERTRÄGER

Wenn Sie einen Wall nicht zum Einsturz bringen können, dann können Sie mit diesen Einheiten darüber klettern. Leiterträger zu rekrutieren ist nicht teuer, aber da sie leicht verwundbar sind, müssen sie schnell eingesetzt werden. Sobald ein Leiterträger seine Leiter platziert hat, kann er zu einem Belagerungscamp zurückkehren und sich eine neue besorgen.

Erstellungsort:	Baumeistergilde
Erforderliche Waffen:	-
Kosten in Gold:	Sehr gering
Rüstung:	Keine
Tempo:	Schnell
Angriffsreichweite:	-
Nahkampf:	Schlecht
Wirkungsvoll gegen:	Keine

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, Katapulte und Feuerballisten in der Baumeistergilde zu fertigen.

5. VERTEIDIGEN SIE IHR VOLK

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie auf verschiedene Art und Weise das verteidigen können, was Sie erschaffen haben.

5.1 TORHÄUSER

Das Torhaus sollte eine der ersten Überlegungen sein, wenn Sie die Verteidigungsanlagen Ihrer Burg bauen. Sobald die Wälle stehen, nutzen Ihre Arbeiter die Torhäuser, um aus der Burg heraus und wieder hinein zu gelangen.

Um ein Torhaus zu bauen, klicken Sie auf 'Burgstruktur' und wählen Sie das gewünschte Torhaus aus. Bevor Sie es platzieren, drehen Sie es in die gewünschte Richtung und stellen Sie es dann auf.

Torhaustypen



Hölzernes Torhaus - Eine recht schwache Konstruktion aus hölzernen Toren. Benötigt 20 Einheiten Holz.



Kleines Torhaus - Ein kleiner und schwacher Eingang, der zwar für die inneren Wälle ideal ist, aber nicht für die Außenwälle einer großen Burg geeignet ist. Benötigt 15 Einheiten Stein.



Mittleres Torhaus - Das übliche, starke, steinerne Torhaus einer Burg, allerdings ohne Zugbrücke. Gut geeignet für äußere Wälle ohne Burggraben. Benötigt 30 Einheiten Stein.



Großes Torhaus - Die stärkste und imposanteste Variante, inklusive Zugbrücke. Dieses Torhaus ist recht teuer und klobig, ist aber definitiv auch der stabilste Eingang und bei einer Verteidigungsanlage mit Burggraben unabdinglich. Benötigt 50 Einheiten Stein.



Ausfallpforte - Dies ist eine Geheimtür, die für den Feind nicht vom Burgwall zu unterscheiden ist. Der zugemauerte Ausgang kann aber aufgebrochen und die Tür enthüllt werden. Diese Torvariante ist als Fluchttür geeignet, wenn Ihre Burg um Sie herum zusammenbricht, oder für Überraschungsangriffe auf ahnungslose Feinde. Benötigt 20 Einheiten Stein.

Falls ein Torhaus beschädigt wurde, klicken Sie auf das entsprechende Gebäude und wählen Sie 'Reparieren'.



TIPP: Stellen Sie immer sicher, dass Ihre Truppen die Torhäuser verteidigen! Falls es feindliche Einheiten schaffen, auf das Torhaus zu gelangen, werden sie es erobern und automatisch öffnen. Erst wenn Sie alle feindlichen Truppen vom Torhaus entfernt und es zurückerobert haben, können Sie das Tor dann wieder schließen.

5.2 ERRICHTUNG VON WÄLLEN

Sie können Wälle anlegen, indem Sie auf das Fenster 'Burgstruktur' und dann auf den gewünschten Wall klicken. Bewegen Sie dann den Mauszeiger in den Spielbildschirm, drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie langsam die Maus bewegen. Die Menge an Holz oder Stein, die der Wall kosten wird, wird angezeigt, und wenn Sie über genügend Holz oder Stein verfügen, erscheint der Wall im Spielfenster. Sobald Sie die linke Maustaste loslassen, wird der Wall endgültig platziert.



Wenn sich beim Platzieren von Wällen ein Stück des Walls auf einem unzulässigen Bauplatz befindet, färbt sich der entsprechende Bereich rot.

Walltypen



Holzwall - Für einen Holzwall benötigen Sie eine Einheit Holz pro Abschnitt. Im Gegensatz zu seinen stärkeren, steinernen Gegenstücken kann der Holzwall von feindlichen Truppen zerstört werden, verzögert daher nur das Vorrücken einer feindlichen Armee. Holzwälle sind allerdings billig und ein effektiver Schutz gegen kleinere Probleme wie Vogelfreie und Wölfe.



Steinerne Einzelwall - Einzelwälle benötigen eine Einheit Stein pro Wallabschnitt. Einzelwälle halten Fußsoldaten ab, sind aber nur begrenzt effektiv gegen Belagerungsgeräte, wie zum Beispiel Katapulte.



Steinerne Doppelwall - Doppelwälle benötigen zwei Einheiten Stein pro Wallabschnitt. Sie sind stärker als Einzelwälle und auf beiden Seiten mit Zinnen besetzt.



Steinerne Dreifachwall - Dreifachwälle benötigen drei Einheiten Stein pro Wallabschnitt. Dieser wirklich dicke Wall fängt eine ganze Menge Schaden von angreifenden Belagerungsgeräten ab.



TIPP: Wälle können in jeder gewünschten Stärke gebaut werden; mit einer Schichttechnik können Sie sogar noch stärkere Wälle errichten.

Steinwälle können nicht von Truppen beschädigt werden, sind aber anfällig für Belagerungsgeräte und Tunnel. Wälle können von bestimmten Truppen und mit Hilfe von Leitern oder Belagerungstürmen erklommen werden.

Wie alle Burggebäude können auch Wälle nicht außerhalb der zur Burg gehörenden Ländereien gebaut werden.

5.3 TÜRME

Türme finden Sie im Fenster 'Burgstruktur'. Türme sind unzugänglich für angreifende Truppen, Leitern und heraufkletternde Einheiten. Sie halten auch weitaus mehr Schaden aus als Wälle. Truppen können Türme durch den Turmeingang betreten, stellen Sie also sicher, dass sich der Eingang *innerhalb* ihrer Burg befindet! Auf mittlerer Höhe können sie auch über die angrenzenden Wälle betreten werden. Auf den hölzernen Plattformen einiger der größeren Türme können Truppen stationiert werden. Hier sind sie gegen den Geschosshagel von außerhalb des Turmes geschützt. Türme verleihen Ihren Fernkampfeinheiten auch eine größere Reichweite und geben allen Truppen einen Verteidigungsbonus gegenüber feindlichem Beschuss.

Einige Türme können Sie auch nutzen, um dort Belagerungsgeräte aufzustellen. Wie Torhäuser können auch Türme erobert und Truppen darin stationiert werden. Falls ein Turm beschädigt wurde, kann er repariert werden (wenn Sie über genug Stein verfügen), indem Sie darauf klicken und dann 'Reparieren' wählen.

Turmtypen



Holzplattform - Eine einfache, billige Plattform aus Holz, über die Sie Holzwälle betreten können.



Wachturm - Bietet eine gute Aussichtsplattform, ist aber schwach, hat keine Schießscharten und kann keine Belagerungsgeräte fassen.



Kurzer Rundturm - Ein recht stabiler Rundturm, der aber keine Schießscharten besitzt.



Quadratischer Turm - Der stärkste quadratische Turm, der Belagerungsgeräte fassen kann und eine Schießscharte hat.



Großer Rundturm - Ein recht starker Rundturm mit zwei Schießscharten.



Mächtiger Turm - Der stärkste Turm. Er ist höher und breiter als alle anderen Türme. Dieser Turm bietet exzellenten Schutz, kann Belagerungsgeräte fassen und hat vier Schießscharten.



Quadratischer Turm mit Holzprotektion - Bietet Truppen auf dem oberen Teil des Turmes noch mehr Schutz, kann aber keine Belagerungsgeräte fassen. Wenn die Holzprotektion abgebrannt ist, wird er wieder zu einem normalen quadratischen Turm.



Großer Rundturm mit Holzprotektion - Bietet Truppen auf dem oberen Teil des Turmes noch mehr Schutz, kann aber keine Belagerungsgeräte fassen. Wenn die Holzprotektion abgebrannt ist, wird er wieder zu einem großen quadratischen Turm.

5.4 TREPPEN PLATZIEREN

Damit Truppen auf Wälle oder Gebäude gelangen können, müssen sie mit Treppen verbunden sein (außer, sie sind von einem Turm oder Torhaus zugänglich). Auf Treppen können Sie über den Button 'Burgstruktur' zugreifen. Sie müssen direkt mit Ihren Wällen verbunden sein.



Holzplattform



Steintreppe

5.5 FALLEN

Es gibt eine Anzahl von Fallen, die solange für den Feind unsichtbar sind, bis es zu spät ist, um auszuweichen. Vorausschauend eingesetzt, können diese tödlichen Fallen sogar hoffnungslose Situationen wieder ins Gegenteil verkehren.



Menschenfallen - Verstärken die Verteidigung Ihrer Burg zusätzlich und können vom Feind nicht gesehen werden. Menschenfallen sind für die meisten Einheiten tödlich, aber nicht für alle.



Mörderlöcher - Das Mörderloch ist eine verdeckte Grube mit spitzen Pfählen am Boden. Mörderlöcher sind für Ihr Volk sichtbar und harmlos, aber unsichtbar für den Feind, der in die tödlichen Gruben hineinstürzt. Mörderlöcher werden durch eine bestimmte Belastung ausgelöst, zum Beispiel durch einen schwer gepanzerten Ritter oder mehrere leichte Leiterträger.



Pechgräben - Bogenschützen, die Zugang zu Wällen, Türmen oder Torhäusern haben, in denen sich Kohlenpfannen befinden, können Brandpfeile schießen. Wenn diese Brandpfeile in Kontakt mit einem Pechgraben kommen, entzünden sich diese und verursachen bei Einheiten, die in dem Graben stehen, erheblichen Schaden. Pechgräben sind für den Feind unsichtbar, bis sie angezündet wurden. Für Pechgräben benötigen Sie Pech aus Ihrem Vorratslager.

5.6 KAMPFHUNDE



Kampfhunde werden automatisch losgelassen, sobald sich der Feind nähert. Leider sind die geifernden Hunde absolut unkontrollierbar und greifen alles an, was sie sehen. Seien Sie also vorsichtig und halten Sie sie von Ihren eigenen Leuten fern.

5.7 BURGGRÄBEN PLATZIEREN UND ZUSCHÜTTEN



Um einen Burggraben zu platzieren, klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Fenster 'Militärbau'. Ein Burggraben kann gegen einen Preis in Gold um die Burg herum gezogen werden, um dem Feind ein Hindernis in den Weg zu stellen.

Feinde müssen dann erst umständlich den Burggraben zuschütten, um sich Zugang zur Burg zu verschaffen. Das gibt den Verteidigern wertvolle Zeit, den Feind mit allen verfügbaren Mitteln zu attackieren.



TIPP: Mit der Zugbrücke des großen steinernen Torhauses können Ihre Truppen den Burggraben überqueren. Die Zugbrücke kann im Falle einer Belagerung hochgezogen werden.

Militäreinheiten können zum Zuschütten von Burggräben abgeordnet werden. Dazu wählen Sie eine Gruppe von Einheiten aus und klicken Sie auf den Burggraben. Ihr Mauszeiger wird dann zu einer Schaufel. Die Einheiten begeben sich nun zum Burggraben und beginnen damit, ihn zuzuschütten. Es ist sinnvoll, den Einheiten auch eine 'Katze' zuzuteilen, die sie vor Geschossen schützt.

5.8 MONTIERTE BELAGERUNGSGERÄTE

Mangen und Ballisten können auf Türmen platziert werden, um Ihre Burg zu beschützen.

Vom Fenster 'Militärgebäude' aus können Sie montierte Belagerungsgeräte bauen.



Mangen - Mangen schleudern einen Steinhagel und haben eine verheerende Wirkung gegen Infanterie. Da sie aber sehr ungenau sind, beschädigen sie gegebenenfalls auch Ihre eigenen Türme und Gebäude.



Ballisten - Ballisten sind sehr zielgenau und verschießen tödliche Bolzen. Sie sind äußerst effektiv gegen feindliche Belagerungsgeräte und schwer gepanzerte Truppen.

5.9 KOCHENDES PECH

Kochendes Pech ist eine eindrucksvolle Verteidigung gegen belagernde Einheiten. Um kochendes Pech einsetzen zu können, müssen Sie einen Pechkessel platziert und Baumeister verfügbar haben, um die Eimer zu bemannen.



Um den Pechkessel zu platzieren, klicken Sie auf das Pechkessel-Symbol im Fenster 'Militärgebäude' und dann auf die Karte.

Um einen Baumeister mit einem Bottich voll kochendem Pech auszustatten, müssen Sie eine Baumeistergilde platziert haben. Baumeister werden automatisch zum Dienst am Pechkessel beordert, wenn Sie Pech in Ihrem Vorratslager haben und genügend Bauern in der Nähe Ihrer Burg verfügbar sind. Der erste Baumeister sorgt dafür, dass der Pechkessel stets kochendes Pech enthält, und füllt die Bottiche der anderen drei Baumeister auf, damit sie das Pech zur Verteidigung einsetzen können. Wenn die Baumeister ihr Pech auf die Angreifer ausgeschüttet haben, füllen sie ihre Bottiche wieder auf und begeben sich zu ihrer zugewiesenen Position zurück.

5.10 BRENNENDE BAUMSTÄMME

Brennende Baumstämme sind eine wirklich zerstörerische Waffe. Einmal entfesselt, rollen die Baumstämme brennend dem Feind entgegen.



Um brennende Baumstämme zu platzieren, klicken Sie auf das Symbol 'Brennende Baumstämme' im Fenster 'Militärgebäude' und dann auf den Wall, an dem Sie sie anbringen wollen.

Brennende Baumstämme müssen an Wällen befestigt werden. Sie können, wenn nötig, die Ausrichtung der Baumstämme ändern.

Wenn Sie brennende Baumstämme auf den Feind werfen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Baumstämme und wählen Sie 'Rollen lassen'. Die Baumstämme werden nach einiger Zeit automatisch wieder nachgefüllt.

5.11 STEINKIPPER

Steinkipper sind auf kurze Distanz eine nützliche Waffe, wenn der Feind bereits vor Ihren Wällen steht.



Um einen Steinkipper zu platzieren, klicken Sie auf das Steinkipper-Symbol im Fenster 'Militärgebäude' und klicken Sie dann auf den Wall, an dem Sie ihn anbringen wollen.

Steinkipper müssen an Wällen befestigt werden. Sie können, wenn nötig, die Ausrichtung der Steinkipper ändern.

Wenn Sie die Steinkipper auf den Feind loslassen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Steinkipper und wählen Sie 'Rollen lassen'. Der Steinkipper wird nach einiger Zeit automatisch wieder nachgefüllt.

5.12 STEINKÜBEL



Um einen Steinkübel zu platzieren, klicken Sie auf das Steinkübel-Symbol im Fenster 'Militärgebäude' und dann auf den Wall, an dem Sie ihn anbringen wollen.

Jede Einheit, die nicht bereits über einen Fernangriff verfügt, kann damit Steine auf angreifende Feinde werfen. Steinkübel haben nur eine begrenzte Reichweite, aber während einer Belagerung sind sie besser als gar nichts.

5.13 KOHLENPFANNEN

Kohlenpfannen werden von Bogenschützen benötigt, um Brandpfeile abzuschießen.



Um eine Kohlenpfanne zu platzieren, klicken Sie auf das Kohlenpfanne-Symbol im Fenster 'Militärgebäude' und dann auf den Wall, den Turm oder das Torhaus, an dem Sie die Pfanne anbringen wollen.

Wenn ein Bogenschütze in der Nähe einer Kohlenpfanne steht, zündet er seine Pfeile vor dem Abschießen an. Dies ist unerlässlich, um Pechgräben in Brand zu setzen.

5.14 SCHIESSCHARTEN



Einige der Türme haben Schießscharten im Inneren. Zu diesen Schießscharten gehören auch hölzerne Plattformen, auf denen Einheiten mit Geschossen stehen können. Die Anzahl dieser Plattformen variiert je nach Turmtyp. Wenn Einheiten mit Geschossen in solche Türme geschickt werden, stellen sie sich dort automatisch auf und feuern durch die Schießscharten. Hinter den Schießscharten sind sie gegen den Geschosshagel von außerhalb des Turmes geschützt.

6. BELAGERUNG

Dieses Kapitel hilft Ihnen beim gewaltsamen Eindringen oder Zerstören fremder Burgen!

6.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE BELAGERUNGSGERÄTE

Um Ihre Belagerungsgeräte aufzubauen und funktionstüchtig zu machen, benötigen Sie als Erstes eine Baumeistergilde, die Sie mit Baumeistern versorgt, um die Geräte zu bemannten. Um die Geräte selbst zu bauen, wird ein Belagerungscamp benötigt.



Um eine Baumeistergilde zu platzieren, klicken Sie auf das Symbol 'Baumeistergilde' im Fenster 'Militärgebäude' und dann auf die Karte.



Um ein Belagerungscamp zu platzieren, klicken Sie auf das Belagerungscamp-Symbol im Fenster 'Militärgebäude' und dann auf die Karte.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Belagerungscamp, um das Fenster 'Belagerungsgeräte' aufzurufen.



Um Belagerungsgeräte zu bauen, klicken Sie auf den entsprechenden Button. Das Belagerungsgerät wird dann im Belagerungscamp gebaut.

Um Belagerungsgeräte zu bauen, brauchen Sie Rohstoffe, Gold und verfügbare Bauern (die zu Baumeistern werden).

Im Belagerungscamp können Sie auch Leiterträger rekrutieren.

6.2 STURMBÖCKE



Sturmböcke sind langsam, können jedoch großen Schaden einstecken und sind perfekt zum Einreißen feindlicher Torhäuser geeignet. Jeder Sturmbock muss mit vier Baumeistern bemannt werden, bevor er einsatzbereit ist.

6.3 BELAGERUNGSTÜRME



Sie haben die Wahl zwischen kleinen und großen Belagerungstürmen. Auf beiden können Truppen stehen, während der Belagerungsturm vom Ochsen darunter bewegt wird. Um einen Belagerungsturm einzusetzen, klicken Sie darauf und wählen Sie dann den feindlichen Wall. Wenn der Belagerungsturm nahe genug ist, wird eine Planke auf den Wall hinabgesenkt. Ihre Einheiten können dann durch den Belagerungsturm klettern und den Wall über die Planke betreten. Jeder Belagerungsturm muss von vier Baumeistern bemannt werden, bevor er einsatzbereit ist. Auf großen Belagerungstürmen können auch Geschütztruppen positioniert werden, was ihnen eine bessere Reichweite und erhöhten Schutz verleiht.

6.4 KATAPULTE



Mit diesen Belagerungsgeräten können Sie feindliche Einrichtungen aus der Ferne beschädigen. Die Flugbahn ihrer Projektile ist niedrig, daher eignen sie sich gut für Präzisionsschläge gegen feindliche Gebäude. Katapulte können auch Tierkadaver in eine feindliche Burg schleudern, um Seuchen zu verbreiten. Wählen Sie dazu die Option 'Kuh werfen' aus dem Menü des Katapults und klicken dann auf das Ziel. Jedes Katapult muss stets von zwei Baumeistern bemannt sein.

6.5 TRIBOKE



Triboke sind beeindruckende Belagerungsgeräte, die Gebäude in der Burg zerstören können. Diese riesigen Maschinen bleiben fest an einem Punkt verankert. Sie sind nicht so treffsicher wie Katapulte, haben aber eine enorme Reichweite und fügen erhebliche Schäden zu. Triboke feuern in hohem Bogen, sind also ideal geeignet, um über Burgwälle hinweg zu feuern. Wie beim Katapult können Sie auch mit Triboken krankheitsverseuchte Tierkadaver in die feindliche Burg schleudern, um dort Seuchen zu verbreiten. Ein Tribok muss von drei Baumeistern bemannt werden.

6.6 FEUERBALLISTEN



Feuerballisten sind außergewöhnlich treffsicher und hervorragend gegen feindliche Einheiten geeignet. Die abgefeuerten Brandbolzen können auch für die hölzernen Gebäude des Feindes verheerend sein, die Feuer fangen können. Steingebäuden fügen sie jedoch keinen Schaden zu.

6.7 KATZE



Mit der Katze können Sie eine große Anzahl an Truppen vor Pfeilen und anderen Projektilen schützen. Jede Katze benötigt vier Baumeister, um einsatzbereit zu sein. Sie ist ein nützlicher Schutz für Truppen, die gerade einen feindlichen Burggraben zuschütten.

6.8 SCHUTZWAND



Schutzwände eignen sich, um Ihre Infanterie vor dem Pfeilhagel der Feinde zu schützen, bei Infanterieattacken halten sie jedoch nicht lange Stand. Sie fangen in einem geringen Umkreis jedes Geschoss ab. Jede Schutzwand muss mit einem Baumeister bemannt werden, bevor sie eingesetzt werden kann.

6.9 BRENNENDER WAGEN



Dieser Wagen ist mit trockenem Heu und Pech beladen. Er wird von zwei Baumeistern angezündet und in feindliche Gebäude oder Truppen gerollt, um Feuer zu legen und generell die Umgebung zu verwüsten.

6.10 TUNNEL GRABEN



Mithilfe von Tunneln können Sie feindliche Burgwälle oder Türme aus der Ferne angreifen. Wenn Sie einen Tunneleingang platzieren, wird er automatisch von Baumeistern bemannt. Klicken Sie ihn an, um mit dem Graben zu beginnen, und wählen Sie 'Ziel festlegen'. Klicken Sie dann auf einen Wall oder einen Turm, unter dem die Tunnelbauer graben und den sie zerstören sollen. Sie können manuell weitere Baumeister zuteilen, indem Sie auf den Tunneleingang klicken und 'Baumeister hinzufügen' wählen.

7. MULTIPLAYER

Es gibt in **STRONGHOLD 2** zwei verschiedene Möglichkeiten, eine Multiplayer-Partie zu spielen. Wenn Sie genau wissen, mit wem Sie spielen werden, nutzen Sie die in **STRONGHOLD 2** eingebauten Verbindungsdienste (LAN). Falls Sie ein Spiel suchen, dem Sie im Internet beitreten können, nutzen Sie GameSpys Spielvermittlungsdienst, GameSpy Arcade.

7.1 ONLINE (ÜBER GAMESPY)

'Online' ist sicherlich der leichteste Weg, um Multiplayer-Partien von **STRONGHOLD 2** über das Internet zu spielen. Wenn Sie den Bereich 'Online' im Spiel aufsuchen, sehen Sie eine Liste der **STRONGHOLD 2**-Spiele vor sich, die momentan gehostet werden.

Hosten - Um als Host ein Spiel zu erstellen, geben Sie dazu einfach einen Spielnamen im Feld 'Hostname' ein und klicken Sie dann auf 'Host'.

Beitreten - Wählen Sie die Partie, der Sie sich anschließen möchten, und klicken Sie dann auf 'Beitreten'. Sie können sich nur den Spielen anschließen, die momentan noch Spieler suchen.

Aktualisieren - Um die Liste aller Spiele aktualisieren zu lassen, klicken Sie auf den Button 'Spieleliste aktualisieren'.

7.2 LAN (DIREKTVERBINDUNG)

Über 'LAN' können Sie sich Spielen in einem lokalen Netzwerk anschließen oder selber eines erstellen. Wenn Sie den Bereich 'LAN' im Spiel besuchen, sehen Sie eine Liste der **STRONGHOLD 2**-Partien vor sich, die momentan in Ihrem Netzwerk gehostet werden.

Hosten - Um als Host ein Spiel zu erstellen, geben Sie dazu einfach einen Spielnamen im Feld 'Hostname' ein und klicken Sie dann auf 'Hosten'.

Beitreten - Wählen Sie die Partie, der Sie sich anschließen möchten, und klicken Sie dann auf 'Beitreten'. Sie können sich nur den Spielen anschließen, die momentan noch Spieler suchen.

Aktualisieren - Um die Liste aller Spiele aktualisieren zu lassen, klicken Sie auf den Button 'Spieleliste aktualisieren'.

Suchen - Sie können nach einer speziellen IP-Adresse suchen lassen, indem Sie sie im Feld 'Suchen' eingeben und dann auf den Button 'Spieleliste aktualisieren' klicken.

7.3 MULTIPLAYER-LOBBY

Als Host können Sie die Karte und die Einstellungen wählen, die das Multiplayer-Spiel verwenden wird. Wenn eine Karte in grau erscheinen sollte, bedeutet dies, dass entweder zu viele Spieler für die gewählte Karte vorhanden sind oder dass einer der Spieler diese Karte nicht besitzt.

Um einem Spiel beizutreten, müssen Sie nur auf den Schild in der unteren rechten Ecke klicken. Sie signalisieren so, dass Sie bereit zum Start sind.

Startwerte ändern



Beginnen Sie als freier Mann mit 100 Gold.



Beginnen Sie als Ritter mit 500 Gold.



Beginnen Sie als Baron mit 1000 Gold.



Beginnen Sie als Herzog mit 10000 Gold.

Spielerwahl-Einstellungen



KI-Spieler hinzufügen



Startländereien zufällig verteilen



Teamauswahl



Spieler aus dem Spiel werfen



Ändern Sie die Goldverteilung zwischen menschlichen und KI-Spielern zu Beginn der Partie.

'Bereit'-Schild



Klicken Sie auf den Schild in der unteren rechten Ecke des Bildschirms, um den anderen Spielern Ihre Bereitschaft zu signalisieren.

Sobald jeder bereit ist, klickt der Host auf den Pfeil in der Ecke rechts unten und startet das Spiel.

8. DER EDITOR

8.1 NEUES SZENARIO ERSTELLEN

Es gibt zwei Arten von Szenarios, die Sie erstellen können: Kampagnen- oder Gefechtskarten.

Kampagne - Eine Kampagnenkarte kann aus einer Reihe von Missionen bestehen, die zu einem Kampagnenkapitel zusammengefügt sind.

Gefecht - Eine Gefechtskarte ist eine einzelne Karte, auf der Sie allein gegen Computergegner oder in einer Multiplayer-Partie gegen andere Spieler antreten können.

8.2 KAMPAGNEN ERSTELLEN

Ein Klick auf 'Eigene Kriegskampagne' oder 'Eigene Friedenskampagne' öffnet die Kampagnen-Optionen.

Im Hauptfenster finden Sie die Datumsanzeige, die Minikarte, das Missionsfenster und die Symbole zum Platzieren der Spieler. Bevor Sie ein Kampagnenkapitel beginnen können, müssen Sie den Monat und das Jahr eingeben, in dem das Kapitel starten soll. Voreingestellt ist Januar 1066.

Alle Missionen in der Kampagne sind im Missionsfenster aufgeführt. Wenn Sie auf eine Mission klicken, bringt Sie das zum Ereignisfenster, in dem Sie Ereignisse erstellen können, die während der Mission ablaufen sollen.

Mit den Symbolen zum Platzieren der Spieler können Sie den erstellten Ländereien Burgherren zuweisen.

Um den Karteneditor zu öffnen, klicken Sie auf den Button 'Bearbeiten'.

Missionen

Um eine neue Mission zu erstellen, klicken Sie auf den Button 'Neue Mission hinzufügen'.

Um eine bereits bestehende Mission zu bearbeiten, wählen Sie die Mission im Missionsfenster aus.

Ereignisse: Der Hauptbereich des Bildschirms listet die Ereignisse auf, die während der Mission ablaufen sollen. Um ein neues Ereignis zu erstellen, klicken Sie auf den Button 'Neues Ereignis hinzufügen'. Ereignisse beinhalten die Bedingungen für Sieg oder Niederlage, Invasionen und festgelegte Ereignisse.

STARTGÜTER - In diesem Bildschirm können Sie die Menge an Nahrung und Rohstoffen einstellen, über die Sie zu Beginn der Mission verfügen.

GEBÄUDEVERFÜGBARKEIT - Dieser Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, festzulegen, welche Gebäude während der Mission verfügbar sein sollen.

HÄNDLER - Im Händler-Bildschirm können Sie bestimmen, mit welchen Gütern während der Mission auf dem Markt gehandelt werden darf.

BELIEBTHEIT - Hier können Sie die Beliebtheit Ihres Burgherrn zu Beginn der Mission

festlegen.

GOLD - Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, den Goldbetrag in Ihrer Schatzkammer festzulegen, der Ihnen zu Beginn der Mission zur Verfügung steht.

Um ein Ereignis zu löschen, wählen Sie das Ereignis aus und klicken Sie auf 'Löschen'.

Klicken Sie auf 'Bearbeitung abschließen', wenn Sie mit den Ereignissen der Mission zufrieden sind.

8.3 GEFECHTSKARTEN ERSTELLEN

Das Erstellen von Gefechtskarten ist dem Erstellen von Kampagnenkapiteln sehr ähnlich, nur können Sie keine Missionen oder Ereignisse einfügen. Eine Gefechtskarte ist eine einzelne Karte, die Sie im Königsmacher-Modus gegen Computergegner oder in einer Multiplayer-Partie gegen menschliche Gegner spielen können.

Um den Karteneditor zu öffnen, klicken Sie im Königsmacher-Modus auf den Button 'Bearbeiten'.

8.4 DER KARTENEDITOR

Der Karteneditor ist ein sehr wirksames Werkzeug zur Gestaltung von Landschaften, zum Platzieren von Gebäuden, Wällen und Truppen und zum Abstecken von Ländereien.

Der Editor ist in zwei Kategorien unterteilt: Landschaft und Burgenbau.

Allgemeine Werkzeuge



Pinseleinstellung - Durch Klicken auf die verschiedenen Pinselgrößen verändern Sie die Größe des Platzierungscursors. Dies ist besonders beim Erstellen großer Grass- und Waldflächen nützlich.



Gitternetz - Hiermit blenden Sie ein Netz aus Linien über der Landschaft ein, das beim Abschätzen von Entfernungen hilft.



Löschen - In den meisten Fenstern finden Sie einen Button zum Löschen. Durch einen Klick auf diesen Button wechseln Sie in den Löschmodus. Mit einem weiteren Klick auf diesen Button wechseln Sie zurück in den Platzierungsmodus.

Burgenbau-Werkzeuge



Um auf die Burgenbau-Optionen zuzugreifen, klicken Sie auf das Burg-Symbol.

Die Burgenbau-Optionen sind genauso handzuhaben wie das eigentliche **STRONGHOLD 2**-Spiel. Um ein Gebäude zu errichten, klicken Sie auf das entsprechende Symbol und platzieren Sie es in der Spielwelt. Sie können allerdings im Editor auch Militäreinheiten platzieren.



Das Militäreinheiten-Fenster ermöglicht es Ihnen, Truppen, Söldner, Baumeister und Belagerungsgeräte auf der Karte zu platzieren. Sie können Militäreinheiten in verschiedenen Farben erstellen, indem Sie auf die farbigen Schilde klicken.

Landschaftswerkzeuge



Um die Optionen des Landschaftseditors aufzurufen, klicken Sie auf das Landschaftssymbol.



Landhöhe - Hiermit können Sie die Höhe des Landes verändern, um Hügel, Klippen und Täler zu gestalten.



Bodentextur - Mit diesem Werkzeug können Sie das Aussehen des Bodens verändern, indem Sie das Gelände mit neuen Texturen überziehen.



Felsen - Hiermit platzieren Sie Felsen und Gesteinsbrocken auf der Karte.



Bäume und Sträucher - Hiermit können Sie einzelne Bäume, komplette Wälder und Büsche auf der Landschaft platzieren.



Wasser - Dies platziert Flüsse, Seen, Marschland und Brücken und verändert die Fließrichtung des Wassers.



Tiere - Mit diesem Werkzeug können Sie verschiedenste Tiere, von Hasen bis hin zu riesigen Walen, auf Ihrer Karte ansiedeln.



Ländereien - Hiermit können Sie das Land in verschieden eingefärbte Ländereien aufteilen. Innerhalb des Ländereien-Fensters finden Sie ein paar editorspezifische Buttons.



Bergfried platzieren - Hiermit markieren Sie den Bereich einer Länderei, wo der Bergfried errichtet werden soll.



Dorf platzieren - Hiermit markieren Sie den Bereich einer Länderei, wo ein Dorf errichtet werden soll.



Invasionsmarkierung - Mit diesem Werkzeug können Sie eine Markierung platzieren, an der festgelegte Invasionen (die im Ereignis-Bereich des Szenarioeditors erstellt wurden) auf der Karte erscheinen.

Wenn Sie mit dem Bearbeiten einer Karte fertig sind, klicken Sie auf 'Verlassen', um zum Szenarioeditor zurückzukehren.

8.5 SZENARIOS SPEICHERN

Um ein Szenario (einschließlich der bearbeiteten Karte) zu speichern, klicken Sie auf 'Speichern' und geben Sie einen Namen ein. Szenarios werden im **STRONGHOLD 2**-Verzeichnis unter 'Maps' gespeichert. Die gespeicherten Karten haben die Dateiendung .s2m.

8.6 SZENARIOS LADEN

Um ein Szenario zu laden, klicken Sie auf 'Szenario laden' und wählen Sie Ihre Karte aus.

9. VERÄNDERUNGEN IN STRONGHOLD 2

Wenn Sie den ersten Teil von **STRONGHOLD** gespielt haben, werden Sie viele Dinge bemerken, die sich seither verändert haben. Unterhalb finden Sie eine Liste der wichtigsten Änderungen:

Neue 3D-Engine - Wie Sie sicherlich bemerkt haben, wird das Spiel jetzt glamourös in 3D präsentiert.

Neue Militäreinheiten - Darunter bewaffnete Bauern, Berserker, Axtwerfer, Meuchelmörder (aus Stronghold Crusader), berittene Bogenschützen (aus Stronghold Crusader), leichte Kavallerie (Hobelare), pikische Bootskrieger, Vogelfreie, Diebe und Kriegermönche.

Neue Zivileinheiten - Darunter Kerzengießer, Weberinnen, Jauchebauern, Falkner, Wachmänner, Gärtner, Fischzüchter, Mönche, Hirten, Winzer, Schweinezüchter, Heiler und Folterknechte.

Neue Gebäude - Darunter der Bienenstock, der Fuhrmannsposten, die Kerzengießerei, Statuen, die Weberei, der Falknerposten, die Jauchegrube, der Wachposten, der Gärtnerschuppen, das Kloster, die Musikergilde, die Schafzucht, die Schweinezucht, der Weinberg, das Weingut, der Fischteich, die Schatzkammer, das Gerichtsgebäude (und Verlies), die Burkgüche, die Apotheke, die Foltergilde und das Burgfräulein gemacht.

Burgtechnologien - Darunter brennende Baumstämme, Steinkipper, Steinkübel, Fallen sowie Mörderlöcher, Schießscharten, Holzprotektionen und Ausfallforten.

Belagerungsgeräte - Großer Belagerungsturm, die Katze, Wagen mit brennendem Pech.

Formationen - Militäreinheiten können jetzt in Formationen aufgestellt werden.

Neue Kampagnenstruktur - Die Kampagne ist jetzt in eine Vielzahl von Kapiteln unterteilt. Innerhalb der Kapitel gibt es bestimmte Hauptziele, die Sie erfüllen müssen, um das Kapitel zu meistern, Niederlage-Bedingungen, die Sie um jeden Preis vermeiden müssen, und spezielle Aufgaben, durch die Sie sich einen Bonus verdienen können.

Ehre - Die Ehre ist ein komplett neues System in diesem Spiel. Der Burgherr steigert seine Ehre, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllt, die eines Edelmanns würdig sind, zum Beispiel die Ausrichtung eines Festmahls, einer Tjost und die Vermählung mit einem Burgfräulein. Die so gewonnene Ehre kann dann für den Erwerb neutraler Ländereien, Beförderungen und die Ausbildung mächtiger Ritter investiert werden.

Ritter - Die Ritter haben sich seit Stronghold verändert. Sie sind jetzt eine wirklich mächtige Einheit, die beinahe so stark wie der Burgherr selbst ist. Zum Erstellen von Rittern benötigen Sie nicht nur Geld, sondern auch Ehre.

Ländereien - Das Land in **STRONGHOLD 2** ist in unterschiedliche Ländereien unterteilt. Diese gehören den Burgherren im jeweiligen Land. Es gibt jedoch auch welche, die keinem Burgherren gehören; diese können dann von Ihnen mit Ihrer Ehre erworben werden.

Szenarioeditor - Der Szenarioeditor gestattet es Ihnen jetzt auch, Kampagnen- und Gefechtskarten zu erstellen.

3D-Karteneditor - Im Spiel enthalten ist ein komplexer 3D-Karteneditor, mit dem Sie spezielle 3D-Welten für Ihre selbst erstellten Szenarios erschaffen können.



10. DER DARRENLEITFADEN DURCH DAS SPIEL



F. Wieso kann ich keine Truppen in meinen Unterkünften erstellen?

A. Um Truppen in den Unterkünften erstellen zu können, müssen Sie eine Waffenkammer platziert haben und die richtigen Waffen für den jeweiligen Einheitentyp produziert haben, den Sie gerade erstellen möchten. Außerdem müssen Sie darauf achten, dass Sie über ausreichend Gold und Bauern rings um Ihren Bergfried verfügen.

F. Wieso bekomme ich immer die Nachricht, dass meine Bevölkerung abnimmt?

A. Dies kann verschiedene Gründe haben, hier sind einmal die Hauptursachen: Sie haben noch keinen Kornspeicher auf der Karte platziert, Sie besitzen keine Nahrung oder Sie fordern zu hohe Steuern von Ihrem Volk.

F. Obwohl ich Wachposten platziert habe, bestehlen mich die Verbrecher noch immer. Wieso?

A. Achten Sie darauf, auch ein Verlies zu errichten.

F. Ich habe ein Verlies platziert, aber die Verbrecher stehlen noch immer. Warum?

A. Das könnte daran liegen, dass Sie keine Wachmänner postiert haben.

F. Wieso habe ich ein Problem, Arbeiter zu bekommen?

A. Arbeiter werden aus der Bauernschaft rekrutiert. Sie erkennen die verfügbare Anzahl jederzeit anhand der um den Bergfried sitzenden Bauern. Wenn dort keine Bauern vorhanden sind, stehen Ihnen auch keine Arbeitskräfte zur Verfügung. Um dieses Problem zu lösen, können Sie mehr Gehöfte platzieren, und falls Sie bereits mehr Gehöfte platziert haben und immer noch keine Bauern vorhanden sind, könnte Ihre Beliebtheit zu gering sein. Diese können Sie steigern, indem Sie Ihr Volk mit Nahrung aus dem Kornspeicher versorgen oder die Steuern in der Schatzkammer senken.

F. Wieso geht mir das Holz aus?

A. Überprüfen Sie, dass Sie genügend Holzfäller haben und in ihrer Nähe auch Bäume zum Fällen sind. Falls Sie bereits Holzfäller im Einsatz haben, sollten Sie darauf achten, dass sie nicht von Ihren Feinden angegriffen werden. In manchen Missionen haben Sie zusätzlich die Möglichkeit Holz zu kaufen, indem Sie einen Markt errichten.

F. Wieso brennen meine Gebäude ab?

A. Platzieren Sie Brunnen und Wassertröge und achten Sie darauf, dass Sie auch über ausreichend Bauern verfügen, die sie bedienen können.

F. Wieso habe ich Probleme beim Errichten von Wällen?

A. Überprüfen Sie, dass Sie ausreichend Steine in Ihrem Vorratslager haben. Stein wird in Steinbrüchen abgebaut und dann von einem Ochsen zum Vorratslager transportiert, daher müssen Sie auch darauf achten, sowohl einen Steinbruch, als auch ein Ochsenjoch auf der Karte zu errichten. Falls Sie die aktuelle Ansicht unübersichtlich finden, drücken Sie einfach die Leertaste, um in die Architektenperspektive zu wechseln.

F. Wieso kann ich trotz ausreichend Geld keine Rohstoffe mehr kaufen?

A. Achten Sie darauf, dass Sie für die eingekauften Rohstoffe auch genügend Platz in Ihrem Vorratslager haben. Sie können auch zusätzliche Vorratslager platzieren.

F. Ich kann Lanzenträger erstellen, aber wie erstelle ich Pikeniere?

A. Diese können in der Pikenmacherei erstellt werden, indem Sie darauf klicken und dann die Option 'Pike' wählen. Ähnlich können Sie auch mit der Pfeilmacherei verfahren, um Armbrüste statt Bögen herstellen zu lassen.

F. Ich habe die gesamte Jauche meiner Burg beseitigt, aber wieso verschwinden die Ratten einfach nicht?

A. Sie müssen einen Falknerposten erstellen, damit ein Falke die Ratten töten kann.

F. Meine Holzfäller sammeln einfach kein Holz mehr. Wieso bewegen sie sich nicht einmal mehr?

A. Vielleicht gibt es ganz einfach kein Holz mehr auf der Karte, das sie einsammeln könnten. Auch das Vorratslager könnte bereits voll sein. Sie müssen dann andere Rohstoffe verkaufen, um das Holz, das Sie benötigen, auf dem Markt zu erwerben.

F. Ich besitze eine Getreidefarm und eine Bäckerei, aber wieso kann ich trotzdem kein Brot backen?

A. Sie benötigen diese beiden Gebäude und zusätzlich noch eine Mühle, um Weizen zu Mehl zu mahlen, aus dem dann ein Bäcker Brot backen kann.

F. Wie kann ich Belagerungsgeräte bauen?

A. Achten Sie darauf, dass Sie ein Belagerungscamp auf der Karte platziert haben und eine Baumeistergilde samt Baumeistern besitzen, die die Ausrüstung dann bemannen können. Außerdem müssen Sie über ausreichend Gold verfügen.

11. ÜBERSICHTEN

In diesem Abschnitt finden Sie zusätzliche Informationen, die sich bei der Erfüllung Ihrer Aufgaben als nützlich erweisen könnten.

11.1 GEBÄUDE IN STRONGHOLD 2



Apotheke - In der Apotheke arbeitet ein Heiler, der die Krankheitserreger bekämpfen kann, die sich über den Jauchehaufen in Ihrer Burg bilden. Zusätzlich kann er Ihren Burgherrn heilen, wenn sich dieser Verletzungen im Kampf zugezogen hat.



Obstgarten - Hier arbeitet der Apfelbauer und erntet Äpfel, die er an den Kornspeicher liefert.



Rüstungsschmiede - Hier arbeitet der Rüstungsschmied und stellt Metallrüstungen aus Eisen her.



Waffenkammer - Waffen und Rüstungen, die von Ihren Schmieden gefertigt werden, werden hier gelagert.



Bäckerei - Hier backt der Bäcker aus Mehl Brot. Das fertige Brot wird dann an den Kornspeicher geliefert.



Unterkünfte - In diesem Gebäude können Truppen ausgebildet werden, sofern Sie über ausreichend freie Bauern, Gold und Waffen in Ihrer Waffenkammer verfügen.



Bienenstock - Bienenstöcke produzieren Bienenwachs, welches in Kerzengießereien zu Kerzen verarbeitet wird.



Schmiede - Ein Schmied schmiedet Schwerter und Streitkolben aus dem Eisen in Ihrem Vorratslager.



Brauerei - Hier wird aus dem Hopfen von Ihren Hopfenfarmen Bier gebraut. Das Bier kann dann über Ihre Schenken unter das Volk gebracht werden, was Ihre Beliebtheit steigern sollte.



Fuhrmannsposten - Über einen Fuhrmannsposten können Sie Güter zwischen Ihren verschiedenen Burgen austauschen. Die Ländereien eines Dorfes benutzen Fuhrmannsposten, um Ihnen ihre Güter zukommen zu lassen.



Kerzengießerei - Hier wird das von den Bienenstöcken gesammelte Wachs zu Kerzen verarbeitet, die dann an Ihr Vorratslager geliefert werden.



Kirche - Die Kirche wird von einem Geistlichen geführt, der dort die Bauern segnet und den Gottesdienst abhält. Hierzu benötigt er Kerzen aus Ihrem Vorratslager.



Gerichtsgebäude - Das Gerichtsgebäude besteht aus zwei Bereichen: dem Verlies, wo eine Wache einen Verbrecher bis zu seiner Verhandlung festhält, und dem eigentlichen Gerichtsgebäude, wo ein Richter über das Schicksal des Angeklagten entscheidet. Der Verbrecher wird dann zu einem Foltergerät geführt, an dem das Urteil vollstreckt wird.



Käseerei - Der Käser züchtet Kühe, aus deren Milch Käse für den Kornspeicher hergestellt wird. Die Kühe werden ebenfalls von der Gerberin genutzt, um Lederrüstungen herzustellen. Die letzte und doch etwas grausamere Verwendung für die Kühe kommt vor allem bei Belagerungen zum Einsatz, wenn ihre verseuchten Kadaver zum Verbreiten von Krankheiten in die feindliche Burg geschleudert werden.



Baumeistergilde - In diesem Gebäude können Sie Baumeister und Leiterträger rekrutieren.



Jahrmarkt - Der Jahrmarkt ist nur eine temporäre Einrichtung, in der eine Gruppe reisender Unterhaltungskünstler ihr Bestes gibt. Ein Teil Ihrer Bevölkerung wird sich hier einfinden, um dem Spektakel beizuwohnen, was Ihnen letztlich einen Ehrenbonus einbringt.



Falknerposten - Der Falkner hat in jahrelanger Arbeit seine Falken darauf abgerichtet, für ihn Ratten zu fangen. Ohne diese Form der Pestkontrolle würde Ihre Burg schon bald von Ratten überrannt, was Ihre Beliebtheit nicht gerade fördern würde. Zusätzlich verbreiten Ratten Krankheiten in und im Umfeld der Burg.



Fischteich - Der hier tätige Arbeiter verbringt seine Zeit damit, Köder an seiner Angelrute festzumachen und zu warten, bis Aale anbeißen. Diese bringt er dann zur Burgeküche, wo sie für ein Festmahl zubereitet werden. Auch Gänse, die sich in seine Nähe verirren, fängt er und liefert sie an die Küche.



Pfeilmacherei - Der Pfeilmacher stellt aus dem Holz von Ihrem Vorratslager Bögen und Armbrüste her. Diese werden dann in der Waffenkammer gelagert und für die Ausbildung von Bogen- und Armbrustschützen verwendet.



Gärtnerschuppen - Hier angebautes Gemüse kann für das nächste Festmahl in die Burgeküche gebracht werden.



Wachposten - Von hier aus haben die Wachmänner ein Auge auf die Verbrecher in der Burg. Sobald sie jemanden entdeckt haben, werden sie ihn verhaften und ins Verlies werfen.



Jauchegrube - Ihrem Jauchebauern wird die unbeliebte Aufgabe zuteil, die von Ihren Bauern und Tieren hinterlassenen Fäkalien zu entsorgen. Zum Glück hat er seinen Geruchssinn schon vor Jahren verloren! Indem Sie die Jauche entsorgen, verbessern Sie die Stimmung innerhalb der Burg und verhindern, dass sich Krankheiten unter der Bevölkerung ausbreiten.



Kornspeicher - Hier wird sämtliche Nahrung gelagert, die von Ihren Farmen produziert wird (von den königlichen Speisen für die Festmähler einmal abgesehen, die in der Speisekammer untergebracht sind). Mit einem Klick auf dieses Gebäude können Sie die Rationen verändern und die Einstellungen des Nahrungsverbrauchs anpassen.



Hopfenfarm - Aus Hopfen wird in Brauereien Bier gebraut, welches dann in Ihren Schenken angeboten wird. Der Hopfen wird dabei in Ihrem Vorratslager aufbewahrt, bis er verwendet wird.



Gehöft - Durch jedes Gehöft, das Sie platzieren, schaffen Sie Platz für acht zusätzliche Bauern in Ihrer Burg.



Jägerstand - Jäger pirschen durch den Wald, um Wild zu jagen. Die erlegten Tiere bringen Sie zum Jägerstand, um sie dort zu Fleisch verarbeiten zu lassen. Das Fleisch wird dann im Kornspeicher gelagert.



Schenke - In den Schenken wird Bier für die Bevölkerung gezapft, was Ihnen einen großen Beliebtheitsschub verleiht. Nehmen Sie sich nur vor den Nebenwirkungen in Acht, den ein zu hoher Bierkonsum auf Ihre Bevölkerung haben kann. Wenn Sie auf die Schenke klicken, wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie festlegen können, wie viel Bier ausgeschenkt werden soll. Je mehr Sie ausschenken, desto höher wird Ihre Beliebtheit, doch umso schneller wird auch das Bier verbraucht.



Eisenmine - In diesem Gebäude bauen Bergleute Eisen ab. Aus dem Eisen werden dann Streitkolben, Schwerter und Metallrüstungen geschmiedet, außerdem ist es für die Fertigung von Pechkesseln erforderlich. Die Eisenmine benötigt ein Ochsenjoch, um das gewonnene Eisen abtransportieren zu können.



Tjost - In einer Tjostarena können die Ritter des Landes ihre Ritterlichkeit und Tapferkeit für ihren Burgherrn unter Beweis stellen. Halten Sie eine Tjost ab, um sich einen großen Ehrenbonus zu verschaffen – und da so gut wie das gesamte Dorf an der Veranstaltung teilnehmen wird, auch gleich noch einen Beliebtheitsbonus.

BERGFRIEDTYPEN - In diesem Spiel gibt es vier unterschiedlich große Bergfriede:



Sächsisches Haus - Der kleinste aller verfügbaren Bergfriede besteht aus Holz. Auf dem Dach können keine Truppen postiert werden, nur innerhalb der großen Halle und auf dem Turm. Er kann nur sehr wenige Truppen fassen.



Kleiner Bergfried - Dieser Bergfried ist aus Stein gebaut und deutlich größer als das Sächsische Haus. Er kann von deutlich mehr Truppen verteidigt werden, da sowohl in der Halle, als auch auf dem Balkon, Dach und Turm Truppen stationiert werden können.



Mittlerer Bergfried - Dieser Bergfried fällt noch etwas größer aus als die kleine Version. Er verfügt über eine größere Halle und mehr Platz auf dem Dach zur Unterbringung von Truppen. Zusätzlich besitzt er vier Verteidigungstürme, die ihn zu einer wirklich guten Defensivereinrichtung machen.



Großer Bergfried - Dies ist die ultimative Verteidigungsbefestigung, in deren Innern unzählige Truppen untergebracht werden können. Feindliche Truppen müssen sich durch die große Halle kämpfen, die Treppen hinauf auf einen Balkon, durch einen Turm, auf das Dach (das mit zahlreichen Verteidigern besetzt werden kann und von vier massigen Türmen umgeben ist) und schließlich noch über eine Brücke zur letzten Verteidigungsbastion. Ein Angriff auf diesen Bergfried wird viele Angreifer das Leben kosten – und ein Erfolg ist keinesfalls garantiert.



Burgfräuleingemach - Dies ist der Wohnbereich des Burgherrn sowie des Burgfräuleins und der einzige private Bereich innerhalb der Burg. Hier verbringt das Burgfräulein die meiste Zeit und näht Kleider aus den Stoffen der Weberinnen. Den Rest ihrer Zeit verbringt Sie damit zu baden, sich umzukleiden – und mit ihrem Ehemann.



Burgküche - Hier werden Feste der Burg vorbereitet und hier leben auch die Bediensteten der Küche und des Burgfräuleingemachs. Alle königlichen Speisen werden in der Vorratskammer über der Küche gelagert und von der Köchin zubereitet. Die Pagen richten dann das Bankett in der großen Halle an und bedienen den Burgherrn und seine Gäste. Je mehr Gänge ein Festmahl hat und je mehr Gäste bei Tische sitzen, desto mehr Ehre wird erlangt.



Markt - In diesem Gebäude können Sie verschiedenste Waren kaufen und verkaufen.



Mühle - Die Müllersgesellen bringen den Weizen aus Ihrem Vorratslager zur Mühle, wo er zu Mehl gemahlen wird. Danach liefern Sie das Mehl wieder ins Vorratslager zurück. Mit dem Mehl können dann Bäckereien Brot backen.



Söldnerposten - Hier können Sie Söldner anwerben, sofern Sie über freie Bauern und genügend Gold verfügen, um für ihre Kosten aufzukommen.



Kloster - Hier studieren Mönche und illuminieren Manuskripte, die sie dann an den Bergfried liefern, was Ihnen Ehre einbringt. Außerdem können Sie hier Kampfmönche ausbilden.



Musikergilde - Hier können Sie Minnesänger und Hofnarren ausbilden. Diese unterhalten die Gäste Ihres Burgherrn bei Festmählern im Bergfried.



Pechkessel - Von hier aus können Sie einen Kessel mit kochendem Pech platzieren, welches dann von Ihren Baumeistern über den Feind gegossen werden kann. Der erste Baumeister, den Sie zuweisen, wird den Pechkessel bemannen, und drei weitere Baumeister erhalten Bottiche mit Pech, die sie ausgießen können.



Ochsenjoch - Ochsen transportieren Steine von Ihren Steinbrüchen und Eisen von Ihren Minen zum Vorratslager. Wenn Sie in der Nähe dieser Orte ein Ochsenjoch platzieren, werden die Rohstoffe automatisch gesammelt und zum Vorratslager transportiert.



Schweinezüchter - Der Schweinezüchter züchtet Schweine auf der Farm und schlachtet Sie dann, um so für Fleisch zu sorgen. Das Fleisch wird dann an die Burgküche geliefert, um Nachschub für kommende Festmähler zu haben.



Pechgraben - Diese Gräben sind mit leicht entflammbarem Pech gefüllt. Ein Bogenschütze, der in der Nähe einer Kohlenpfanne steht, kann mit einem Brandpfeil den ganzen Graben entzünden.



Pechgrube - Diese Gruben können im Sumpfgebiet platziert werden, um brennbares Pech zu gewinnen. Das Pech kann dann bei der Verteidigung Ihrer Burg eingesetzt werden.



Pikenmacherei - Hier fertigt Ihr Pikenmacher Lanzen und Piken aus dem Holz Ihres Vorratslagers.



Foltergeräte - Foltergeräte werden eingesetzt, um Verbrecher zu bestrafen, die gefasst und in das Verlies geworfen wurden. Der Richter wird dann im Gerichtsgebäude darüber befinden, ob die Verbrecher das Leben oder den Tod verdienen. Sie werden danach zum entsprechenden Foltergerät gebracht (je nachdem, ob ein Folterknecht anwesend ist und die Folter vollstrecken kann).



Sägegrube - Hier fällt Ihr Holzfäller Bäume und zersägt sie in kleinere Planken, die er dann mit einem Pferdegespann zum Vorratslager transportiert. Holz wird für den Bau der meisten Gebäude benötigt.



Schafzucht - Hier kümmert sich der Hirte um die Herde und schert die Schafe. Er sammelt die Wolle der geschorenen Schafe und bringt sie dann für die Weberinnen ins Vorratslager.



Belagerungscamp - In den Belagerungscamps stellen Ihre Baumeister Ausrüstung für die Belagerung feindlicher Burgen her. Achten Sie darauf, dass sie alle gut geschützt sind.



Statuen - Statuen können von dankbaren Bürgern zur Anerkennung besonders netter Burgherrn platziert werden. Sie liefern einen kleinen, aber konstanten Beitrag zur Ehre.



Steinbruch - Hier schlagen Bergleute Steine, die dann von Ochsen zum Vorratslager transportiert werden. Die Steine können beim Bau Ihrer Burggebäude, der Burgwälle und Türme verwendet werden.



Ställe - In jedem Stall stehen Ihnen einige Streitrösser zur Verfügung, auf denen Ihre Ritter in die Schlacht ziehen können.



Vorratslager - Hier werden alle Ihre Rohstoffe gelagert. Jedes Vorratslager enthält acht Lagerebenen. Sie können auch zusätzliche Vorratslager platzieren, um Ihre Lagerkapazität zu erhöhen.



Gerberei - Hier stellt die Gerberin aus den Häuten der Kühe Lederrüstungen her.



Foltergilde - Hier leben die Folterknechte und vollstrecken die Strafen der Verbrecher. Für manche Foltergeräte werden keine Folterknechte benötigt, für manche ist ein Folterknecht erforderlich und für kompliziertere Foltern werden sogar zwei Folterknechte gebraucht.



Schatzkammer - In der Schatzkammer wird all Ihr Gold aufbewahrt. Außerdem arbeitet hier der Steuereintreiber, den Sie manchmal dabei beobachten können, wie er mit seinem Wagen ausfährt, um zusätzliche Steuern von allen außerhalb liegenden Ländereien einzutreiben, die Ihnen gehören.



Weinberg - Hier baut Ihr Weinbauer unermüdlich Trauben an. Sobald sie geerntet wurden, werden Sie ans Vorratslager geliefert.



Weingut - Im Weingut wird aus Trauben Wein hergestellt. Dieser wird dann in der Speisekammer der Burgküche gelagert.



Kampfhundezwinger - In diesen Käfigen wird ein ganzes Rudel gefährlicher Kampfhunde gehalten, die Freund und Feind gleichermaßen anfallen. Sobald der Zwinger geöffnet wurde, greifen die Hunde die nächste Einheit oder den nächsten Arbeiter an.



Wassertrog - Brunnenarbeiter befördern Wasser vom Brunnen zum Wassertrog, um stets gewappnet zu sein, falls ein Feuer in der Burg ausbrechen sollte.



Weberei - Hier verarbeiten Weberinnen die Wolle aus Ihrem Vorratslager zu Stoffen, aus denen das Burgfräulein später Kleider nähen kann.



Brunnen - Aus den Brunnen wird Wasser gefördert, um eventuelle Feuer in der Burg löschen zu können.



Getreidefarm - Hier wird Weizen angebaut, der dann zum Vorratslager gebracht und dort zu Mehl gemahlen wird.

11.2 NAHRUNGSKETTE



11.3 KÖNIGLICHE NAHRUNGSKETTE



11.4 ROHSTOFFKETTE



11.5 NICHT MILITÄRISCHE CHARAKTERE



BÄCKER

Er backt das Brot zur Ernährung Ihres Volkes.

Arbeitet in: Bäckerei

Aufgabe: Backen

Benötigt: Mehl

Gewinnt: Brot

Bringt Rohstoffe zu: Kornspeicher



SCHMIED

Der Schmied ist normalerweise ein stiller und zurückhaltender Zeitgenosse. Leider ist er ziemlich jähzornig und hat

unvorhersehbare Wutausbrüche.

Arbeitet in: Schmiede

Aufgabe: Schwerter und Streitkolben herstellen

Benötigt: Eisen

Gewinnt: Schwerter und Streitkolben

Bringt Rohstoffe zu: Waffenkammer



BRAUERIN

Sie braut das Bier für die Schenken. Brauerinnen haben Probleme, geradeaus zu schauen und zu gehen.

Sie muss das Bier des öfteren testen und bekommt oft Ärger, weil sie Fremde auf der Straße obszön beschimpft.

Arbeitet in: Brauerei

Aufgabe: Bier brauen

Benötigt: Hopfen

Gewinnt: Bierfässer

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



VERBRECHER

Dieser etwas windige Zeitgenosse möchte für seinen Lebensunterhalt keine wirkliche Arbeit ergreifen und

stiehlt daher lieber aus dem Kornspeicher. Dabei spielt er des öfteren mit dem Feuer - in Person der Wachmänner und Folterknechte. Daher trifft man ihn auch häufig im Verlies an ...

Stiehlt von: Kornspeicher

Lieblingsbeschäftigung: Stehlen

Ergreifung durch: Wachmann

Flieht zu: Gehört



KERZENGIESSER

Er sieht seine Arbeit als Form der Kunst an und ist äußerst stolz darauf, dass er andere erleuchten kann.

Arbeitet in: Kerzengießerei

Aufgabe: Kerzen gießen

Benötigt: Wachs

Gewinnt: Kerzen

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



KINDER

Diese kleinen Lausbuben rennen den ganzen Tag in der Gegend rum und haben nur Unsinn im Kopf.



OCHSENFÜHRER

Sie holen Stein und Eisen vom Steinbruch und der Eisenmine, beladen ihre Ochsen damit und bringen die Rohstoffe ins Vorratslager.

Ochsenführer haben ein großes Herz und verbringen viel Zeit mit dem Dichten von Versen.

Arbeitet in: Ochsenjoch

Aufgabe: Ochsen führen

Gewinnt: Stein oder Eisen

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



FALKNER

Ein echter Profi als Falkner wird vor nichts Halt machen, um die Ratten in Ihrer Burg loszuwerden. Er liebt

Tiere (von Ratten einmal abgesehen) und genießt lange Spaziergänge.

Arbeitet in: Überall in der Burg

Aufgabe: Ratten töten



APFELBAUER

Diese einfachen Bürger kümmern sich um Ihre Obstgärten. Sie lieben es, sich über ihre schlechte

Behandlung auszulassen, und verachten daher auch das Stadtvolk.

Arbeitet in: Obstgarten

Aufgabe: Äpfel anbauen und ernten

Gewinnt: Äpfel

Bringt Rohstoffe zu: Kornspeicher



KÄSER

Der Käser hält Kühe und verarbeitet ihre Milch zu Käse. Seine liebste Freizeitbeschäftigung ist es, über die

Preise aller Waren auf dem Markt zu wettern.

Arbeitet in: Käserei

Aufgabe: Kühe halten, Käse herstellen

Gewinnt: Käse, Kuhfell (Gerberin)

Bringt Rohstoffe zu: Kornspeicher



FISCHZÜCHTER

Der Fischzüchter verbringt seine Zeit damit, Netze auszuwerfen und seine schlüpfrige Beute zu fangen. Wegen

seines ihm Meilen vorausseilenden Geruchs ist er nicht sonderlich beliebt in der Burg.

Arbeitet in: Fischteich

Aufgabe: Aale (und gelegentlich

Gänse) fangen

Gewinnt: Fisch

Bringt Rohstoffe zu: Burgtische



HIRTE

Der Hirte kümmert sich um die Schafe und sorgt dafür, dass sie die allerbeste Wolle produzieren. Er ist

in der ganzen Burg wegen seiner köstlichen Geschichten und Späße beliebt.

Arbeitet in: Schafzucht

Aufgabe: Schafe scheren

Gewinnt: Wolle

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



GETREIDEBAUER

Der Getreidebauer baut den Weizen an, der in der Mühle zu Mehl gemahlen wird. Er liebt seine Arbeit, und das ganz

besonders, wenn die Sonne scheint.

Arbeitet in: Getreidefarm

Aufgabe: Weizen anbauen,

Weizen liefern

Gewinnt: Weizen

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



FEUERSCHLUCKER

Der Feuerschlucker gehört zum Jahrmarkt und er beherrscht es, die Leute mit seinen atemberaubenden

Kunststücken zu fesseln. Leider hat er seit diesem leidigen Zwischenfall mit der Kohlenpfanne kein einziges Haar mehr am Körper ...

Arbeitet in: Jahrmarkt

Aufgabe: Unterhaltung



PFEILMACHER

Er stellt Bögen und Armbrüste für Ihre Truppen her. Er lädt gerne Leute auf eine Tasse Tee ein, um ihnen dann von seinem wunden Bein zu erzählen.

Arbeitet in: Pfeilmacherei

Aufgabe: Bögen und Armbrüste fertigen

Benötigt: Holz

Gewinnt: Bogen, Armbrüste

Bringt Rohstoffe zu:

Waffenkammer



GÄRTNER

Er sammelt nur die besten Nahrungsmittel für den Burgherrn und seine ehrenwerten Gäste aus

den Gärten. Er glaubt fest daran, dass er mit den Pflanzen reden kann, und gewann einst den ersten Platz in einem Karottenwettessen.

Arbeitet in: Garten

Aufgabe: Gemüse sammeln

Gewinnt: Gemüse

Bringt Rohstoffe zu: Burgküche



JAUCHEBAUER

Der Jauchebauer nimmt es nicht so schwer, dass er einen alles andere als erbauenden Job hat.

Arbeitet in: Jauchegrube

Aufgabe: Jauche entsorgen



WACHMANN

Dieser absolut loyale Zeitgenosse besitzt er eine Engelsgeduld und achtet stets das Gesetz.

Wachmänner sieht man in der Regel dabei, Verdächtige zu verfolgen und sie ins Verlies zu werfen - und das meist mit einem breiten Grinsen im Gesicht.

Arbeitet in: Wachposten

Aufgabe: Diebe fangen



HEILER

Er bekämpft die Seuchenherde, die sich über den Jauchehaufen bilden. In seiner Apotheke verbringt er einen

Großteil der Zeit damit, Tränke zu brauen, und ansonsten sammelt er Kräuter aus den Gärten.

Arbeitet in: Apotheke

Aufgabe: Krankheiten heilen



JÄGER

Jäger erlegen Wild und bringen das Fleisch dann in Ihren Kornspeicher. Sie sind raue und pfliffige Kerle, die einem

guten Humpen Bier nicht abgeneigt sind.

Arbeitet in: Jägerstand

Aufgabe: Tiere jagen

Gewinnt: Fleisch

Bringt Rohstoffe zu: Kornspeicher



WIRT

Er verteilt das Bier unter den Arbeitern. Der Wirt ist ein

rotwangiger, freundlicher Kerl, der immer am Zahn der Zeit ist und alles über die neuesten Fimmel weiß.

Arbeitet in: Schenke

Aufgabe: Bier besorgen, Kunden bedienen

Benötigt: Bierfässer



BERGMANN

Sie arbeiten stundenlang unter Tage, wo sie Eisen schmelzen und dann ausliefern. Bergmänner sind

kalthertige Eigenbrötler mit trostloser Perspektive. Ob sich hinter der rauen Schale ein weicher Kern verbirgt, lässt sich leider schlecht feststellen.

Arbeitet in: Eisenmine

Aufgabe: Eisen abbauen

Gewinnt: Eisen

Bringt Rohstoffe zu: Ochsenjoch



HOFNARR

Der Hofnarr spaziert nur in der Burg herum und neckt die Leute, während er Kunststückchen darbietet. Er hat

daher auch eine geringe Lebenserwartung.

Arbeitet in: Burg

Aufgabe: Das Volk unterhalten



JONGLEUR

Er kommt mit den Jahrmärkten in die Burg, um Ihre Leute zu unterhalten. Er ist ein zappeliger Typ, der keine Sekunde

stillstehen kann, und hasst Verpflichtungen.

Arbeitet in: Jahrmarkt

Aufgabe: Das Volk unterhalten

Bringt: Ehre



BURGFRÄULEIN

Sie ist zwar die gute Seele der Burg, aber auch ein wenig zickig. Sie war es gewohnt, bei ihrem Vater in

einem luxuriösen Herrenhaus zu wohnen, und beschwert sich jetzt ständig über die widrigen Umstände, unter denen sie jetzt leben muss.

Lebt in: Burgfräuleingemach

Aufgabe: Kleider nähen

Benötigt: Stoff

Gewinnt: Kleider

Bringt Rohstoffe zu:

Burgfräuleingemach



BURGHERR

Seine Lordschaft ist die wichtigste Person der gesamten Burg. Er ist ein absolut tödlicher Kämpfer und herrscht über sein Land und seine Untertanen. Sollte er in der Schlacht fallen, ist das Spiel verloren.

Lebt in: Bergfried

Aufgabe: Die Burg verwalten



KÖCHIN

Eine rundliche Dame, die für ihr Leben gern Speisen zubereitet und jedem auf die Finger klopf, der

vorher schon eine Kleinigkeit von den Delikatessen des Burgherrn naschen möchte.

Arbeitet in: Burgküche

Aufgabe: Königliche Speisen zubereiten

Benötigt: Fisch, Schweine, Gänse, Gemüse und Wein

Gewinnt: Speisen für ein Festmahl

Bringt Rohstoffe zu: Bergfried



MÜLLERGESELLEN

Diese jungen Burschen schleppen das Getreide zur Mühle, mahlen es geschwind und liefern dann das

Mehl ab. Müllergesellen werden scheinbar niemals müde.

Arbeitet in: Mühle

Aufgabe: Weizen mahlen

Benötigt: Weizen

Gewinnt: Mehl

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



MUTTER MIT SÄUGLING

Sie tauchen auf, wenn ein Gehöft gebaut wurde. Die Mutter sorgt sich um das Kind und hält das Haus in Schuss, während der Säugling nur schreit und Dreck macht.

Lebt in: Gehöft

Aufgabe: Säuglinge pflegen



PAGE

Der Page ist jederzeit gern zu Diensten, ganz egal, ob er Speisen zur Festtafel trägt oder das

Burgfräulein mit Stoffen versorgt. Insegeheim schwärmt er für das Burgfräulein, so dass er schnell errötet, wenn sie in seiner Nähe ist.

Arbeitet in: Burγκüche

Aufgabe: Sich um Burgherrn und Burgfräulein kümmern

Transportiert: Nahrung und Stoff

Bringt Rohstoffe zu: Tafel des Burgherrn und Burgfräuleingemach



BAUERN

Sie verbringen ihren Tag damit, vor dem Bergfried zu sitzen und sich zu unterhalten, während sie darauf warten, dass man ihnen Arbeit gibt.



PECHGRÄBER

Diese Kerle holen das Pech aus den umliegenden Sümpfen. Leider hat die Arbeit dort ihren Geruchssinn beeinträchtigt, weshalb die Pechgräber noch weniger mit Hygiene am Hut haben als der mittelalterliche Durchschnittsbürger.

Arbeitet in: Pechgrube

Aufgabe: Pech sammeln

Gewinnt: Pech

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



PIKENMACHER

Der Pikenmacher grübelt den ganzen Tag über die Bedeutung von sich drehenden Holzstücken nach, ist

ziemlich introvertiert, aber im Grunde genommen, der klügste Kopf im ganzen Spiel.

Arbeitet in: Pikenmacherei

Aufgabe: Lanzen und Piken für die Truppen fertigen

Benötigt: Holz

Gewinnt: Lanzen und Piken

Bringt Rohstoffe zu: Waffenkammer



GEISTLICHER

Der Geistliche vertraut einer höheren Macht. Man sieht ihn oft in der Burg, wenn er sich Kerzen besorgt und dabei ein Pläuschchen mit der Bevölkerung hält. Selbstverständlich lebt er für seine Gottesdienste, doch ebenso liebt er auch gelegentliche Besuche in der Schenke.

Arbeitet in: Kirche

Aufgabe: Gottesdienst abhalten

Benötigt: Kerzen

Bringt Rohstoffe zu: Kirche



STEINMETZ

Sie arbeiten im Steinbruch, wo sie Steine schlagen. Man munkelt, sie hätten die Unart, einem eigenartigen Ritual zu frönen, das man Hosenbeinrollen nennt.

Arbeitet in: Steinbruch

Aufgabe: Steine schlagen

Gewinnt: Stein

Bringt Rohstoffe zu: Ochsenjoch



GERBERIN

Sie ist eine willensstarke Frau, der es nichts ausmacht, Kühe zu schlachten und das Leder dann zu attraktiven

Harnischen für Ihre Soldaten zu verarbeiten. Die Gerberin hat eine raue Art an sich, außerdem ist sie eine extrem dominante Person.

Arbeitet in: Gerberei

Aufgabe: Kühe schlachten,

Lederrüstungen fertigen

Benötigt: Kuh

Gewinnt: Lederrüstung

Bringt Rohstoffe zu: Waffenkammer



FOLTERKNECHT

Eine wahrlich furchterregende Bande, die Gefallen daran findet, anderen Schmerzen zuzufügen. Dem

Durchschnittsbürger fällt es eher schwer, eine Unterhaltung mit ihnen in Gang zu bringen, doch sie diskutieren gerne mit Gleichgesinnten über ihr Tagewerk in der Foltergilde.

Lebt in: Foltergilde

Aufgabe: Hinrichtungen

Lieblingsbeschäftigung:

Schmerzen zufügen



SCHATZMEISTER

Dem Schatzmeister wurde bereits des öfteren vorgeworfen, in seiner Aufgabe zu sehr aufzugehen, er jedoch meint, er tue einfach nur seine Pflicht. Er ist dafür verantwortlich, Steuern einzutreiben und den Ausbau der Burg zu finanzieren.

Arbeitet in: Schatzkammer

Aufgabe: Steuern eintreiben



WEBERIN

Die Weberin liebt es, wenn die Leute einen Abstecher zu ihr machen und sich über Gott und die Welt

unterhalten, während sie selber dabei Stoffe webt, die das Burgfräulein dann weiterverarbeiten kann.

Arbeitet in: Weberei

Aufgabe: Stoff weben

Benötigt: Wolle

Gewinnt: Stoff

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager



HOLZFÄLLER

Sie fällen Bäume und zersägen sie dann, um das Holz auf einen Wagen zu verladen, damit es zum Vorratslager gebracht werden kann.

Arbeitet in: Sägegrube

Aufgabe: Bäume fällen, Stämme zersägen, Holz ausliefern

Benötigt: Bäume

Gewinnt: Holz

Bringt Rohstoffe zu: Vorratslager

12. CREDITS

FIREFLY STUDIOS

Game Design

Simon Bradbury

Executive Producer

Eric Ouellette

Associate Producer

Paul Harris

Game Programming

Andrew Prime

Will Wilson

Bob Kang

Graphics Programming

Andrew McNab

Additional Graphics & FX Programming

Warrick Buchanan

Multiplayer Programming

Will Wilson

Additional Game Programming

Simon Bradbury

Mini Game Programming

Phil Busittil

Lead Artist

Darren White

Artists

Robert Thornely

Jorge Cameo

Jason Juta

Sound design and original score composed by

Robert L. Euvino

Quality Assurance Manager

Darren Thompson

Firefly Testing

Phil Busittil

Casimir C. Windsor

Paul Ord

Stephen Pomphrey

Additional Design

Eric Ouellette

Casimir C. Windsor

Game Research

Darren Thompson

Casimir C. Windsor

Scenario Design

Simon Bradbury

Scenario Creators

Simon Bradbury

Eric Ouellette

Paul Harris

Darren Thompson

Phil Busittil

Casimir C. Windsor

Paul Ord

Stephen Pomphrey

Manual Writer

Darren Thompson

Narrative

Simon Bradbury

Casimir C. Windsor

Speech Writing

Simon Bradbury

Casimir C. Windsor

Voice Casting and Direction

Robert L. Euvino

Simon Bradbury

Eric Ouellette

Voice Actors (UK)

Anthony Mulligan

Chris Kent

John Tearney

Gerry Kersey

Luis Soto

Raymond Greenoaken

Voice Actors (US)

Jason Downs

Ian Worpole

John Froude

Chris Karczmar

Nicole Quinn

Graham Blackburn

Lori Wilner

Paul Duffy

Robert Euvino

Pat Bottino

Malcolm Cecil

David Rosenbaum

Clinton Graybill

Corbin Neuhauser

Luke Froude

A very special thank you to (for the wonderful and authentic musical performances and controbutions)

Ian Worpole (Mandolin, Octave Mandolin, Guitar)

Matthew Finck (Mandolin, Guitar)

Stuart De Usoz (Fiddle, Rhythm Bones, Bodhran, Tin Whistle)

Cathy De Usoz (Celtic Harp)

Lori Wilner (Vocals)

Lydia Pidlusky (Vocals)

Webmaster

Phil Busittil

Website Graphics

Jason Juta

Motion Capture Studio

Access Mocap

Access Mocap Engineers

Andy Cousins

Adam Vanner

Mocap Actors

Pete Beebee

Miles Green

Special thanks to

Tobias Barendt

Darrin Horbal

Hougant Chen

Megan Ouellette

Michael Best

Graeme Struthers

Beta Testers

Hayley Barnes

(Witch Hazel)

Neil Barnes

(Brave Sir Robin)

Philippe Barreaux (Jalis)

Michael Besley

(Lord Micheal)

Gill Bilski (GillB)

Trevor Cape (Wraith)

Merrill Edmonds (Merrill the Just)

Koen Francois

Guy Fraser (Admin)

Greg Holsclaw

(Lord Britian)

William Gibson

(Lord Daffy)

Aric Ingle (Spiderman)

Lorie Jewett

(Lady Arcola)

Matthew Johnson (Lord Ted)

Thomas Kamenick (Fantasia)

Patrick Korhonen (WoS-Badrang)

Nick Koutrouboussis (Lord Nick)

Meredith Meadows (Merepatra)

John Nicholson

Nick Pare (Uber_horseman)

Henry W. Picman (Victor the Great)

Bill Pleake

(Bill the Brave)

Hans Scheibler

(Earl Listbald)

Denise J Steele (mouse)

Karen Straube (Kester)

Adam Taylor (NAT)

Alastair Taylor (NAT)

Bob Taylor (Dark Lord)

JanJaap van den Hurk (Jayhawk)

Joost van der Berg (EJay)

Ron York

(Duke of York)

Lincoln QA Team QA Manager

Mark Lloyd

QA Supervisor

Kit Brown

Senior Localization Tester

Antoine Cabrol

Testers

Jon Ealam

Simon Lawrence

Sergio Russo

Jason Trindall
Charlie Kinloch
Andy Webster
Mike Emeny
Jon Atkin-Day
Lee Johnson
Localization Testers
Chris Welsh

Alain Dellepiane
Dominic Garcia
Breogan Zazpe
Tejedor
Carola Berens
Francois-Xavier
Fouchet
Gabriel Bienzobas
Mauraza
Naomi Long
Stefano Moretti

TAKE 2 NEW YORK

Roozbeh Ashtyani
Tom Bass
Jason Bergman
Sandeep Bisla
Andrea Borzuku
Dylan Bromley
Jordan Chew
Terry Donovan
Dave Edwards
Daniel Einzig
Gary Foreman
Jenefer Gross
Christoph Hartmann
Jamie King
Mayumi Kobayashi
Jennifer Kolbe
Jennifer Koontz
Richard Kruger
Gabriel Abmarcar
Gary Lewis

Susan Lewis
Jon Payne
Dorian Rehfield
Matt Schlosberg
Hosi Simon
Marlene Yamaguchi
Paul Yeates
Lesley Zinn

TAKE 2 EUROPE

Heinz Henn
James Ellingford
Serhad Koro
Anthony Dodd
Jon Broadbridge
Scott Morrow
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker
Karl Unterholzner
Fernando Melo
Denby Grace
Sajjad Majid
Mark Jackson
Lia Tsele
Sarah Seaby
Jonnie Bryant
Adrian Lawton
James Sutcliffe
Matthias Wehner
Markus Wilding
Andreas Traxler
Gabriel Schorsch Hacker
Alexander Harlander
Jan Sturm
Nasko Fejza
Marie-Christine Branellec
Emmanuel Tramblais
Elena Morlacchi
Giovanni Oldani
Monica Puricelli
Cristiana Colombo

Louise Malouf
Simon Ramsey
Leigh Harris
Warner Guinée
Onno Bos
Raquel Garcia
Francisco Diaz
Jaz Bansl
Heloise Williams
Richard Barnes

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein gleichzeitiges Einspeichern, Vorratighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielanführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Datendienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträgers, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENDIENST

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spielertipps und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support. Auf www.take2.de finden Sie in der Sektion SUPPORT allgemeine Lösungshilfen, Patches und ein komfortables Support-Formular, mit dem Sie uns schnell und einfach Ihre technischen Fragen übermitteln können.

So kommen Sie direkt zum Online-Komfort-Formular: www.take2.de/online-support

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 32 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Wir bieten Ihnen zwei Arten des technischen Telefon-Supports an:

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere neue Express-Hotline, die Ihnen täglich zur Verfügung steht.

Tel: 0190 / 82 48 79

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Eine günstigere Option stellt unsere Standard-Hotline dar, die montags bis freitags erreichbar ist.

Sie sollten für das Telefonat mit der Standard-Hotline unbedingt den EAN-Code Ihres Spiels und - sofern vorhanden - Ihren persönlichen Support-Code parat haben. Denn diese Hotline können Sie nur mit dem EAN-Code nutzen. Den 13-stelligen EAN-Code finden Sie unterhalb des Strichcodes auf der Rückseite der Verpackung. Einen persönlichen Support-Code (gilt dann für alle von Ihnen erworbenen Take2-Spiele) erhalten Sie entweder telefonisch von unserem Support-Team oder vorab, wenn Sie sich beim Online-Support registrieren.

Tel: 0190 / 14 54 54

Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr (0,62 € / Minute)

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: 0190 – 87 32 68 36

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-CD/DVD ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Discaustausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disctausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.
3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger: Take 2 Interactive
Bank: HypoVereinsbank München
BLZ: 700 202 70
Konto: 66 09 23 578
Betreff: CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61 7002 0270 0660 9235 78
SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

Die in diesem Produkt dargestellten Ereignisse sind fiktiv. Weder das United States Marine Corps noch eine andere Abteilung des Verteidigungsministeriums haben dieses Produkt freigegeben, unterstützt oder autorisiert. Basiert auf dem First to Fight-Trainingsprogramm, das von Destinier für das United States Marines Corps entwickelt wurde. © 2005 Destinier Studios, Inc. Veröffentlichung unter Lizenz durch 2K Games, ein Unternehmen der Take-Two Interactive Software, Inc. First to Fight, Ready Team-Fire-Assist und The Real-Life Combat Experiences of the Proud Few sind Warenzeichen von Destinier Publishing Corp. Destinier ist ein eingetragenes Warenzeichen von Destinier, Inc. Close Combat ist ein eingetragenes Warenzeichen von Atomic Games, Inc. und wird unter Lizenz verwendet. 2K Games, das 2K Games-Logo, Take-Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Microsoft und Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsbezeichnungen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Hergestellt in Großbritannien.

NOTIZED

NOTIZEN



Länder
Reisen
Kulturen



Gesundheit
Wellness
Lifestyle



Geschichte
Gegenwart
Zukunft



Natur
Technik
Kommunikation



Lernen
Trainieren
Weiterbilden



Beruf
Karriere
Wirtschaft