



STRONGHOLD CRUSADER™

Wir schreiben das Jahr 1094. Der griechische Kaiser Alexius I sendet ein Hilfesuch an Papst Urban II. Türkische Armeen haben die östlichen Provinzen des griechischen Reiches überfallen und nähern sich nun der Hauptstadt Konstantinopel. Der Papst legt den Rittern Westeuropas nahe, ihre Differenzen und Streitigkeiten beizulegen, um den Griechen im Osten zu helfen. Er ruft sie alle zusammen, um einen heiligen Krieg zu führen, der gleichzeitig als Pilgerreise nach Jerusalem dient. Der erste Kreuzzug steht kurz bevor ...



Inhalt

1.0 Hinweise vor dem Spiel	4
1.1 Systemanforderungen und Installation	4
1.2 Spielstart und Spielmodi	5
1.3 Spieloptionen	6
1.4 Spielüberblick	7
1.5 Über das Handbuch	7
1.6 Der Weg zum Sieg	8
1.7 Eine Mehrspieler-Partie spielen	9
1.8 Der Karteneditor	11
1.9 Kreuzzugs Spiele	12
2.0 Grundlagen des Spiels	14
2.1 Das Spielfenster und die Karte	14
2.2 Das Kameramenu	15
2.3 Den Bergfried platzieren	17
2.4 Bevölkerungswachstum	17
2.5 Rationen und der Kornspeicher	18
2.6 Steuern erheben	18
2.7 Beliebtheit in Kürze	19
2.8 Ressourcen sammeln	20
2.9 Bevölkerung aufstocken	21
3.0 An der Beliebtheit arbeiten	22
3.1 Nahrung	22
3.2 Steuern	23
3.3 Überfüllung	24
3.4 Jahrmärkte und andere Ereignisse	24
3.5 Religion	25
3.6 Geöffnete Schenken	26
3.7 Angstfaktor	27
4.0 Nahrung und Rohstoffe	28
4.1 Das Vorratslager	29
4.2 Rohstoffe	30
4.3 Der Kornspeicher	30
4.4 Nahrungsarten	32
4.5 Steuersatz	33
4.6 Marktplatz	34

5.0 Militär	35
5.1 Militärische Güter und die Waffenkammer	35
5.2 Unterkünfte	36
5.3 Söldnerposten	37
5.4 Verfügbare Einheiten	38
5.5 Sammeln der Streitkräfte	40
5.6 Marschbefehle	41
5.7 Haltungen der Einheiten	42
5.8 Kampf Befehle	43
5.9 Kartenpunkte	45
6.0 Verteidigung der Untertanen	46
6.1 Das Torhaus	46
6.2 Wälle bauen	46
6.3 Türme	47
6.4 Stufen setzen	47
6.5 Fallen	48
6.6 Gräben ausheben	48
6.7 Belagerungsgeräte aufstellen	49
6.8 Kochendes Pech	49
7.0 Belagerungen	50
7.1 Einnahme des Torhauses	50
7.2 Tragbare Schilde	51
7.3 Sturmböcke	51
7.4 Belagerungstürme	51
7.5 Katapulte	51
7.6 Triboke	52
7.7 Feuerballisten	52
7.8 Tunnel graben	52
7.9 Burggräben zuschütten	53
8.0 Übersichten	54
8.1 Nicht militärische Charaktere	54
8.2 Nahrungsproduktion	58
8.3 Waffenproduktion	59
8.4 Gebäudeübersicht	60
8.5 Übersicht – Europäische Einheiten	67
8.6 Übersicht – Arabische Einheiten	68
8.7 Tastaturbefehle	69
8.8 Befehle im Mehrspieler-Modus	71
8.9 Befehle im Karteneditor	71
8.0 Credits	72



1.0 Hinweise vor dem Spiel

1.1 Systemanforderungen und Installation

Betriebssystem:	Windows 98, Me, 2000, XP
CPU:	300 MHz (550+ empfohlen)
Arbeitsspeicher:	64 MB (128 MB empfohlen)
Festplattenspeicher:	850 MB
Grafikkarte:	DirectX 7.0-kompatible Grafikkarte (800x600) mit mindestens 4 MB
Soundkarte:	DirectX 7.0-kompatible Soundkarte (oder neuere Version)
Modem:	56k (für das Internetspiel)
CD-ROM:	8x CD-ROM-Laufwerk

Legen Sie die CRUSADER-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn das 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 dort Ihr CD-ROM-Laufwerk aus, in dem die CRUSADER-CD liegt. Starten Sie die Datei "autoplay.exe" und klicken Sie dann auf INSTALLIEREN.

Im nun folgenden Willkommensbildschirm klicken Sie auf WEITER.

Nun wird die Lizenzvereinbarung angezeigt. Wenn Sie die Bedingungen anerkennen, wählen Sie JA, um fortzufahren.

Als Nächstes müssen Sie ein Zielverzeichnis für die Installation wählen. Wenn Sie das Standardverzeichnis beibehalten wollen, klicken Sie einfach auf WEITER. Um das Verzeichnis zu ändern, klicken Sie auf DURCHSUCHEN und geben Sie das Zielverzeichnis ein, in das Sie CRUSADER installieren möchten.

Sie können danach eine Verknüpfung auf Ihrer Festplatte erstellen oder aber das Spiel einfach normal über den Eintrag PROGRAMME im Start-Menü starten. Wenn Sie mit dem Verzeichnisnamen einverstanden sind, klicken Sie auf WEITER.

Nachdem CRUSADER installiert wurde, haben Sie die Möglichkeit, auch Gamespy zu installieren, damit Sie online spielen können. Folgen Sie hierzu einfach den Bildschirmanweisungen.



Um CRUSADER von Ihrem PC zu entfernen, legen Sie die CRUSADER-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie im AutoPlay-Bildschirm die Option DEINSTALLIEREN. Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Sie können CRUSADER auch löschen, indem Sie das Spiel im Start-Menü über PROGRAMME aufrufen und dort die Option DEINSTALLIEREN wählen.

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

Immer wenn Sie die CRUSADER-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen, erscheint der AutoPlay-Bildschirm und der Button SPIELEN ist verfügbar. Klicken Sie auf den Button SPIELEN, um das Spiel zu starten.

Sie können das Spiel auch starten, indem Sie in der Taskleiste auf START, PROGRAMME, STRONGHOLD CRUSADER klicken.

1.2 Spielstart und Spielmodi

Wenn Sie FireFly Studios CRUSADER zum ersten Mal starten, werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben. Tippen Sie den Namen ein, mit dem Sie im Spiel angesprochen werden wollen, und klicken Sie auf "OK", um zum Hauptmenü gelangen.

a.) Kreuzzug

Kreuzzugsmarsch: Kämpfen Sie sich durch 50 zusammenhängende Kreuzzugspiele.

Eigenes Spiel: In diesem Modus können Sie gegen sieben KI-Gegner antreten.

b.) Historische Kampagne – Über diesen Button können Sie eine der vier Kampagnen anwählen.

An die Waffen: Machen Sie sich mit den ersten Kreuzrittern auf den Weg und lernen Sie mit ihnen die Gesetze der Wüste kennen ...

Saladins Eroberungszug: Übernehmen Sie die Führung der arabischen Truppen, um die Herrschaft über ihre Ländereien zurückzuerlangen.

Der Kreuzzug des Königs: Kämpfen Sie an der Seite der Könige Europas, um gegen die arabischen Angreifer zu bestehen.

Kreuzfahrerstaaten: Spielen Sie eine Gefechtskampagne und nehmen Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf.



c.) Burgenbau – Hier können Sie nach Herzenlust bauen. Es stören Sie keine lästigen Feinde, Sie haben keine Aufgaben zu erfüllen und auch keinen Zeitdruck. Sie wählen einfach die Karte, auf der Sie bauen möchten, und können loslegen! Wenn Sie während eines Burgenbau-Spiels F1 drücken, können Sie eine Invasion oder ein Ereignis Ihrer Wahl auslösen.


d.) Mehrspieler – Liefern Sie sich mit bis zu acht Freunden eine fürstliche Mehrspieler-Partie im LAN oder eine Internetpartie mit bis zu vier Spielern über GameSpy.

e.) Eigene Szenarien – Hier können Sie Ihre persönlichen Karten erstellen und ausprobieren.

f.) Optionen – Von diesem Menü aus können Sie die Spieleinstellungen an Ihren Computer anpassen. Sie können auch zuvor gespeicherte Spielstände laden.

g.) Lehrstunde – Die Lehrstunde macht Sie mit den Grundlagen des Spiels vertraut.

1.3 Spieloptionen

 Während des Spiels können Sie das Optionsmenü über das Schlüssel-Symbol links von der Minikarte aufrufen.

Speichern – Hier können Sie das Spiel unter einem beliebigen Namen abspeichern.

Laden – Hiermit können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

Optionen – Hier können Sie folgende Spielelemente ändern:

Spieloptionen – Passen Sie das Spieltempo an und blenden Sie die Hilfetexte ein oder aus.

Grafikoptionen – Ändern Sie die Auflösung und das Scrolltempo auf der Karte. Sie können hier auch den Standard-Mauszeiger auswählen, wenn Sie Probleme mit dem CRUSADER-Mauszeiger haben.

Soundoptionen – Stellen Sie den Ton ein oder aus und passen Sie die Lautstärke der Musik, Soundeffekte und Sprache an.

Hilfe – Hiermit rufen Sie den Inhalt des Hilfesystems auf.

Mission neu starten – Hiermit setzen Sie die Mission an den Ausgangspunkt zurück.

Mission beenden – Hiermit verlassen Sie die aktuelle Mission und gelangen zurück zum Hauptmenü.



Crusader verlassen – Hiermit verlassen Sie CRUSADER und kehren zum Desktop zurück.

Spiel wieder aufnehmen – Diese Option bringt Sie zurück zum Spiel.

1.4 Spielüberblick

CRUSADER ist eine Burgenbau-Simulation im Nahen Osten. Sie beginnen in der Mitte des 11. Jahrhunderts, es stehen Ihnen nur die bescheidensten Truppen und Befestigungen zur Verfügung.

Im Laufe der Kampagnen werden Ihrem Arsenal immer mehr Waffen und Rohstoffe hinzugefügt. Um siegreich zu sein, müssen Sie die Gesetze der Wüste meistern und einen neuen Feind unter den erbarmungslosen Bedingungen Ihrer kargen Umgebung bezwingen.

Für all diejenigen, die bereits STRONGHOLD gespielt haben, haben wir eine kurze Übersicht der wichtigsten Unterschiede zusammengestellt, mit denen Sie es bei CRUSADER zu tun haben werden.

- a.)** Farmen können nur auf den Wiesen nahe einer Oase errichtet werden.
- b.)** Es gibt sieben neue arabische Einheiten, die unterschiedliche Stärken, Fähigkeiten und Schwachpunkte haben. Sie können vom Söldnerposten aus angeworben werden.
- c.)** Die positive Wirkung von Religion und Bier wurde beachtlich erhöht. Die entsprechenden Gebäude spielen also eine weitaus größere Rolle im Spiel.
- d.)** Wenn Einheiten es auf das Dach eines Torhauses schaffen, nehmen Sie es automatisch ein.
- e.)** Hölzerne Wälle wurden durch niedrige Wälle ersetzt.

Viel Glück, mein Fürst. Rückt aus und macht Euch die Welt zu Eigen!

1.5 Über das Handbuch

Auf den ersten Blick mag ein dieses riesige Werk etwas erschlagen, doch man muss nicht das gesamte Handbuch durchgelesen haben, um mit dem Spiel zu beginnen. Eine gute Möglichkeit, schnell ins Spiel zu finden, ist die "Lehrstunde", die Sie über den Startbildschirm des Spiels aufrufen können. Alternativ können Sie sich auch das Kapitel 2 (Grundlagen des Spiels) ansehen, in dem ebenfalls alle grundlegenden Spielkonzepte behandelt werden. Wenn Sie erst einmal mit den Grundlagen vertraut sind, können Sie sich dann bei Bedarf die Abschnitte des Handbuchs durchlesen, zu denen Sie gerne mehr Informationen hätten.

An einigen Stellen werden Sie in diesem Handbuch **'Anmerkungen'** mit zusätzlichen Informationen zum gerade besprochenen Thema finden.

Anmerkung: Sie müssen diese Anmerkungen nicht unbedingt lesen, da sie lediglich auf häufig gestellte Fragen zum jeweiligen Thema eingehen.

Auch haben wir einige spielebezogene **'Tipps'** für Sie zusammengestellt wie zum Beispiel Shortcuts oder Alternativen, um eine bestimmte Handlung durchzuführen.

Tipp: Anfangs sollten Sie diese Tipps einfach ignorieren, da Sie Ihnen lediglich eine andere Möglichkeit zeigen, das anzuwenden, was Sie soeben gelernt haben.

Zu guter Letzt gibt es auch noch **'Hinweise'**. Diese beziehen sich immer auf mögliche Spielstrategien.

Hinweis: Wenn Sie sich lieber selbst Ihre Strategien erarbeiten, sollten Sie diese Hinweise nicht ansehen.

1.6 Der Weg zum Sieg

Bei jeder historischen Mission in CRUSADER müssen Sie verschiedene Aufgaben erfüllen.

i Um die noch ausstehenden Missionsziele anzusehen, klicken Sie links von der Minikarte auf das Aufgaben-Symbol.



Sie sehen nun die Missionsziele des aktuellen Szenarios. Alle bereits erfüllten Aufgaben sind mit einem Dolch gekennzeichnet.

Wenn es Ihre Aufgabe ist, alle feindlichen Einheiten abzuwehren, wird Ihnen auch die Zeitspanne angezeigt, innerhalb der die letzte Invasion auf der Karte eintrifft.

Um eine Mission zu erfüllen, müssen Sie alle Ziele erreichen, die Ihnen in der Einweisung angezeigt werden. Am Ende sehen Sie in der Wertung, wie gut Sie sich geschlagen haben. Je nachdem, wie gut Sie Ihre wirtschaftlichen Ziele erfüllen oder wie viele Truppen Sie verlieren, bekommen Sie Punkte hinzugerechnet oder abgezogen.

Wurde der Burgherr getötet oder ist Ihre Zeit abgelaufen, haben Sie verloren und müssen es noch einmal versuchen.

1.7 Eine Mehrspieler-Partie spielen

Sie können ein CRUSADER-Mehrspielerspiel entweder mit Hilfe von Gamespy Arcade™ im Internet oder über ein LAN spielen.

a) Mit Gamespy Arcade™ ein Spiel suchen

Starten Sie Gamespy Arcade und gehen Sie in die CRUSADER-Lobby. Hier finden Sie andere Spieler, gegen die Sie antreten können. Wenn alle Spieler bereit sind, startet der Host das Spiel und Sie gelangen zum Bildschirm mit den Mehrspieler-Optionen von CRUSADER.

Anmerkung: Sie können Gamespy Arcade™ automatisch von CRUSADER aus im Service-Provider-Bildschirm starten. CRUSADER wird dabei erst geschlossen, dann wird Gamespy Arcade™ gestartet und nachdem Sie Ihre Gegner gewählt haben, wird auch CRUSADER wieder gestartet.

b) Eine LAN-Verbindung erstellen

Wenn Sie im Bildschirm mit den Kampfoptionen auf "Mehrspieler-Partie spielen" klicken, gelangen Sie zum Service-Provider-Bildschirm. Hier sehen Sie eine Liste der möglichen Verbindungsarten. Wählen Sie die gewünschte Methode aus und folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Ein Spieler fungiert als Spielleiter (Host), die anderen Spieler können dem vom Host erstellten Spiel beitreten.

Nachdem Sie einem Mehrspielerspiel beigetreten sind, sehen Sie die Mehrspieler-Optionen. Sie sollten dem Host signalisieren, dass Sie startklar sind, indem Sie auf "Bereit" klicken. Sie können dem Host auch über das Chat-Fenster mitteilen, welche Spielart Sie bevorzugen würden, allerdings können Sie selbst keine Einstellungen vornehmen.



Verbundene Spieler – Hier sehen Sie eine Liste der verbundenen Spieler und KI-Gegner sowie die Angabe, ob sie bereit sind oder nicht (KI-Gegner sind durch einen Schild mit der Aufschrift "CPU" gekennzeichnet). Alle menschlichen Spieler müssen bereit sein, damit das Spiel gestartet werden kann. Sie können hier auch Teams bilden. Normalerweise spielt jeder Spieler für sich alleine, doch der Host kann auch Bündnisse zwischen Spielern schließen, indem er auf den "Runden Tisch" klickt. Wenn Sie eine Allianz eingegangen sind, werden sich Ihre Truppen nicht gegenseitig angreifen, Sie können Waren untereinander austauschen und gemeinsam die Siegbedingungen erfüllen.

Als Host können Sie nun auch die Standardeinstellungen des Spieltyps verändern:

Spieltyp wählen (Normal, Kreuzzug, Deathmatch) – Hier können Sie einstellen, mit wie viel Gold und Truppen die menschlichen Spieler und KI-Gegner das Spiel beginnen.

Diesen Spieler entfernen – Hiermit werfen Sie einen bestimmten Spieler aus dem Spiel.

Chat-Fenster – Von hier aus können Sie den anderen Spielern Nachrichten zukommen lassen, indem Sie den Text eingeben und ihn mit der Eingabetaste abschicken.

Kartenauswahl – Die verfügbaren Karten hängen von der Anzahl der Spieler ab. Sie können die Karten im Fenster unten rechts auswählen. Eine Übersicht der ausgewählten Karte erscheint dann zusammen mit einer kurzen Beschreibung im Fenster oben rechts. Falls die anderen Spieler Ihre Karte nicht besitzen, können Sie sie ihnen schicken.

In den Spieloptionen können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Starke Wälle – Wenn Sie diese Option aktivieren, können Verteidigungsbauten wie Wälle und Türme nicht von normalen Militäreinheiten beschädigt werden und nur Belagerungswaffen können ihnen etwas anhaben.

Spieltempo – Hier können Sie die Spielgeschwindigkeit erhöhen oder herabsetzen.

Spiel mit Autospeichern – Hier können Sie wählen, ob das Spiel in bestimmten Intervallen automatisch gespeichert werden soll oder nicht.

Wenn alle Spieler bereit und Sie mit den Spieleinstellungen zufrieden sind, kann das Spiel gestartet werden.

Chat im Spiel – Während eines Mehrspielerspiels können Sie Nachrichten an andere Spieler senden, indem Sie die Eingabetaste drücken und so das Chat-Fenster aufrufen. Bevor Sie den Text eingeben, müssen Sie entscheiden, wem Sie die Nachricht schicken wollen. Die Standardeinstellung ist, dass die Nachricht an alle geht, doch es ist auch möglich, einzelne Adressaten per Mausklick zu entfernen. Um die Nachricht zu senden, drücken Sie die Eingabetaste, um sie abubrechen, drücken Sie Esc.



Drohen – Wenn Sie auf eine der Nummern klicken, können Sie einem Ihrer Gegner drohen.

Mögliche Aktualisierungen zum Mehrspieler-Modus von CRUSADER entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

1.8 Der Karteneditor

Wenn Sie auf den Button "Eigene Szenarien" klicken, erhalten Sie vier zusätzliche Optionen.

Karte spielen – Hier können Sie eine im Editor erstellte Karte auswählen und spielen.

Karte laden – Hiermit können Sie eine zuvor gespeicherte Karte laden und weiter bearbeiten.

Neue Karte – Dies bringt Sie zu den folgenden Optionen:

Neue Burgenbau-Karte – Von hier aus können Sie eine neue Landschaftskarte erstellen. Mit der Option "Zur Karte" rufen Sie den Landschaftseditor auf, mit der Option "Szenario bearbeiten" können Sie die verschiedenen Startbedingungen für die Karte einstellen.

Neue eigene Szenario-Karte – Mit dieser Option können Sie Ihre persönliche Szenariokarte entwerfen, samt der gewünschten Ereignisse.

Anmerkung: Wenn Sie beim Editieren einer Karte Alt + Komma drücken, können Sie den Kartentyp verändern.

Neue Kreuzzug-Karte – Hier können Sie eine Karte erstellen, die Sie sowohl im Modus "Eigenes Spiel" als auch im Mehrspieler-Modus einsetzen können. Vom Editor-Bildschirm aus können Sie auch den Startbergfried und die anfänglichen Gebäude auf der Karte platzieren. Mit der Anzahl der Bergfriede legen Sie die maximale Spielerzahl für die Karte fest.

Im Karteneditor stehen Ihnen zahlreiche Tools zum Bearbeiten von Landschaften sowie ein Szenario-Editor zur Verfügung. Sie haben also alles, was Sie brauchen, um monumentale Karten und Gefechtsszenarien zu erschaffen.

Sie können diese selbst erstellen Missionen gerne zum Spielen mit Ihren Freunden austauschen, allerdings ist es untersagt, sie kommerziell zu nutzen. Firefly Studios Ltd. behält sich alle Rechte am Editor und den damit erstellten Dateien vor.

1.9 Kreuzzugsspiele

Kreuzzugsspiele werden gegen Computergegner ausgetragen. Nachdem Sie im Hauptmenü den Menüpunkt "Kreuzzug" gewählt haben, haben Sie zwei Optionen:

Im "Kreuzzugsmarsch" bestreiten Sie eine Reihe zusammenhängender Kreuzzugsspiele. Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie zu einer Karte, auf der Ihre momentane Position verzeichnet ist. Das Kreuzritter-Banner zeigt Ihren Standort und die Schwerter zeigen die von Ihnen eroberten Gebiete an.

Nachdem Sie den Startbutton unten rechts angeklickt haben, gelangen Sie zum Info-Bildschirm. Hier sehen Sie, gegen wen Sie kämpfen, wer Ihre Verbündeten sind, auf welcher Karte Sie spielen und mit wie viel Gold jeder startet. Die Teams werden durch gekreuzte Schwerter getrennt, um zu zeigen, wer mit wem verbündet ist.

Im Laufe des Kreuzzugsmarsches werden die Spiele immer schwieriger und Sie und Ihre Verbündeten haben es mit immer stärkeren Gegnern zu tun.

Anhand der Datumsanzeige oben links im Kreuzzugsmarsch-Bildschirm können Sie sehen, wie lange Sie bisher gebraucht haben. Wenn Sie ein Kreuzzugspiel wiederholen und es in kürzerer Zeit schaffen, wird Ihre Gesamtzeit entsprechend reduziert. Finden Sie heraus, wie schnell Sie den Kreuzzugsmarsch absolvieren können – wenn Sie es überhaupt schaffen, versteht sich ...

Der zweite Spieltyp im Kreuzzugsmodus ist das "Eigene Spiel".

Wenn Sie diese Option anwählen, gelangen Sie zu einer Lobby, in der Sie ein Spiel nach Ihren Wünschen erstellen können.



Im Fenster oben links werden die KI-Gegner und Teams bestimmt. Anhand des Symbols mit dem Schwert auf dem Schild oben rechts können Sie neue Gegner hinzufügen, mit Hilfe der Pfeile können Sie die Feinde löschen, gegen die Sie nicht antreten möchten. Die von Ihnen gewählten Gegner werden unterschiedliche Arten von Burgen bauen, verschiedene Nahrungsmittel und Rohstoffe bevorzugen und unterschiedliche Waffen und Angriffstaktiken einsetzen.

Klicken Sie auf den Runden Tisch, um das Teamauswahl-Fenster zu öffnen, welches Sie unten sehen können.



Klicken Sie auf das Portrait eines Charakters und halten Sie die linke Maustaste, gedrückt, um es über den Bildschirm zu bewegen. Wenn Sie einen Spieler auf den anderen ziehen, bilden die beiden ein Team. Um einen Spieler aus einem Team zu entfernen, ziehen Sie sein Portrait über das Fallgatter in der Mitte. Wenn Sie mit der Einteilung zufrieden sind, klicken Sie auf den grünen Haken. Sie gelangen dann zurück in die Lobby und jedes Team ist mit einer anderen Farbe gekennzeichnet.

Anhand der Symbole im Spieleinstellungsfeld können Sie den Spieltyp bestimmen (Normal, Kreuzzug, Deathmatch). Dieser wirkt sich auf die Goldmenge und die Anzahl an Truppen aus, mit denen die menschlichen Spieler und KI-Gegner starten.

Unten rechts im Bild können Sie die gewünschte Karte auswählen. Klicken Sie einen Kartennamen an, um sich eine kurze Beschreibung anzeigen zu lassen.

Während des Spiels können Sie Ihre Verbündeten um Hilfe ersuchen, indem Sie die Eingabetaste drücken oder das Hornsymbol unten im Bild anklicken.

Im nun erscheinenden Fenster können Sie anhand des Buttons "Befehle erteilen" Ihre Verbündeten bitten, einen gemeinsamen Feind anzugreifen oder Ihre Burg zu verteidigen.

Mit dem Button "Güter senden" schicken Sie einem Ihrer Verbündeten die von ihm angeforderten Waren.

Der Button "Güter anfordern" ermöglicht es Ihnen, einen Verbündeten um eine bestimmte Menge an Nahrungsmitteln, Rohstoffen oder Waffen zu bitten.

Nachdem Sie Ihre Forderungen gestellt haben, wird Ihr Verbündeter darüber nachdenken und Ihnen seine Antwort mitteilen.

Anhand der Symbole bei den Portraits Ihrer Verbündeten können Sie sehen, welche Güter diese anfordern (oben rechts), ob sie Hilfe brauchen und ob sie gerade angreifen oder verteidigen. Ein blinkendes Ausrufungszeichen unten rechts signalisiert, dass Ihr Verbündeter Hilfe braucht, ein Schild unten links, dass er sich verteidigt, und ein Schwert zeigt, dass Ihr Verbündeter gerade jemanden angreift.

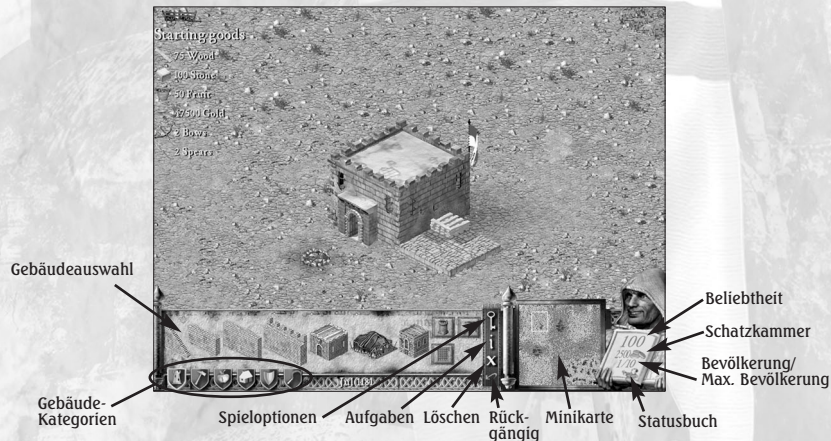
Wenn Sie den Schild mit der Krone anklicken, öffnen Sie das Verdienstorden-Fenster. Hier sehen Sie, welcher Fürst sich am besten schlägt und wie viel Gold und Truppen die Spieler zur Verfügung haben. Sie können die Aufstellung nach den verschiedenen Kriterien sortieren lassen, indem Sie die Symbole oberhalb anklicken.

2.0 Grundlagen des Spiels

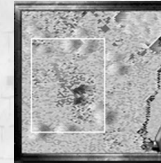
Dieses Kapitel behandelt alle grundlegenden Spielkomponenten von CRUSADER. Als Spieleneuling sollten Sie auf jeden Fall auch die "Lehrstunde" durchspielen, als alter Spielehase genügt es, wenn Sie das Kapitel grob überfliegen.

2.1 Das Spielfenster und die Karte

Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben, sieht der Bildschirm wie folgt aus:



Um die Karte weiterzuscrollen, bewegen Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand. Auch die Minikarte wird dann Ihre neue Position anzeigen.

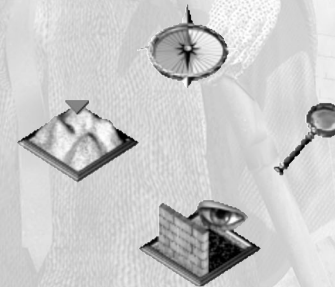


Tipp: Sie können auch mit Hilfe der Pfeiltasten scrollen.

Sie können sich auch zu einem bestimmten Standort bewegen, indem Sie diesen mit der linken Maustaste auf der Minikarte anklicken, die sich unten rechts im Bild befindet.

2.2 Das Kameramenü

Wenn Sie im Spielfenster die rechte Maustaste gedrückt halten, erscheinen die vier Kamerasymbole.



Drehen:



Wenn Sie den Mauszeiger auf das Kompass-Symbol bewegen, wird es hervorgehoben, und die Karte dreht sich um 90 Grad. Die Karte dreht sich so lange, bis Sie die rechte Maustaste wieder loslassen.

Tipp: Sie können die Karte auch drehen, indem Sie die Tasten 'X' und 'C' drücken

Zoomen:



Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger auf das Zoom-Symbol bewegen, fährt die Kamera nach oben, so dass Sie einen größeren Ausschnitt der Karte sehen können. Wenn Sie den Vorgang wiederholen, zoomen Sie wieder heran.

Tipp: Sie können auch anhand der Taste 'Z' herein- und herauszoomen.

Über Dinge hinwegblicken:

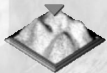


Wenn Sie den Mauszeiger nach unten auf das Mauer-Symbol bewegen, werden hohe Landschaftselemente wie Bäume, Wälle und einige Gebäude auf eine niedrige Höhe abgesenkt, damit Sie über sie hinwegblicken können. Wenn Sie den Button wieder loslassen, erscheint die Landschaft wieder im Normalzustand.

Tipp: Wenn die Landschaft absenken wollen, um darüber hinwegzublicken, drücken Sie die Taste 'V'.

Hinweis: Diese Funktion wird sich im Laufe des Spiels als besonders nützlich erweisen, wenn Sie hinter Wälle blicken möchten!

Abgeflachte Ansicht:



Wenn Sie den Mauszeiger auf das Berg-Symbol bewegen, machen Sie die Landschaft und Gebäude vorübergehend dem Erdboden gleich. Wiederholen Sie dies, so richten sie sich wieder auf.

Tipp: Sie können auch die Leertaste drücken, um die Landschaft und die Gebäude abzuflachen.

Die Menüleiste ausblenden:

Wenn Sie die Tabulatortaste drücken, verschwindet die Menüleiste, das Spiel wird dann im Vollbildmodus angezeigt. Um sie wiederherzustellen, drücken Sie die Tabulatortaste erneut.

2.3 Den Bergfried platzieren



Bevor Sie andere Gebäude zur Verfügung haben, müssen Sie erst einmal Ihren Startbergfried auf der Karte platzieren. Um ein Gebäude zu errichten, wählen Sie es im Gebäudemenu unten am Bildschirm aus und klicken Sie dann mit links an die Stelle der Karte, an der Sie es platzieren wollen.

Anmerkung: Wenn Sie versuchen, ein Bauwerk an einer Stelle zu platzieren, auf der nicht gebaut werden kann, wird ein Teil des Grundrisses rot.



Wenn Sie Ihren Bergfried platziert haben, geschehen viele Dinge. Das erste, was Sie sehen werden, ist dass Ihre Startressourcen von Ihren Startgütern ins Vorratslager transferiert werden. Diese Ressourcen können Sie nun zum Bau verwenden.

2.4 Bevölkerungswachstum



Außer dem Bergfried und dem Vorratslager sehen Sie auch noch eine Feuerstelle. Wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen, erscheint die Anzeige für das Bevölkerungswachstum. Je beliebter Sie sind, desto schneller füllt sich der Kreis und desto schneller wächst auch die Bevölkerung. Immer wenn der Kreis komplett ist, kommt ein Bauer und wartet am Feuer auf Arbeit.

Anmerkung: Es können sich höchstens 24 Bauern an der Feuerstelle aufhalten. Wenn diese Grenze erreicht ist, müssen Sie ihnen Arbeit verschaffen, um Platz für neue Bauern zu machen.

Wenn die Anzeige rot wird, sind Sie unbeliebt. Sie sehen dann, wie schnell die Bürger Ihre Burg verlassen.

2.5 Rationen und der Kornspeicher



Wenn Sie einen Kornspeicher errichten, werden die Lebensmittel aus Ihren Startgütern dorthin transferiert.

Anmerkung: In Einzelspieler-Invasionsmissionen wird die Zeit erst dann gezählt, wenn sowohl der Bergfried als auch der Kornspeicher platziert worden sind. Im Mehrspieler-Modus ist das nicht der Fall.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Kornspeicher, um das Kornspeicher-Fenster aufzurufen.

Anmerkung: Immer wenn Sie ein Gebäude oder eine Person mit links anklicken, erscheint ein Fenster mit näheren Informationen dazu. Nachdem Sie ein Gebäude platziert haben, können Sie mit einem Rechtsklick den Baucursor wieder in den Standardcursor verwandeln.



In diesem Fenster erfahren Sie Näheres zu den Lebensmitteln und können die Rationen festlegen. Rechts im Fenster sehen Sie fünf unterschiedlich volle Teller, die die Rationsmengen symbolisieren. Die niedrigste Einstellung ist "Keine Rationen", die höchste ist "Doppelte Ration". Die Standardeinstellung ist "Volle Rationen". Wenn Sie die Menge reduzieren, sinkt Ihre Beliebtheit, wenn Sie sie erhöhen, steigt sie entsprechend. Sie können den Lebensmittelverbrauch anhand der Leiste im Kornspeicher beobachten oder daran, wie viele Nahrungseinheiten aus Ihrem Kornspeicher verschwinden.

2.6 Steuern erheben

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf Ihren Bergfried klicken, öffnet sich das Steuerfenster, von dem aus Sie Ihre Steuerdetails einsehen und mittels eines Schiebereglers den Steuersatz anpassen können.

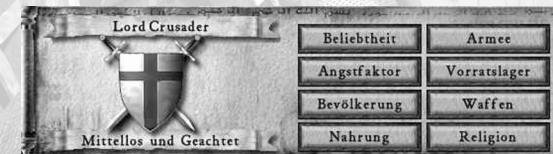


Ihnen stehen dabei alle Möglichkeiten offen – von großzügigen Spendengeldern bis hin zu einer grausamen Steuerlast. Die Standardeinstellung ist "Keine Steuern". Je mehr Steuern Sie erheben, desto unbeliebter werden Sie, je mehr Geld Sie den Bürgern geben, desto beliebter.

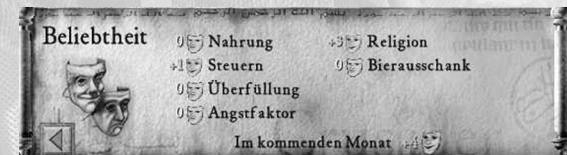
2.7 Beliebtheit in Kürze



Der Informant mit dem geöffneten Buch zeigt kritische Informationen auf einen Blick an. Der Ausdruck auf seinem Gesicht zeigt Ihre Beliebtheit an, er wird Sie ebenfalls wissen lassen, was er von einigen Ihrer Handlungen hält! Klicken Sie mit links auf das Statusbuch, um das Statusfenster zu öffnen.



Ein Klick auf den Button "Beliebtheit" bringt Sie zum Beliebtheitsfenster, dem Sie nähere Details entnehmen können.



Unten im Fenster, nach den Worten "Im kommenden Monat", können Sie sehen, wie sich Ihre Handlungen im nächsten Monat insgesamt auf die Beliebtheit auswirken werden. Sie können an Ihrer Beliebtheit arbeiten, indem Sie Ihren Steuersatz und die Rationen verändern. Die Beliebtheit sollte nicht unter 50 sinken, sonst verlassen die Bürger Ihre Burg.



Wenn Ihr Informant aus unerklärlichen Gründen plötzlich grimmig blickt und Ihre Beliebtheit (die Zahl oben im Buch) unter 50 sinkt, werden Sie Arbeiter verlieren. Ist Ihre Beliebtheit unter 50, wird der Wert in Rot dargestellt, liegt die Beliebtheit bei 50 oder höher, ist die Zahl grün.

Tipp: Hören Sie auf den Informanten! Er wird Sie warnen, wenn Ärger droht.

2.8 Ressourcen sammeln

Unten links im Bild werden Sie sechs Schilde bemerken.



Burg-
gebäude



Werk-
stätten



Farm-
gebäude



Stadt-
gebäude



Waffen-
gebäude



Nahrungs-
gebäude

Dies sind die verschiedenen Gebäude-Kategorien, die jeweils verschiedene Gebäude beinhalten. Wenn Sie auf einen der Schilde klicken, wird er markiert und es wird eine kurze Beschreibung angezeigt.

Tipp: Wenn Sie mit irgendeinem Symbol im Spiel einmal nichts anzufangen wissen, bewegen Sie einfach den Mauszeiger darüber, und Sie erhalten eine kurze Beschreibung.



Der wichtigste Rohstoff im Spiel ist Holz, da es nahezu für jedes Gebäude benötigt wird. Klicken Sie mit links auf den Schild mit dem Hammer, und Sie öffnen die "Werkstätten"-Kategorie. Wenn Sie nun auf der Karte eine Holzfällerhütte bauen, wird einer Ihrer Bauern zum Holzfäller und macht sich an die Arbeit.



Der schnellste und einfachste Weg, um die Lebensmittelvorräte aufzustocken, ist sich auf die Jagd zu begeben. Bauen Sie dazu Jägerstände, die Sie in der Kategorie "Farmen" finden. Wenn das Wild erlegt ist, wird das Fleisch in den Kornspeicher gelegt und Ihrem Nahrungsvorrat hinzugefügt. Sie sollten stets darauf achten, dass sich der Lebensmittelverbrauch in etwa mit dem Erwerb neuer Lebensmittel die Waage hält.



Rückgängig – Wenn Sie gerade ein Gebäude platziert und es sich dann anders überlegt haben, klicken Sie auf den Rückgängig-Pfeil links von der Minikarte. Damit widerrufen Sie Ihre letzte Handlung und Sie erhalten die verbrauchten Ressourcen wieder zurück.



Löschen – Wenn Sie ein Gebäude löschen möchten, klicken Sie auf das X links von der Minikarte und dann auf das entsprechende Gebäude. Sie erhalten nun die Hälfte der Ressourcen zurück, die beim Bau verbraucht wurden.

2.9 Bevölkerung aufstocken



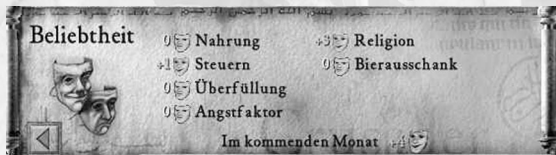
Wenn Sie mehr Platz benötigen, bauen Sie weitere Hütten, die Sie in der Kategorie "Stadtgebäude" finden. Pro Hütte haben Sie acht weitere Unterkünfte zur Verfügung und Ihre Siedlung wird wachsen – allerdings haben Sie dann auch mehr hungrige Mäuler zu stopfen.

Kurz gesagt:

- Suchen Sie anhand des Kameramenüs und der Minikarte einen geeigneten Standort für Ihre Siedlung. Vergessen Sie nicht, dass Sie die Landschaft mit der Leertaste abflachen können!
- Sie müssen erst den Bergfried und den Kornspeicher platzieren, bevor Ihnen andere Gebäude zur Verfügung stehen.
- Ihre Beliebtheit ist der Schlüssel zum Erfolg.
- Der Steuersatz und die Rationen wirken sich auf die Beliebtheit aus.
- Beginnen Sie möglichst früh, sich mit Holz und Lebensmitteln zu versorgen.
- Bauen Sie weitere Behausungen, um Ihre Bevölkerungszahl zu erhöhen. Achten Sie dabei jedoch auch auf Ihre Lebensmittelversorgung und Beliebtheit.

3.0 An der Beliebtheit arbeiten

Dieses Kapitel behandelt alle Faktoren, die Auswirkungen auf Ihre Beliebtheit haben. Diese Faktoren werden sichtbar, wenn Sie das Beliebtheitsfenster vom Statusbuch aus öffnen.



Auf der linken Seite der verschiedenen Faktoren sehen Sie ein Gesicht. Ein grünes lächelndes Gesicht bedeutet, dass sich dieser Bereich positiv auf Ihre Beliebtheit auswirkt, ein gelbes gleichgültiges Gesicht ist neutral und ein rotes unzufriedenes Gesicht wirkt sich negativ auf Ihre Beliebtheit aus. All diese Faktoren beeinflussen Ihre allgemeine Beliebtheit, die Sie nach den Worten "Im kommenden Monat" erkennen können. Sie haben also sechs verschiedene Möglichkeiten, an Ihrer Beliebtheit zu arbeiten, am wichtigsten sind hierbei jedoch Nahrung und Steuern.

3.1 Nahrung

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



Ihre Bürger sind glücklicher, wenn Sie eine Auswahl an Nahrungsarten haben. Wenn Sie dem Volk keine vollen Rationen geben, machen Sie sich unbeliebt, erhöhte Rationen steigern Ihre Beliebtheit.

Die detaillierten Auswirkungen sind wie folgt:

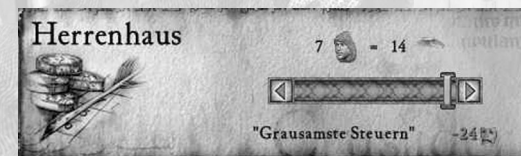
Vorh. Nahrungsarten	Wirkung auf Beliebtheit
1	0
2	+1
3	+2
4	+3

Ration	Wirkung auf Beliebtheit
Keine	-8
Halbe	-4
Volle	0
Extra	+4
Doppelt	+8

Tipp: Mit der Taste 'G' können Sie die Ansicht auf Ihren Kornspeicher zentrieren und das Kornspeicher-Fenster aufrufen.

3.2 Steuern

In CRUSADER beliebt es den Bürgern nicht so recht, Steuern zu zahlen. Daher hat jeder positive Steuersatz, den Sie festlegen, eine negative Auswirkung auf Ihre Beliebtheit.



Wenn Sie ein großes Herz haben und Ihre Schatzkammer gut gefüllt ist, möchten Sie Ihrem Volk vielleicht monatlich eine kleine Spende zukommen lassen.



Wenn Sie dies tun, machen Sie sich sehr beliebt.

Hinweis: 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.

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

Großzügige Spende	Große Spende	Kleine Spende	Keine Spende	Niedrige Steuern	Moderate Steuern
+7 🍷	+5 🍷	+3 🍷	+1 🍷	-2 🍷	-4 🍷
Hohe Steuern	Gemeine Steuern	Wucher- steuern	Grausame Steuern	Grausamere Steuern	Grausamste Steuern
-6 🍷	-8 🍷	-12 🍷	-16 🍷	-20 🍷	-24 🍷

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

Tipp: Mit der Taste 'H' können Sie die Ansicht auf Ihren Bergfried zentrieren und das Bergfried-Fenster aufrufen.

3.3 Überfüllung

Ihr Bergfried enthält zu Beginn bereits einige Behausungen für Ihre Bürger, doch Sie müssen weitere Häuser bauen, um die Bevölkerungszahl zu erhöhen. Jedes Haus kann 8 Menschen aufnehmen.



Wenn Ihre Bevölkerung die Anzahl der verfügbaren Wohnplätze übersteigt, kommt es zur Überfüllung. Die Bevölkerungsanzeige färbt sich dann rot. Dies kann zum Beispiel geschehen, wenn eins Ihrer Häuser gelöscht oder vom Feind zerstört wird. Um Abhilfe zu schaffen, bauen Sie einfach neue Behausungen.

3.4 Jahrmärkte und andere Ereignisse



Von Zeit zu Zeit werden Jahrmärkte auf Ihrer Burg stattfinden und für Unterhaltung sorgen. Während dieser Zeit erhalten Sie einen vorübergehenden Beliebtheitsschub.

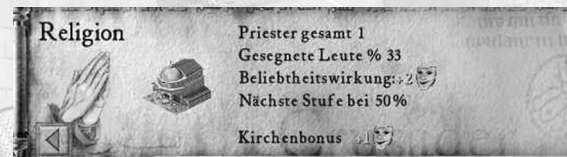
Es kann natürlich auch anders kommen, und Löwen können die Burg angreifen oder Krankheiten können ausbrechen. In dem Fall sinkt Ihre Beliebtheit.

3.5 Religion



Wenn Sie ein Gotteshaus errichten, treffen sogleich Priester ein und beginnen damit, Ihre Bürger zu segnen.

Wenn Sie das Religionsfenster im Statusbuch des Informanten öffnen, wird Ihnen die Prozentzahl der gesegneten Leute angezeigt sowie der Beliebtheitsbonus, den Sie dadurch erhalten.



Leider hält der Segen des Priesters nur vorübergehend an und muss von Zeit zu Zeit erneuert werden. Daher ist das Segnen Ihrer Gemeinde ein fortlaufender Prozess. Je höher der Prozentsatz gesegneter Leute, desto beliebter sind Sie.

Je mehr Ihre Bevölkerungszahl wächst, desto niedriger wird der Prozentsatz sein und desto geringer Ihr Beliebtheitsbonus. Um dem entgegenzuwirken, sollten Sie weitere Gotteshäuser errichten. Sie erhalten folgende Boni, wenn Sie Ihre Bevölkerung segnen:

Gesegnetes Volk	Beliebtheitsbonus
25%	+2 🍷
50%	+4 🍷
75%	+6 🍷
100%	+8 🍷

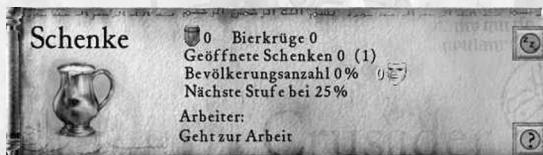
Zusätzlich erhalten Sie für jede Kirche innerhalb Ihrer Burgmauern einen Beliebtheitsbonus von +1 🍷 und für jede Kathedrale einen Bonus von +2 🍷.

Wenn Sie eine Kathedrale besitzen, können Sie auch Mönchskrieger anwerben.

Sie finden die verschiedenen Arten von Gotteshäusern in der Kategorie der "Stadtgebäude".

3.6 Geöffnete Schenken

Eine Schenke ist "geöffnet", wenn sie einen Biervorrat und einen Schankwirt hat. Der Wirt holt das Bier aus dem Vorratslager und bringt es automatisch zur Schenke. Sobald die Schenke Bier anbietet, werden Ihre Bürger es trinken. Um zu überprüfen, ob eine Schenke "geöffnet" ist oder nicht, wählen Sie sie an und sehen Sie im Statusfenster nach.



In diesem Fenster sehen Sie, wie viele Fässer und Bierkrüge in der Schenke vorhanden sind. Sie sehen auch, über wie viele geöffnete Schenken (also Schenken, in denen es Bier gibt) Sie verfügen und welchen Anteil der Bevölkerung Sie mit Bier versorgen. Wenn dieser Prozentsatz steigt, erhöht sich auch Ihr Beliebtheitsbonus.

Bei steigenden Bevölkerungszahlen wird dieser Prozentsatz natürlich wieder fallen, so dass Sie neue Schenken errichten müssen. Das Bier wird immer gleichmäßig verbraucht, egal wo die Schenke gelegen ist, allerdings dauert es länger, bis weit vom Vorratslager entfernte Schenken mit Bier versorgt werden. Sie finden Schenken in der Kategorie der "Nahrungsgebäude". Sie erhalten folgende Boni, wenn Sie Ihre Bürger mit Bier versorgen:

Bierversorgung	Beliebtheitsbonus
25%	+2
50%	+4
75%	+6
100%	+8

3.7 Angstfaktor

Am Angstfaktor können Sie erkennen, wie die Bürger Sie einschätzen – ob grausam und kaltherzig oder herzlich und milde. Von diesem Faktor hängt es ab, wie produktiv Ihre Arbeiter sind und wie es um die Moral Ihrer Truppen steht.

Wenn Sie Ihre Burg mit netten Kleinigkeiten verschönern, gelten Sie als freundlich und Ihre Beliebtheit steigt. Allerdings sind Ihre Bürger dann auch weniger effizient.



Durch den Bau von Gärten werden Ihre Bürger beispielsweise wesentlich zufriedener, sie arbeiten jedoch auch langsamer, weil sie sich nach getaner Arbeit lieber im Garten vergnügen oder andere Dinge treiben anstatt sich gleich wieder an die Arbeit zu machen.

Um sich die verfügbaren Objekte anzusehen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol in der Kategorie der "Stadtgebäude".



Falls Sie es daher vorziehen, lieber als grausam und böse zu gelten, können Sie Ihre Burg mit diversen abschreckenden Objekten ausstatten. Allerdings – Sie werden es sich bereits denken – sinkt dadurch Ihre Beliebtheit und der Kampfgeist Ihrer Truppen.

Sie finden diese Objekte, wenn Sie auf das entsprechende Symbol in der Kategorie der "Stadtgebäude" klicken.



Die verschiedenen Freuden und Schrecken wirken sich wie folgt auf den Kampfgeist Ihrer Truppen aus:

Angstfaktor	Angriffsbonus
-5	-25% ●●●●●
-4	-20% ●●●●●
-3	-15% ●●●●●
-2	-10% ●●●●●
-1	-5% ●●●●●
0	0
+1	+5% ●●●●●
+2	+10% ●●●●●
+3	+15% ●●●●●
+4	+20% ●●●●●
+5	+25% ●●●●●

Tipp: Um zu sehen, wie viele Freuden und Schrecken Sie bereits haben und wie viele Sie noch benötigen, um die nächste Stufe zu erreichen, können Sie auch den Angstfaktor-Button im Statusbuch des Informanten anklicken.

4.0 Nahrung und Rohstoffe

In diesem Kapitel lernen Sie, Nahrung, Rohstoffe und Geld zu verwalten. In CRUSADER gibt es drei verschiedene Arten von Gütern:

- Nahrung
- Rohstoffe
- Waffen

Anmerkung: Nähere Informationen zu Waffen finden Sie im Kapitel 5.1.



Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie am oberen Bildschirmrand einen Wagen sehen, der das Eintreffen Ihrer Startgüter signalisiert.

Ihre Startgüter sind so lange oben links im Spielfenster zu sehen, bis Sie ein Vorratslager, einen Kornspeicher oder eine Waffenkammer errichtet haben, um sie dort zu verwahren.

4.1 Das Vorratslager

Alle Rohstoffe, die Sie erhalten oder produzieren, werden im Vorratslager aufbewahrt. In jedem Quadrat können Sie vier Ressourcenarten lagern.



Die Anzahl der vorhandenen Rohstoffe können Sie bereits grob einschätzen, indem Sie einen Blick auf das Vorratslager werfen. Die genaue Anzahl wird Ihnen durch einen linken Mausklick auf das Vorratslager angezeigt.

Tipp: Sie können das Vorratslager auch über den Eintrag "Vorratslager" im Statusbuch des Informanten einsehen.



Wenn Ihnen der Platz ausgeht, können Sie Ihrem Vorratslager zusätzliche Quadrate hinzufügen, die an das ursprüngliche Vorratslager angrenzen müssen.

Hinweis: Es empfiehlt sich daher, etwas Freiraum um Ihr Vorratslager zu bewahren – für den Fall, dass Sie es später ausbauen möchten.

4.2 Rohstoffe

Es gibt insgesamt acht Arten von Rohstoffen, die in Ihrem Vorratslager verwahrt werden. Einige sind unverarbeitet, andere bereits verarbeitet.

	Getreide: Dieser Rohstoff wächst in Ihren Getreidefarmen und ist der Grundstein zur produktivsten Nahrungskette in CRUSADER. Sie benötigen Getreide, um Mehl herzustellen. Getreidefarmen können nur auf Oasen platziert werden.
	Mehl: Zur Herstellung von Mehl benötigen Sie eine Mühle und Getreide. Mehl ist erforderlich, um Brot zu backen.
	Hopfen: Dieser Rohstoff wächst in Ihren Hopfenfarmen. Sie benötigen Hopfen, um Bier zu brauen. Sie können Hopfen nur auf Oasen anbauen.
	Bier: Zur Herstellung von Bier benötigen Sie eine Brauerei und Hopfen. Wenn Sie das gebraute Bier in Ihren Schenken anbieten, steigert sich Ihre Beliebtheit.
	Steine: Sie benötigen Steine für nahezu alle Befestigungen der Burg. Steinbrüche müssen immer auf felsigem Boden errichtet werden.
	Eisen: Dieser Rohstoff wird in Eisenminen gewonnen, die Sie auf den rötlichen Felsen auf Bergkuppen errichten müssen. Sie benötigen Eisen, um die fortschrittlicheren Waffen und Rüstungen zu schmieden.
	Holz: Holz erhalten Sie von Ihren Holzfällern. Sie benötigen diesen Rohstoff für fast alle Gebäude. Sie können auch einige einfachere Waffen damit bauen.
	Pech: Wenn in sumpfigen Gebieten plötzlich dunkle Blasen aufsteigen, dann haben Sie ein Pechvorkommen entdeckt. Errichten Sie eine Pechgrube darauf, und die Arbeiter beginnen mit der Pechgewinnung. Sie benötigen den Rohstoff für Abwehrmaßnahmen wie Pechausschütten und Pechgräben.

4.3 Der Kornspeicher

Im Kornspeicher lagern Sie all Ihre Lebensmittel. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den Kornspeicher klicken, können Sie die Rationsmengen festlegen, die Ihre Bürger erhalten.

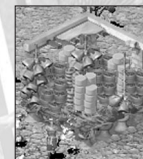


Die grüne Leiste oben links zeigt Ihnen den Lebensmittelverbrauch der Bürger. Immer wenn der Balken voll ist, wird eine Nahrungseinheit aus dem Kornspeicher verbraucht. Je größer Ihre Bevölkerung ist und je höher Sie Ihre Rationen eingestellt haben, desto schneller leert sich Ihr Kornspeicher.

Die drei Zahlen darunter zeigen Ihnen die verbleibenden Nahrungseinheiten, wie lange der Lebensmittelvorrat noch reicht und wie viele verschiedene Nahrungsarten Sie Ihren Bürgern anbieten.

Weiter rechts im Fenster befinden sich fünf Teller mit unterschiedlichen Nahrungsmengen darauf. Diese symbolisieren die verschiedenen Rationseinstellungen, angefangen bei "Keine Rationen" bis hin zu "Doppelte Ration". Wenn Sie Ihre Rationen unter den Standardwert "Volle Rationen" senken, sinkt auch Ihre Beliebtheit, wenn Sie sie erhöhen, steigt sie entsprechend.

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über den Kornspeicher bewegen, wird das Dach des Kornspeichers transparent, so dass Sie hineinblicken können. So erhalten Sie einen groben Überblick darüber, wie viel Nahrung und welche Nahrungsarten Sie gelagert haben.



Um die genaue Anzahl von Nahrungseinheiten in Ihrem Kornspeicher zu sehen, klicken Sie mit links auf den gefüllten Teller im Kornspeicher-Fenster.

Tipp: Sie können das Fenster auch über den Eintrag "Nahrung" im Statusbuch des Informanten aufrufen.



Hier können Sie ganz genau sehen, welche Arten von Lebensmitteln gerade knapp sind. Wenn Sie die einzelnen Lebensmittel anklicken, geben Sie sie zum Verbrauch frei bzw. sperren sie wieder. Um Ihre Lagerkapazitäten zu erhöhen, können Sie zusätzliche Kornspeicher an Ihren bestehenden Kornspeicher anbauen.

4.4 Nahrungsarten

Es gibt in CRUSADER vier verschiedene Arten von Lebensmitteln, die allesamt im Kornspeicher gelagert werden. Jede Nahrungsart hat bestimmte Vorzüge und Nachteile.

	Fleisch: Wenn Sie einen Jägerstand errichten, erlegen die Jäger Wild für Sie. So kommen Sie zwar recht schnell an große Lebensmittelmengen, jedoch kann der Wildbestand sich verringern oder die Tiere können in andere Gebiete abwandern. Daher sollte man sich nicht nur auf die Jagd verlassen.
	Äpfel: Apfelbäume wachsen in Obstgärten, die auf Oasen platziert werden müssen. Diese Art der Nahrungsproduktion ist ebenfalls sehr schnell, es werden allerdings große Landflächen benötigt. Die Anlage von Obstgärten ist in der Regel verlässlicher als die Jagd und wesentlich produktiver als die Produktion von Käse.
	Käse: Dieses Lebensmittel wird in Ihren Käsereien hergestellt, die ebenfalls auf Oasen errichtet werden müssen. Die Käseproduktion ist eine recht langwierige Sache. Sie müssen drei Kühe haben, die der Käser melken kann, um die Milch zu Käse zu verarbeiten. Wenn sie aber erst einmal läuft, ist eine Käserei ein wenig effizienter als die Jagd. Wenn Sie nebenher auch noch Lederharnische herstellen oder Kühe auf Ihre Gegner werfen, leidet die Käseproduktion allerdings.
	Brot: Um Brot zu backen, benötigen Sie eine Bäckerei und Mehl, für das wiederum zunächst einmal Getreide erforderlich ist. Bis die Nahrungskette endlich beim Brot angekommen ist, verstreicht einige Zeit und es sind einige Voraussetzungen zu erfüllen, doch wenn Ihre Getreidefarmen, Mühlen und Bäckereien erst einmal errichtet sind, ist Brot die effizienteste Nahrungsressource des Spiels. Wie auch Obstgärten so müssen Getreidefarmen auf Oasen platziert werden. Sie sollten sich also diesen begrenzten Platz gut einteilen.

Tipp: Eine laufende Mühle kann sage und schreibe zwölf Bäcker und drei Getreidefarmen auslasten.

4.5 Steuersatz

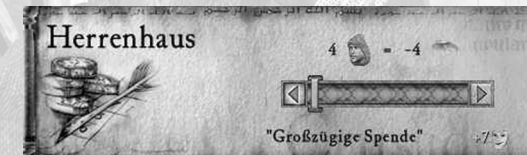
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf Ihren Bergfried klicken, rufen Sie das Steuerfenster auf.



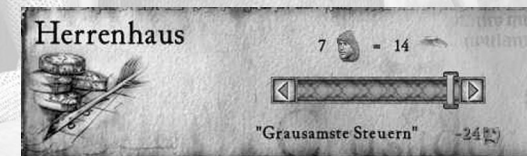
Mit Hilfe des Schiebereglers können Sie die Steuern erhöhen oder aber die Leute mit Spenden bestechen.

Anmerkung: In Kapitel 3.2 wird beschrieben, wie sich der Steuersatz auf die Beliebtheit auswirkt.

Wenn Ihre Schatzkammer gut gefüllt ist, können Sie Ihren Bürgern Spendengelder zahlen, um ihnen das Leben in der Burg zu versüßen. Sie erhalten dafür einen Beliebtheitsbonus.



Sie könnten natürlich auch auf den Gedanken kommen, Ihren Steuersatz zu erhöhen, um Ihre Goldvorräte aufzubessern. Dies hat allerdings eine negative Auswirkung auf Ihre Beliebtheit. Der höchstmögliche Steuersatz sind "Grausame Steuern", wobei Sie Ihrem Volk jeden Penny abknöpfen. Ihre Beliebtheit sinkt dabei natürlich in den Keller und Sie sollten nicht allzu lange zu solch drastischen Maßnahmen greifen.



Im Statusbuch des Informanten können Sie jederzeit sehen, wie es um Ihre Finanzen steht.

4.6 Marktplatz

Auf dem Marktplatz können Sie Güter kaufen und verkaufen. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, öffnet sich das Handelsfenster.

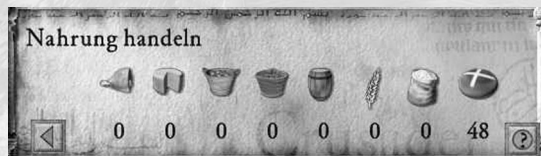


Über das Symbol mit der Waage auf der rechten Seite erhalten Sie eine Preisliste aller verfügbaren Güter samt Ankauf- und Verkaufspreis.



Anmerkung: Je nach dem, wo Sie gerade im Spiel sind, stehen einige Güter eventuell nicht zum Handeln zur Verfügung.

Die ersten drei Symbole bringen Sie zu den Handelsfenstern für Nahrung, Rohstoffe und Militärbedarf



Klicken Sie dann einfach auf die Ware, mit der Sie handeln möchten, und dann auf den Button "Kaufen" oder "Verkaufen".

Anmerkung: Sie können nur mit größeren Mengen handeln, daher können Sie Waren immer nur in Fünfeinheiten kaufen oder verkaufen.



Tipp: Wenn Sie die Taste 'M' drücken, rufen Sie das Handelsfenster auf und gelangen zum Marktplatz.

5.0 Militär

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um eine Armee aufzustellen.

5.1 Militärische Güter und die Waffenkammer

In CRUSADER gibt es acht verschiedene Waffenarten. Sie werden in der Waffenkammer gelagert. Klicken Sie links auf die Waffenkammer, um zu sehen, wie viele Waffen und Rüstungen Sie besitzen.

Waffe	Hersteller	Erforderliche Rohstoffe
Bogen	Pfeilmacher	2 Holz
Armbrust	Pfeilmacher	3 Holz
Lanze	Pikenmacher	1 Holz
Pike	Pikenmacher	2 Holz

		
Streitkolben	Schmied	1 Eisen
		
Schwert	Schmied	1 Eisen
		
Lederharnisch	Gerberin	Eine Kuh gibt genug Leder für drei Harnische.
		
Eisenrüstung	Rüstungsschmied	1 Eisen

5.2 Unterkünfte

Hier werben Sie Truppen an und bilden sie aus. Wenn Sie dieses Gebäude auswählen, wird das Unterkunftsfenster geöffnet.



Wenn Sie sehen möchten, welche Ausrüstung erforderlich ist, um die jeweilige Militäreinheit auszubilden, bewegen Sie den Mauszeiger über die Truppentypen. Die erforderliche Ausrüstung wird dann unten im Fenster hervorgehoben.



Wenn Sie sowohl Bauern als auch die notwendigen militärischen Güter und Menge an Gold zur Verfügung haben, klicken Sie links auf den entsprechenden Truppentyp, um ihn anzuwerben und auszubilden. Ihre Truppen tauchen dann am Lagerfeuer auf und begeben sich zu den Unterkünften. Truppen zählen nicht zu Ihren Arbeitskräften, es müssen also keine zusätzlichen Häuser für sie gebaut werden.

Tipp: Mit der Taste 'B' zentrieren Sie die Ansicht auf Ihre Unterkünfte und rufen das Unterkunftsfenster auf.

5.3 Söldnerposten

Im späten Verlauf des Spiels werden Sie einen Söldnerposten errichten können. Wenn Sie diesen mit der linken Maustaste anklicken, können Sie arabische Söldner gegen Gold anwerben.







Um herauszufinden, wie viel Gold Sie benötigen, bewegen Sie den Mauszeiger über den jeweiligen Truppentyp. Der erforderliche Goldbetrag wird dann unten im Fenster angezeigt.

5.4 Verfügbare Einheiten

In den Unterkünften können Sie sieben europäische Truppentypen anwerben, in den Gildehäusern können drei weitere Spezialeinheiten ausgebildet werden. Zudem gibt es die unheimlichen Schwarzen Mönche und weitere sieben Einheiten, die vom Söldnerposten aus angeheuert werden können.

	Bogenschützen: Ihre Standardeinheiten für große Entfernungen. Da sie keine Rüstung haben, gehören sie zu den schnellsten Einheiten des Spiels. Im Nahkampf sind sie jedoch nicht zu gebrauchen. Bogenschützen haben eine gute Reichweite und eignen sich gut zum Einsatz gegen Einheiten, die keine eiserne Rüstung tragen.
	Armbrustschützen: Diese Einheiten sind langsam, brauchen lange zum Nachladen und können nicht so weit feuern wie normale Bogenschützen. Allerdings sind sie sehr treffsicher und können mit ihren Projektilen sogar eiserne Rüstungen durchbohren.
	Lanzenträger: Lanzenträger sind die ersten Einheiten, die Ihnen für den Nahkampf zur Verfügung stehen, und ihre Rekrutierung ist am günstigsten. Da sie keine Rüstung tragen, sind sie schneller als manch andere Truppen und geeignet, um Leitern von Mauern zu stoßen und Burggräben auszuheben. Lanzenträger gehören zu den wenigen Einheiten, die mit Leitern an Mauern emporklettern können.
	Pikeniere: Aufgrund ihrer schweren Piken und eisernen Rüstung 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.
	Streitkolbenkämpfer: Wilde Gesellen, die sich schnell fortbewegen und dabei rundum erhebliche Schäden austeilen - ausgezeichnete Angreifer also. Sie sind nicht stark gerüstet und daher anfällig für Schussverletzungen. Ähnlich wie die Lanzenträger können auch sie mit Leitern an Burgmauern emporklettern.
	Schwertkämpfer: Die Elite der Fußsoldaten sind die Schwertkämpfer. Durch ihre schwere Rüstung sind sie die langsamsten Einheiten des Spiels, aber zugleich tödlich, wenn sie erst einmal auf Feinde treffen. Sie besitzen hervorragende offensive und defensive Eigenschaften.
	Ritter: Die am besten ausgebildeten Kämpfer, die Ritter, sind im Kampf sowohl schnell als auch tödlich. Sie eignen sich besonders für Überraschungsangriffe und stürmen aus der Burg, um Belagerungsgeräte zu zerstören. Doch jeder Ritter braucht ein Streitross, daher müssen Sie dieses erst im Stall heranzüchten.

	Tunnelbauer: Diese besonderen Einheiten können unter feindlichen Wällen und kleinen Türmen Tunnel graben, um sie zum Einsturz zu bringen. Sie werden (für Kosten in Gold) in der Tunnelbauergilde ausgebildet.
	Leiterträger: Wenn Sie einen Wall nicht zum Einsturz bringen können, dann können Sie mit diesen Einheiten über sie klettern. Leiterträger zu rekrutieren ist nicht teuer, aber da sie sehr verwundbar sind, müssen sie schnell eingesetzt werden.
	Baumeister: Die vielleicht vielseitigsten und nützlichsten Einheiten des Spiels. Sie bauen und bemannen alle Ihre Belagerungsgeräte in der Burg und um sie herum. Diese Einheiten werden in der Baumeistergilde ausgebildet.
	Schwarze Mönche: Diese Krieger sind vorsichtig ausgedrückt ziemlich unheimlich. Sie sind langsam und schwerfällig und kämpfen mit einem Stab. Schwarze Mönche können in Kathedralen ausgebildet werden.
	Arabische Bogenschützen: Diese Einheiten sind mit ihren europäischen Pendants vergleichbar und recht günstig in der Anwerbung.
	Skaven: Die günstigsten Einheiten im ganzen Spiel. Sie sind mit einer brennenden Fackel bewaffnet und wenn sie erst einmal in die Burg vorgedrungen sind, können sie sie in einen schwelenden Schutthaufen verwandeln.
	Schleuderschützen: Diese Einheiten attackieren ihre Gegner mit kleinen Steinbrocken und können ihnen damit ganz schön zusetzen. Allerdings haben sie nur eine kurze Reichweite.
	Meuchelmörder: Mit Hilfe ihres Kletterhakens können sie Wälle erklimmen und sind daher sehr nützlich beim Einnehmen von Torhäusern.

	Arabische berittene Bogenschützen: Diese schnellen Bogenschützen zu Pferde sind den Europäern wahrlich ein Dorn im Auge. Sie können aus vollen Galopp heraus schießen und ihre Gegner dabei umkreisen.
	Arabische Schwertkämpfer: Diese sind zwar nicht so gut gepanzert wie ihre europäischen Pendanten, dafür aber um einiges schneller.
	Feuerwerfer: Sie bewerfen ihre Feinde mit Griechischem Feuer und verwüsten sowohl Gebäude als auch Truppen.

5.5 Sammeln der Streitkräfte

Auswählen von Einheiten:



Sie können einzelne Einheiten wählen, indem Sie sie mit der linken Maustaste anklicken. Möchten Sie eine Gruppe von Einheiten wählen, so halten Sie die linke Maustaste gedrückt und führen den Mauszeiger über den Bildschirm, um eine Art Auswahlfenster zu erzeugen. Wenn Sie die Maustaste nun loslassen, sind alle Einheiten innerhalb des markierten Bereichs ausgewählt.

Weitere Optionen zur Auswahl von Einheiten:

Einheiten können zur Auswahl hinzugefügt oder daraus entfernt werden, indem man die Umschalttaste drückt und einen Linksklick darauf macht. Mehr 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 Befeldsfeld links und dem Informationsfeld rechts.

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. Left clicking on a unit type from this panel will select only that unit type whereas right clicking will remove that unit type from the current selection.

Gruppierung der 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 Taste Strg gedrückt und drücken Sie auf eine Zahlentaste, um der Gruppe die entsprechende Nummer zuzuweisen.
3. Sobald eine Gruppe einer Zahl zugewiesen ist, können Sie sie mit der Zahlentaste 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.

5.6 Marschbefehle



Wenn Sie eine Einheit ausgewählt haben, wird der Cursor zum Bewegungscursor. Ein grüner Kegel bedeutet, dass die Einheit an den entsprechenden Ort gelangen kann, über unzugänglichen Bereichen wird der Cursor zu einem roten Kreuz und einem "Kein Zutritt"-Symbol.

Aufstellen von Truppen auf Wällen und Türmen:



Um Truppen auf die Wälle oder Verteidigungsanlagen zu schicken, wählen Sie sie aus, und klicken Sie links auf den Zielort, wenn der Mauszeiger zum Befestigungscursor geworden ist.

Anmerkung: Erscheint ein rotes Kreuz, 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 Symbol "Patrouillieren" und klicken Sie dann links auf den Endpunkt. Die Einheiten werden dann zwischen 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.



Anmerkung: Haben Sie eine patrouillierende Gruppe ausgewählt, können Sie sie aufhalten, indem Sie auf das Symbol für "Anhalten" klicken.

5.7 Haltungen der Einheiten



Die oberen drei Symbole im Befehlsfeld regeln das Verhalten Ihrer Einheiten im Kampf.

Stellung halten – Einheiten, denen dieser Befehl erteilt wird, verlassen ihre Posten nur, wenn ihnen dies ausdrücklich befohlen wird. Sie verteidigen sich gegen Angriffe, und sofern sie über Schusswaffen verfügen, setzen sie diese gegen jeden Feind ein, der sich in Reichweite begibt.

Abwehrhaltung – Eine Einheit in Abwehrhaltung entfernt sich ein kurzes Stück von ihrem Posten, wenn sich ihr Feinde nähern. Sobald alle feindlichen Einheiten eliminiert sind, kehrt sie zu ihrem Posten zurück.

Angriffshaltung – Einheiten in Angriffshaltung halten auf größere Entfernung nach Feinden Ausschau, um sie anzugreifen oder zu jagen. Wurde eine feindliche Formation besiegt, so sehen sich Ihre Einheiten nach einem neuen Ziel um, bevor sie an ihre ursprünglichen Posten zurückkehren. Einheiten in Angriffshaltung reagieren auch aktiv auf Angriffe durch Geschosse.

5.8 Kampfbefehle

Gegner angreifen:

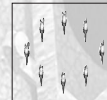


Um einen Gegner anzugreifen, wählen Sie eine Einheit aus und klicken Sie auf den Gegner, den Sie angreifen wollen, wenn Sie den roten Bewegungszeiger sehen.

Zusätzlich zu den normalen Angriffen beherrschen bestimmte Einheiten einen Spezialangriff, den Sie über das Spezialangriffssymbol unten links im Befehlsfeld ausführen können. Dieses Symbol ändert sich je nach ausgewählter Einheit.



Bei Einheiten mit Reichweite wird dieses Symbol zum Symbol "Hier angreifen". Mit diesem Symbol können Sie den Angriffsradius festlegen.



Es erscheint ein Kreis aus Fackeln, der den Bereich angibt, in dem die Einheit angreift. Diese Art des Angriffs ist sehr nützlich, um Gegner hinter Burgwällen anzugreifen.



Ist ein Baumeister mit einem Bottich voll kochendem Pech ausgewählt, wird dieses Symbol zum Symbol "Pech ausschütten".



Wenn Sie das Symbol "Pech ausschütten" gewählt haben, wird ein Kreis über dem Kopf des Baumeisters eingeblendet, der die Richtung angibt, in die er das Pech gießt. Die Schüttrichtung ändern Sie, indem Sie die Maus bewegen, mit einem Linksklick verschütten Sie das Pech.

Danach macht sich der Baumeister automatisch auf den Weg zum Pechkessel, um seinen Bottich aufzufüllen und an seinen zugewiesenen Posten zurückzukehren.

Hinweis: Baumeister mit Angriffshaltung schütten ihr Pech aus, sobald eine feindliche Einheit in Reichweite ist. Baumeister mit Abwehrhaltung warten, bis drei Einheiten sich in Reichweite befinden.



Ist ein Tunnelbauer ausgewählt, wird dieses Symbol zum Symbol "Hier Tunnel graben". Wenn Sie dieses Symbol gewählt haben und mit der linken Maustaste auf die Karte klicken, gräbt sich der Tunnelbauer nach unten und dann in Richtung des nächstmöglichen Ziels.

Anmerkung: Im Abschnitt 7.8 wird der Tunnelbau genauer beschrieben.

Abgesehen von den Spezialangriffen gibt es für manche Einheiten auch zusätzliche Befehle. Wenn Baumeister ausgewählt sind, erscheint im Befehlsfeld das Symbol "Bauen". Wenn Sie ihn auswählen, erscheint eine Liste der Belagerungsgeräte, die Sie bauen können.

Anmerkung: Näheres zum Bau von Belagerungsgeräten finden Sie im Abschnitt 7.0.



Bei Katapulten und Triboken ist bei manchen Missionen die Option "Rind werfen" verfügbar, solange Tierkadaver vorhanden sind (dargestellt durch die Zahl auf dem Symbol).



Katapulte und Triboke haben nur eine begrenzte Menge an Stein zur Verfügung und können nicht mehr abgefeuert werden, wenn diese verbraucht ist. Wenn Sie genügend Steine in Ihrem Vorratslager haben, können Sie für Nachschub sorgen, indem Sie auf obiges Symbol klicken. 10 Steine ergeben 20 Steinbrocken, die abgefeuert werden können.



Um eine Einheit zu entlassen, klicken Sie auf das Symbol "Auflösen" im Befehlsfeld. Die Einheit wird dann wieder zum Bauern und geht wieder ans Lagerfeuer, bis ihr eine neue Aufgabe zugewiesen wird.

Anmerkung: Ist das Lagerfeuer nicht erreichbar, verschwinden die Bauern von der Karte.

Hinweis: Wenn Sie Truppen aufgelöst haben, sollten Sie recht bald mit dem Bau neuer Unterkünfte beginnen, damit Sie nicht wegen Überfüllung an Beliebtheit verlieren.

Einheiten mit dem Burgherren angreifen:

Sie können dem Burgherren befehlen, Gegner anzuvisieren und anzugreifen, aber sie können ihn nicht an eine bestimmte Stelle schicken. Befinden sich feindliche Einheiten auf der Karte, zieht sich der Burgherr in die Sicherheit des Bergfrieds zurück, sofern Sie ihm nicht befehlen anzugreifen. In Mehrspieler- und Kreuzzugs Spielen haben Sie volle Kontrolle über den Burgherren.

5.9 Kartenpunkte

Halten Sie die Tasten Strg und Alt gedrückt, und drücken Sie zusätzlich eine Zahl, um einen Kartenpunkt festzulegen. Sie können später schnell zu diesem Punkt zurückkehren, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste die entsprechende Zahl drücken. Wenn Sie beispielsweise einen Kartenpunkt am Steinbruch setzen wollen, scrollen Sie zuerst dorthin. Halten Sie jetzt die Tasten Strg und Alt und drücken auf die 1. Wenn Sie später wieder zum Steinbruch zurückspringen wollen, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und drücken Sie auf der Tastatur auf die 1. Darüber hinaus gibt es folgende Hotkeys für die Karte

H	- Bergfried
G	- Kornspeicher
M	- Markt
B	- Unterkünfte
S	- Wegweiser

6.0 Verteidigung der Untertanen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, auf welche Arten Sie Ihre Bauwerke verteidigen können.

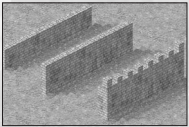
6.1 Das Torhaus



Es sollte zu den ersten Dingen gehören, mit denen Sie Ihre Befestigung ausbauen, denn nur durch das Torhaus können Ihre Arbeiter die Burg verlassen und wieder betreten, sobald die Wälle stehen. Um ein Torhaus zu errichten, wählen Sie die Kategorie "Burggebäude" und klicken Sie dann auf das "Torhäuser"-Symbol. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Torhaus und richten Sie es in die gewünschte Richtung aus, bevor Sie es platzieren.

Hinweis: Sie sollten jederzeit Truppen zur Verteidigung Ihres Torhauses bereitstellen! Wenn es einer feindlichen Einheit gelingt, das Torhaus zu erklimmen, nimmt sie es ein und kann in die Burg gelangen.

6.2 Wälle bauen



Wälle kann man in der Kategorie "Burggebäude" auswählen. Haben Sie einen Wall ausgewählt, halten Sie die linke Maustaste im Spielfenster gedrückt, und ziehen Sie den Wall langsam mit der Maustaste. Solange Sie genügend Holz bzw. Steine im Vorratslager haben, wird der Wall sichtbar. Er wird endgültig platziert, wenn Sie die Maustaste wieder loslassen.

Tipp: Wälle können beliebig dick gebaut werden. Je dicker der Wall, desto länger dauert es, ihn zu bezwingen.

Sie können Ihre normalen Wälle mit Zinnenwällen ausbauen, was zusätzlichen Schutz bietet. Hölzerne Wälle sind billiger als Steinwälle, aber auch leichter einzureißen.

Anmerkung: Wenn Sie beim Erstellen eines Walles mit der Maus über einen Bereich ziehen, an dem nicht gebaut werden kann, färbt sich der gesamte Wall rot.

6.3 Türme

Türme finden Sie in der Kategorie der "Burggebäude". Sie sind nicht durch Angriffe mit Leitern zu bezwingen und weitaus robuster als Wälle. Türme erhöhen auch die Reichweite der Einheiten, die Geschosse verschießen, und bieten einen Verteidigungsbonus gegen feindliche Einheiten mit Geschossen.



Der Außen- und der Verteidigungsturm sind billig im Bau, bieten jedoch nur Raum für wenige Militäreinheiten. Man kann auf ihnen keine Belagerungsgeräte aufstellen, und sie können von Tunnelbauern zum Einsturz gebracht werden.

Große Türme sind zwar teuer, doch sie bieten Platz für mehr Militäreinheiten, sind immun gegen Tunnelbauer und man kann auf ihnen Belagerungsgeräte aufstellen. Die Truppen gelangen über Wälle in die Türme. Sie müssen einen Wall an den Turm anbauen, um eine Tür für die Truppen zu erstellen. Danach müssen Sie ihnen mit Stufen den Zugang auf den Wall ermöglichen (siehe unten).

6.4 Stufen setzen



Sie müssen Stufen an Ihre Wälle und Torhäuser anbauen, damit Ihre Männer darauf gelangen können. Stufen werden genauso wie Wälle errichtet, müssen aber an Wälle oder Torhäuser angrenzen. Um Stufen zu bauen, wählen Sie sie aus, und gehen mit dem Mauszeiger an einen Wallabschnitt. Klicken Sie jetzt im Spielfenster mit der linken Maustaste, halten Sie sie gedrückt und ziehen Sie die Maus langsam weiter. Es wird nun ein Umriss der Stufen eingeblendet. Wenn Sie mit der Platzierung einverstanden sind, lassen Sie die Maustaste los, um die Stufe dort zu errichten.

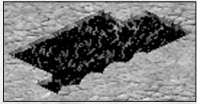
Tipp: Um hohe und niedrige Wälle miteinander zu verbinden, setzen Sie an den hohen Wall zwei Quadrate mit Stufen. Der untere Teil der Stufen ist dann auf derselben Höhe wie der niedrige Wall.

6.5 Fallen

In CRUSADER gibt es zwei Arten von Fallen.

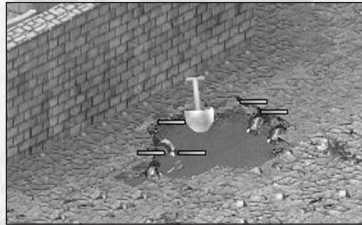


Eine davon sind die Mörderlöcher, getarnte Gruben aus deren Böden spitze Pflöcke ragen. Mörderlöcher sind für die eigenen Leute sichtbar und harmlos, für Feinde jedoch unsichtbar und tödlich.



Die zweite Falle ist der Pechgraben, ein Bereich oder Graben, der mit Pech aus den Sümpfen gefüllt ist und der zu einem tödlichen Inferno wird, wenn man ihn mit einem Brandpfel entzündet. Um den Graben zu entzünden, benötigen Sie einen Bogenschützen und eine Kohlenpfanne in der Nähe des Grabens. Zielen Sie mit ihm auf den Pechgraben, und er wird einen Brandpfel darauf abfeuern.

6.6 Gräben ausheben



Das ist eine richtige Drecksarbeit, die jedoch eine ausgezeichnete Verteidigung darstellt. Um einen Graben auszuheben, müssen Sie mittels eines Plans festlegen, wo der Graben angelegt werden soll. Wählen Sie dazu in der Kategorie der "Burggebäude" die Option "Burggraben ausheben" und klicken dann links auf die Karte. Wenn Ihnen der Plan für den Graben nicht zusagt, klicken Sie auf das

Symbol für "Nicht ausheben" und klicken dann links, um den Plan zu ändern. Wenn Sie mit dem Plan zufrieden sind, wählen Sie einige Einheiten aus, und gehen dann mit dem Cursor über den zu erstellenden Graben. Wenn sich der Cursor in einen Spaten verwandelt, klicken Sie links, und die Einheiten begeben sich dorthin und beginnen mit dem Graben. Mit dem Löschen-Symbol können Sie den Graben später wieder entfernen. Wenn Sie einen feindlichen Graben zuschütten wollen, wählen Sie einfach einige Einheiten aus, und klicken dann auf den Graben.

Tipp: Einige Ihrer Einheiten graben mit mehr Einsatz als andere, manche verweigern diese Arbeit sogar gänzlich.

Ein steinernes Torhaus kann mit einer Zugbrücke ausgestattet werden. Über sie können Ihre Untertanen den Graben überqueren, und im Belagerungsfall kann man sie hochziehen, um den Feind aufzuhalten.

Anmerkung: Gräben können nicht auf Anhöhen ausgehoben werden.

6.7 Belagerungsgeräte aufstellen

Gerätschaften zum Belagern von Burgen, wie Ballisten und Mangeln, können auch auf Türmen aufgestellt werden, um die eigene Burg zu verteidigen. Die Belagerungsgeräte müssen nach dem Bau mit Baumeistern bemannt werden.



Mangeln verschleudern haufenweise Felsbrocken, was verheerend für die Infanterie ist, aber sie sind nicht besonders treffsicher.



Ballisten sind genauer, verschießen jeweils nur einen Bolzen und sind sehr effektiv gegen feindliches Belagerungsgerät.

6.8 Kochendes Pech



Kochendes Pech ist eine fantastische Verteidigungsmöglichkeit gegen belagernde Einheiten. Um einen Baumeister mit einem Pechbottich auszustatten, muss ihm als Aufgabe das Pechkochen zugewiesen werden. Wählen Sie einen Baumeister aus, und gehen Sie mit dem Mauszeiger über den Pechkessel. Wenn sich der Cursor in einen Pfeil nach unten verwandelt,

klicken Sie mit der linken Maustaste, und der Baumeister wird zum Pechkocher. Der erste Baumeister, der diese Arbeit zugewiesen bekommt, ist zuständig für das Auffüllen des Pechkessels und der Pechbottiche der anderen Baumeister. Jeder weitere Baumeister, den Sie als Pechkocher einsetzen, erhält vom ersten Pechkocher Bottiche mit kochendem Pech, das gegen Angreifer eingesetzt werden kann.

Anmerkung: Im Abschnitt 5.8 Kampfbefehle erhalten Sie weitere Informationen zum Einsatz von kochendem Pech.

7.0 Belagerungen

In diesem Kapitel erfahren Sie alles über die Kunst, in feindliche Burgen einzufallen!

Belagerungsgeräte werden von Baumeistern konstruiert und bemannt. Wählen Sie einen Baumeister aus und klicken Sie auf das Symbol für die Belagerungsgeräte, um eine Liste der Geräte zu sehen, die Sie errichten können.



Wählen Sie das Belagerungsgerät aus, das Sie errichten möchten, klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Karte und es erscheint ein Belagerungszelt (natürlich nur, wenn Sie genug Gold in Ihrer Schatzkammer haben). Wenn Sie das Zelt auswählen, sehen Sie, wie lange es dauern wird, bis das Gerät fertig gebaut ist.

Hinweis: Belagerungszelte sind leicht zu zerstören, und die Baumeister im Innern sind verletzlich, solange das Gerät noch im Bau ist. Sie sollten das Zelt gut beschützen.

Alle Belagerungsgeräte müssen bemannt werden. Wählen Sie dazu eine Gruppe Baumeister und gehen Sie mit dem Cursor über das Gerät, das bemannt werden soll. Wenn sich der Cursor in einen Pfeil nach unten verwandelt, klicken Sie links. Die Baumeister machen sich auf zum Belagerungsgerät und bemannen es. Wie viele Baumeister nötig sind, um das Gerät so zu bemannen, dass es eingesetzt werden kann, hängt von der Art des Belagerungsgeräts ab.

7.1 Einnahme des Torhauses

Wenn Sie eine Einheit auf das Dach eines Torhauses bewegen, nehmen Sie es ein. Für gewöhnlich gelingt Ihnen dies mit Hilfe von Leiterträgern, Meuchelmördern oder Belagerungstürmen. Hat eine Einheit das Torhaus erklommen, wird eine Flagge gehisst als Zeichen, dass es eingenommen wurde, und das Tor öffnet sich.

7.2 Tragbare Schilde



Sie eignen sich, um die Infanterie gegen Pfeilhagel oder Armbrustbeschuss zu schützen, doch sie sind empfindlich gegenüber Angriffen durch feindliche Infanterie. Jeder Schild muss mit einem Baumeister bemannt werden, bevor er eingesetzt werden kann.

Anmerkung: Versuchen Sie, einige Schilde in Reichweite der Feinde zu platzieren, und lassen Sie dann Ihre Baumeister abrücken. Sie können die Baumeister nun zur Konstruktion neuer Belagerungsgeräte einsetzen, während die Schilde Ihnen weiterhin Schutz bieten!

7.3 Sturmböcke



Sturmböcke sind zwar langsam, halten aber eine Menge Schaden aus und sind eine ausgezeichnete Waffe, wenn man ein Torhaus zu Fall bringen will. Sie sind auch effektiv gegen Burgwälle und Türme, wenn Sie es schaffen, sie dorthin zu bringen. Jeder Sturmbock muss mit vier Baumeistern bemannt werden, ehe er eingesetzt werden kann.

7.4 Belagerungstürme



Sind sie erst einmal in Stellung gebracht, verschaffen diese Giganten unter den beweglichen Konstruktionen Ihren Einheiten schnellen Zugang zu feindlichen Burgwällen. Wählen Sie einen Belagerungsturm und bewegen Sie ihn neben einen Wall einer feindlichen Burg. Wenn er nahe genug ist, senkt er eine Planke auf den Wall. Über diese Planke können Ihre Einheiten den Wall betreten. Jeder Belagerungsturm muss von vier Baumeistern bemannt werden.

7.5 Katapulte



Mit diesen Belagerungsgeräten können Sie feindliche Einrichtungen aus der Ferne demolieren. Katapulte sind beweglich, ziemlich treffsicher, besitzen eine mittlere Reichweite und fügen ein mittleres Ausmaß an Schaden zu. Die Flugbahn ihrer Projektile ist niedrig, daher eignen sie sich gut für Präzisionsschläge gegen den Feind. Katapulte können auch Tierkadaver in eine feindliche Burg schleudern, um Seuchen zu verbreiten.

Wählen Sie dazu die Option "Rind werfen" aus dem Menü des Katapults und klicken dann auf das Ziel. Jedes Katapult muss stets von zwei Baumeistern bemannt sein.

7.6 Triboke



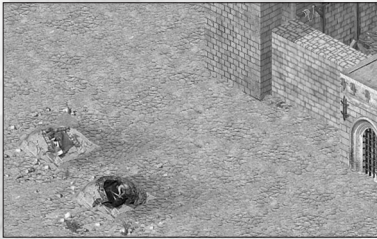
Triboke sind beeindruckende Belagerungsgeräte, die Gebäude in der Burg zerstören können. Diese riesigen Maschinen bleiben fest an einem Punkt verankert. Sie sind weniger treffsicher als Katapulte, haben aber eine enorme Reichweite und fügen erhebliche Schäden zu. Triboke feuern in hohem Bogen, sind also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

7.7 Feuerballisten



Die arabische Feuerballiste ähnelt vom Aussehen her der europäischen festen Balliste, ist jedoch beweglich. Sie sind äußerst akkurat und präzise einzusetzen und können mehrere feindliche Einheiten mit einem einzigen Schuss ausschalten. Ihre brennenden Projektile können Gebäude in Brand setzen, Verteidigungsstrukturen können sie allerdings nichts anhaben.

7.8 Tunnel graben



Eine weitere Möglichkeit, den Feind in die Knie zu zwingen, ist das Graben von Tunneln. Tunnelbauer graben sich unter Verteidigungsanlagen hindurch und bringen ihre Tunnel dann zum Einsturz, wodurch die darüber befindlichen Grundmauern einstürzen. Wählen Sie dazu einen Tunnelbauer und klicken auf das Symbol "Hier Tunnel graben". Wählen Sie dann eine Stelle, die

möglichst nahe an der Burg liegt, denn wenn eine bestimmte Maximallänge des Tunnels überschritten wird, stürzt er von alleine ein. Unter der Erde begibt sich der Tunnelbauer in Richtung des nächsten Walls, des nächsten Turms oder Torhauses und setzt dann die unterirdischen Stützpfeiler in Brand, damit der Tunnel einstürzt. Dadurch wird auch das Gebäude oberhalb des Tunnels beschädigt oder zerstört. Tunnelbauer können nicht unter Burggräben oder großen Türmen graben, allerdings können sie kleinere Türme angreifen.

7.9 Burggräben zuschütten



Sie können Ihren Militäreinheiten befehlen, feindliche Burggräben zuzuschütten. Wählen Sie dazu eine Gruppe von Einheiten und klicken auf den Burggraben, sobald das Spatensymbol erscheint. Ihre Einheiten begeben sich dann zum Graben und schütten ihn zu.

8.0 Übersichten

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

8.1 Nicht militärische Charaktere

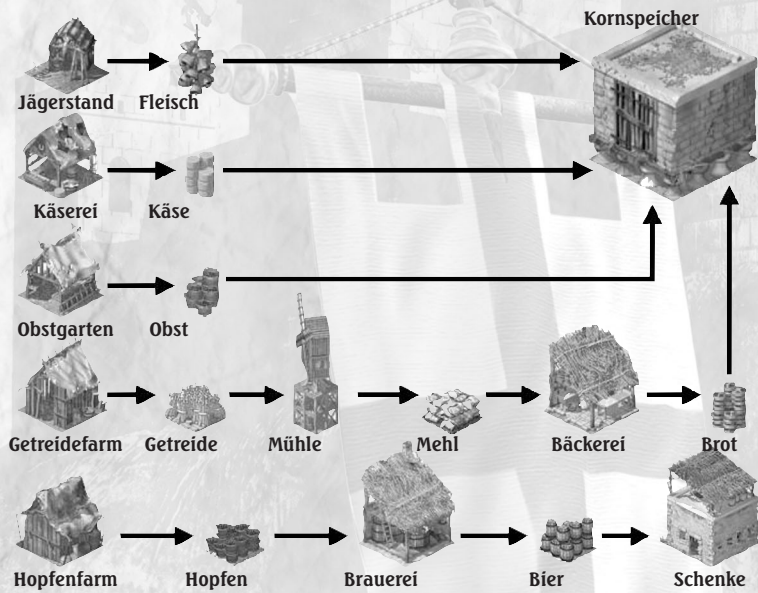
	Burgherr: Seine Lordschaft ist der wichtigste Charakter im ganzen Spiel. Er ist ein absolut tödlicher Kämpfer und herrscht über das ganze Land. Sollte er in der Schlacht fallen, ist das Spiel verloren.
	Burgfräulein: Sie ist zwar die gute Seele der Burg, aber auch ein wenig zickig. Sie war es gewohnt, bei ihrem Vater in einem luxuriösen Herrenhaus zu wohnen, und beschwert sich jetzt ständig über die widrigen Umstände, unter denen sie jetzt leben muss.
	Hofnarr: Der Hofnarr spaziert nur in der Burg herum und neckt die Leute, während er Kunststückchen darbietet. Er hat daher auch eine geringe Lebenserwartung.
	Holzfäller: Sie fällen Bäume, sind total eitel und lassen ständig die Muskeln spielen, wenn jemand vorbeikommt.
	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.
	Landwirte: Diese niederen Untertanen kümmern sich um den Anbau von Hopfen, Obst und Getreide und bewirtschaften die Käseerei. Sie jammern gerne über die schlechte Behandlung und verabscheuen das Gesindel in den Städten.
	Bauern: Sie sitzen den lieben langen Tag um das Lagerfeuer und warten, bis ihnen Arbeit zugewiesen wird.

	Kinder: Die kleinen Bälger rennen herum und machen nichts als Ärger. Gelegentlich sieht man sie auch Fangen spielen.
	Mütter mit Säuglingen: Sie tauchen auf, wenn eine Hütte gebaut wurde. Die Mutter sorgt sich um das Kind und hält das Haus in Schuss, während der Säugling nur schreit und Dreck macht. Wenn Feinde in der Nähe der Burg gesichtet wurden, rennen die Mütter mit ihren Säuglingen zu den Hütten.
	Steinmetze: Sie arbeiten im Steinbruch, wo sie Steinquader herstellen. Man munkelt, sie hätten die Unart, einem eigenartigen Ritual zu frönen, das man Hosenbeinrollen nennt.
	Bergmänner: Sie arbeiten stundenlang unter der Erde, schmelzen und liefern Eisen. Bergmänner sind kaltherzige Eigenbrötler mit trostloser Perspektive. Ob sich hinter der rauen Schale ein weicher Kern verbirgt, lässt sich leider schlecht feststellen.
	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.
	Müllergesellen: Diese jungen Burschen schleppen das Getreide zur Mühle, mahlen es geschwind und liefern dann das Mehl ab. Müllergesellen werden scheinbar niemals müde.
	Bäcker: Er backt das Brot, das Ihre Untertanen essen. Er ist ein freundlicher und empfindsamer Mensch und weiß über den gesamten Dorfklatsch Bescheid.
	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.

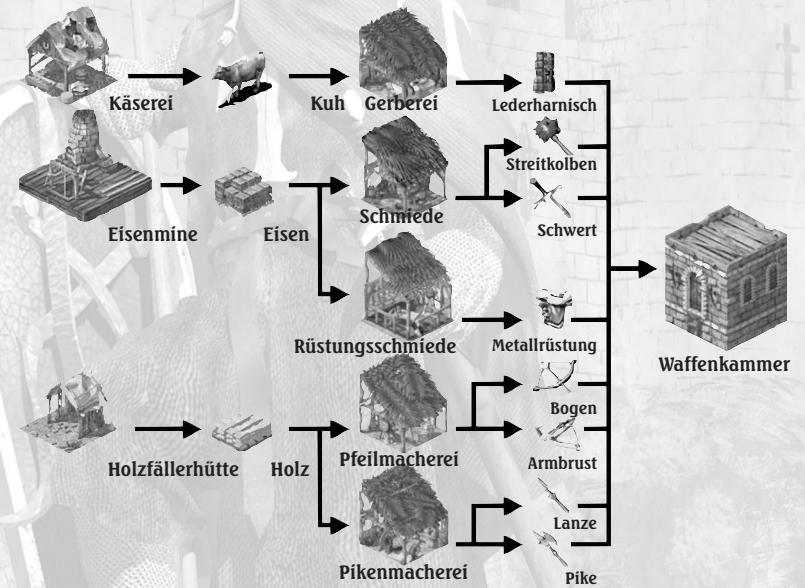
	Wirt: Er verteilt das Bier unter den Arbeitern. Der Wirt ist ein rotwangiger, freundlicher Kerl, der immer am Zahn der Zeit ist und alles über die neuesten Fimmel weiß.
	Betrunkene: Diese schwankenden Individuen tauchen auf, sobald die Schenken geöffnet haben. Sie laufen im Zickzack durch die Gegend und bleiben nur stehen, um noch mehr zu saufen.
	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.
	Rüstungsschmied: Er fertigt metallene Rüstungen für Ihre Soldaten. Der Rüstungsschmied ist ein alter Veteran und in der ganzen Burg geachtet. Für Kinder hat er immer eine neue Geschichte auf Lager.
	Schmied: Er schmiedet Schwerter und Streitkolben. Der Schmied ist normalerweise ein stiller und zurückhaltender Mann. Leider ist er ziemlich jähzornig und hat unvorhersehbare Wutausbrüche.
	Pikenmacher: Er drechselt Lanzen und Piken für Ihre Truppen. 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.
	Gerberin: Sie ist eine willensstarke Frau, der es nichts ausmacht, Rinder 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.
	Priester: Sie sorgen für Zufriedenheit, indem sie Segen aussprechen und Vermählungen abhalten. Auf ausdrücklichen Befehl haben mittelalterliche Priester nicht einen Funken Humor.

	Heiler: Er kümmert sich um die Seuchenherde in der Umgebung der Burg. Der Heiler verbringt viel Zeit in den Wäldern mit dem Sammeln von Kräutern, manchmal verschwindet er sogar tagelang.
	Händler: Er taucht auf, sobald der Marktplatz errichtet ist. Der Händler ist ein pfiffiger und zuversichtlicher Kerl. Er ist immer bereit, den besten Preis für sich auszuhandeln.
	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.
	Feuerschlucker: Auch der Feuerschlucker gehört zum Jahrmarkt. 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









8.2 Nahrungsproduktion:






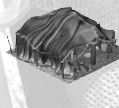












8.3 Waffenproduktion:











8.4 Gebäudeübersicht









	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Herrenhaus	Burg	Keine	Keine	Wenn Sie dieses Gebäude aufrufen, können Sie Ihren Steuersatz ändern. Mit dem Herrenhaus erhalten Sie 8 Bauern. Bevor Sie weitere Gebäude errichten können, müssen Sie einen Bergfried platzieren.
	Steinerne Bergfried	Burg	Keine	Keine	Die nächste Stufe nach dem Herrenhaus. Der steinerne Bergfried kann 10 Bauern beherbergen.
	Bollwerk	Burg	Keine	Keine	Dies ist der größte aller Bergfriede mit Platz für bis zu 12 Bauern.
	Kleines steinernes Torhaus	Burg	10 Stein	Keine	Das günstigste aller Torhäuser. Es ermöglicht Ihren Bürgern Zugang zur Burg und hält feindliche Einheiten fern. Stellen Sie sicher, dass es jederzeit gut bewacht ist, sonst könnten feindliche Einheiten es einnehmen.
	Großes steinernes Torhaus	Burg	20 Stein	Keine	Dieses Torhaus ist etwas teurer, hält dafür aber auch entsprechend mehr aus.
	Zugbrücke	Burg	10 Holz	Keine	Sie können eine Zugbrücke vor Ihrem Torhaus anbringen, um es den Feinden noch etwas schwerer zu machen.
	Wachturm	Burg	10 Stein	Keine	Der höchste aller Türme. Angreifende Fernkampfeinheiten müssen schon sehr nah an den Turm heran gelangen, um hier einen Treffer zu landen.
	Außenturm	Burg	10 Stein	Keine	Außentürme erhöhen die Verteidigungsstärke Ihrer Burg.


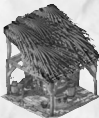





	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Verteidigungsturm	Burg	15 Stein	Keine	Verteidigungstürme halten noch mehr aus als Außentürme.
	Quadratischer Turm	Burg	35 Stein	Keine	Diese Türme sorgen für zusätzliche Verteidigungsstärke und sind groß genug, um dort Belagerungsgeräte zu platzieren.
	Rundturm	Burg	40 Stein	Keine	Aufgrund ihrer Form sind sie noch stabiler als quadratische Türme und bieten ebenfalls Platz für Belagerungsgeräte.
	Waffenkammer	Burg	5 Holz	Keine	Hier werden die in Ihren Werkstätten produzierten Waffen und Rüstungen aufbewahrt.
	Unterkünfte	Burg	15 Stein	Keine	In diesen Unterkünften können Sie Truppen ausbilden. Vorausgesetzt, Sie haben genügend Bauern, Waffen und Gold.
	Söldnerposten	Burg	10 Holz	Keine	Hier können Sie für einen bestimmten Goldbetrag arabische Truppen anwerben.
	Baumeistergilde	Burg	10 Holz 100 Gold	Keine	In der Baumeistergilde können Sie Leiterträger und Baumeister rekrutieren.
	Mörderlöcher	Burg	6 Holz	Keine	Mörderlöcher tragen zur Verteidigung der Burg bei und können vom Feind nicht gesehen werden. Einheiten, die hineintappen, sind meist auf der Stelle tot.

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Pechkessel	Burg	10 Eisen 100 Gold	1 Baumeister	In diesen Kesseln können Baumeister Pech kochen, um es über dem Feind auszuschütten. Der erste Baumeister, den Sie hier platzieren, wird den Pechkessel bemannen, allen übrigen werden Pechbottiche zugeteilt.
	Pechgraben	Burg	2 Pech für 5 Felder	Keine	Wenn Sie den Zwinger öffnen, werden die Kampfhunde sich auf die erste Person in ihrer Nähe stürzen und sie töten.
	Kampfhundezwinger	Burg	10 Holz 100 Gold	Keine	Wenn Sie den Zwinger öffnen, werden die Kampfhunde sich auf die erste Person in ihrer Nähe stürzen und sie töten.
	Belagerungszelt	Burg	Keine	1 oder mehrere Baumeister	Diese Zelte erscheinen, wenn Sie Ihre Baumeister mit der Konstruktion von Belagerungsgeräten beauftragen. Sie können leicht durch Nahkampfwaffen zerstört werden, also bewachen Sie sie gut.
	Stall	Burg	20 Holz 400 Gold	Keine	Mit jedem Stall erhalten Sie vier Pferde, die Sie zur Erstellung von Rittern brauchen.
	Tunnelbauergilde	Burg	10 Holz 100 Gold	Keine	Hier können Sie Tunnelbauer anwerben.
	Obstgarten	Farm	5 Holz	1	Hier können Sie Obst ernten, welches dann im Kornspeicher gelagert wird.
	Käserei	Farm	10 Holz	1	Hier wird Käse produziert und im Kornspeicher gelagert. Käsereien werden auch benötigt, um Lederharnische herzustellen. Außerdem können Sie Rinder auf Ihre Feinde katapultieren, um Krankheiten zu verbreiten.

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Hopfenfarm	Farm	15 Holz	1	Hier bauen Sie Hopfen an. Sie können damit Bier brauen, was Ihnen einen beachtlichen Beliebtheitsbonus verschafft.
	Jägerstand	Farm	5 Holz	1	Die Jäger bringen Ihnen Fleisch, welches im Kornspeicher gelagert wird.
	Getreidefarm	Farm	15 Holz	1	Hier bauen Sie Weizen an, welcher in der Mühle zu Mehl verarbeitet wird.
	Bäckerei	Nahrung	10 Holz	1	In diesem Gebäude stellen Sie aus Mehl Brot her.
	Brauerei	Nahrung	10 Holz	1	Hier brauen Sie Bier mit dem Hopfen aus Ihren Hopfenfarmen. Wenn Sie dem Volk in Ihren Schenken Bier anbieten, erhalten Sie einen beachtlichen Beliebtheitsschub.
	Kornspeicher	Nahrung	5 Holz	N/a	Hier lagern Sie nicht nur Korn, sondern Ihre gesamten Nahrungsmittel. Wenn Sie das Gebäudfenster aufrufen, erfahren Sie Näheres zur Lebensmittelversorgung und können die Rationen anpassen. Um die Kapazität Ihres Kornspeichers zu erhöhen, müssen Sie zusätzliche Kornspeicher anbauen.
	Schenke	Nahrung	20 Holz 100 Gold	1	In diesem Gebäude schenken Sie Bier aus, wofür Sie einen großen Beliebtheitsbonus erhalten.
	Windmühle	Nahrung	20 Holz	3	Hier können Sie Ihren Weizen zu Mehl verarbeiten, damit Sie in der Bäckerei Brot daraus backen können.

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Eisenmine	Werkstätte	20 Holz	2	Mit diesem Gebäude bauen Sie Eisen ab. Sie benötigen Eisen, um Streitkolben, Schwerter und Metallrüstungen zu schmieden. Es wird ebenfalls benötigt, um Pechkessel zu bauen.
	Markt	Werkstätte	5 Holz	N/a	Von hier aus können Sie Waren an- und verkaufen.
	Ochsenjoch	Werkstätte	5 Holz	1	Sie benötigen Ochsen, um die im Steinbruch geschlagenen Steine in Ihr Vorratslager zu transportieren.
	Pechgrube	Werkstätte	20 Holz	1	Diese können in Sumpfgebieten errichtet werden. Sie fördern leicht entflammables Pech, welches dann zur Verteidigung Ihrer Burg eingesetzt werden kann.
	Steinbruch	Werkstätte	20 Holz	3	In Steinbrüchen werden Steine geschlagen, die mit Hilfe von Ochsen in Ihr Vorratslager gebracht werden müssen. Von dort aus können Sie die Steine zum Bau von Wällen und Türmen verwenden.
	Vorratslager	Werkstätte	Keine	Keine	Hier werden alle Ihre Rohstoffe gelagert.
	Holzfällerhütte	Werkstätte	3 Holz	1	Holzfällerhütten liefern Ihnen Holz, welches Sie zur Errichtung der meisten Gebäude benötigen. Ohne Holz können Sie Ihre Burg nicht ausbauen.
	Apotheke	Stadt	20 Holz 150 Gold	1	Wenn Sie eine Apotheke haben, richten Krankheiten weniger Schaden an. Je mehr Apotheken Sie errichten, desto widerstandsfähiger sind Ihre Truppen. Mit jeder Apotheke erhalten Sie außerdem einen Heiler, der Krankheiten im Vorfeld verhindern kann.

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Hütte	Stadt	6 Holz	Keine	Mit jeder Hütte erhalten Sie 8 weitere Behausungen.
	Kapelle	Stadt	250 Gold	Keine	Je mehr Kapellen Sie errichten, desto höher ist der Beliebtheitsbonus, den Sie durch Religion erhalten.
	Kirche	Stadt	500 Gold	Keine	Kirchen haben dieselbe Funktion wie Kapellen, bringen Ihnen jedoch zusätzlich einen Beliebtheitsbonus von +1 . ☺
	Kathedrale	Stadt	1000 Gold	Keine	Durch eine Kathedrale erhalten Sie sogar einen Beliebtheitsbonus von +2 ☺ zusätzlich zu den normalen Boni. Sie können hier auch Mönchskrieger ausbilden.
	Brunnen	Stadt	30 Gold	1	Wenn Sie über einen Brunnen verfügen, sind Sie in der Lage, Feuer zu löschen.
	Wassertrog	Stadt	60 Gold	3	Der Wassertrog hat dieselbe Funktion wie ein Brunnen, allerdings stehen Ihnen zusätzlich drei Wasserträger zur Verfügung, was die Effizienz beim Feuerlöschen erheblich erhöht.
	Freuden	Stadt	20 bis 30 Gold	Keine	Zur Kategorie der "Freuden" zählen viele verschiedene Dinge. Sie alle steigern Ihre Beliebtheit beim Volk und den Kampfegeist Ihrer Truppen. Allerdings lässt dafür auch der Arbeitseifer nach. Größere Freuden kosten weniger als kleine Freuden.
	Schrecken	Stadt	40 bis 50 Gold	Keine	Sie können viele Arten von "Schrecken" um Ihre Burg herum platzieren. Der Vorteil dieser Dinge ist, dass sie die Leistungsbereitschaft immens erhöhen. Allerdings büßen Sie dafür an Beliebtheit ein und der Kampfegeist Ihrer Truppen sinkt ebenfalls. Größere Schrecken kosten weniger als kleine Schrecken.

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	BESCHREIBUNG
	Rüstungsschmiede	Waffen	20 Holz 100 Gold	1	Der Rüstungsschmied stellt Rüstungen aus Eisen her.
	Schmiede	Waffen	20 Holz 100 Gold	1	Der Schmied stellt mit dem Eisen aus Ihrem Vorratslager Streitkolben und Schwerter her.
	Pfeilmacherei	Waffen	10 Holz 100 Gold	1	Hier werden aus dem Holz in Ihrem Vorratslager Bögen und Armbrüste gebaut.
	Pikenmacherei	Waffen	10 Holz 100 Gold	1	Hier werden aus dem Holz in Ihrem Vorratslager Lanzen und Piken hergestellt.
	Gerberei	Waffen	10 Holz 100 Gold	Keine	In der Gerberei werden aus dem Fell von Rindern Lederharnische hergestellt.
	Wegweiser	Ver- schiedenes	Keine	Keine	Hier können Sie sehen, von wo der nächste Feind kommen wird.
	Tunnelöffnung	Ver- schiedenes	Keine	Keine	Diese Tunnelöffnung wird sichtbar, wenn Sie einem Tunnelbauer befehlen, einen Tunnel auszuheben.

8.5 Übersicht – Europäische Einheiten

Einheit	Angriffsstärke	Verteidigungsstärke	Geschwindigkeit	Waffe	Rüstung	Kann Einheit auf Leitern klettern?	Kann Einheit Gräben ausheben
	Gering	Gering	Schnell	Bogen	Keine	Ja	Ja
	Gering	Mittel	Langsam	Armbrust	Leder	Nein	Nein
	Mittel	Sehr gering	Durchschnitt	Lanze	Keine	Ja	Ja
	Mittel	Hoch	Langsam	Pike	Eisen	Nein	Ja
	Hoch	Mittel	Durchschnitt	Streitkolben	Leder	Ja	Ja
	Sehr hoch	Sehr hoch	Extrem langsam	Schwert	Eisen	Nein	Nein
	Sehr hoch	Hoch	Sehr schnell	Schwert	Eisen & Pferd	Nein	Nein
	Mittel	Sehr gering	Schnell	Spitzhacke	Keine	Nein	Nein
	Keine	Sehr gering	Schnell	Keine	Keine	Nein	Nein
	Keine	Sehr gering	Durchschnitt	Keine	Keine	Nein	Ja
	Mittel	Mittel	Langsam	Stab	Keine	Nein	Nein

8.6 Übersicht – Arabische Einheiten

Einheit	Angriffsstärke	Verteidigungsstärke	Geschwindigkeit	Waffe	Rüstung	Kann Einheit auf Leitern klettern?	Kann Einheit Gräben ausheben
	Gering	Gering	Schnell	Bogen	Keine	Nein	Nein
	Extrem gering	Extrem gering	Schnell	Fackel	Keine	Nein	Nein
	Gering	Sehr gering	Schnell	Schleuder	Keine	Nein	Nein
	Mittel	Durchschnitt	Durchschnitt	Krummsäbel	Keine	Nein	Nein
	Gering	Durchschnitt	Sehr schnell	Bogen	Pferd	Nein	Nein
	Hoch	Hoch	Sehr langsam	Krummsäbel	Eisen	Nein	Nein
	Hoch	Gering	Sehr langsam	Griechisches Feuer	Keine	Nein	Nein

8.7 Tastaturbefehle



= Spiel pausieren



= Einheiten gruppieren



= Mehrere Wegpunkte



= Kartenpunkte festlegen



= Ruft jederzeit das entsprechende Gebäudefenster auf



= Wenn Sie erst eines Ihrer Gebäude aufsuchen und dann an Ihren Ausgangspunkt zurückkehren möchten, drücken Sie erst die dem Gebäude zugewiesene Taste (A für Waffenkammer, B für Unterkünfte, M für Marktplatz, N für Söldnerposten, G für Kornspeicher), um dorthin zu gelangen. Drücken Sie dann die Taste erneut zusammen mit der UMSCHALTASTE, um zu Ihrem Ausgangspunkt zurückzukehren.



Von den Unterkünften oder dem Söldnerposten aus können Sie mit den Tasten 1 bis 7 Wegpunkte für Ihre Truppen festlegen.



= Über die Karte scrollen



= Verwaltungsfenster ein-/ausblenden



= Landschaft abflachen



= Zoomen

X **C** = Ansicht gegen/im Uhrzeigersinn drehen

- **+** (Ziffernblock) = Spielgeschwindigkeit erhöhen/senken

Alt + **Q** = Screenshot

⇧ + **Alt** + **Q** = Mehrere Screenshots

V = Landschaft absenken

S = Durch Wegpunkte schalten

H (oder Mausrad aufwärts) = Ansicht auf Bergfried zentrieren

G = Ansicht auf Kornspeicher zentrieren

B = Ansicht auf Unterkünfte zentrieren

M = Ansicht auf Marktplatz zentrieren

N = Ansicht auf Söldnerposten zentrieren

I = Baumeistergilde

T = Tunnelbauergilde

⇧ + **L** = Durch Burgherren schalten

L = Burgherrn aufsuchen **Q** = Stellung halten

W = Abwehrhaltung

E = Angriffshaltung

Esc = Einweisung überspringen

Doppelklick auf Einheit: Alle Einheiten dieses Typs auswählen
Mausrad abwärts: Durch Kartenpunkte schalten

8.8 Befehle im Mehrspieler-Modus

← = Chat

F1 bis **F12** = Drohen

8.9 Befehle im Karteneditor

Alt + **H** = Spiel anhalten

Alt + **E** = Tiere töten

Alt + **V** = Burgherrn wieder aufleben lassen

Alt + **D** = Verbindungen und Layer zeigen

Alt + **,** = Kartentyp ändern (vom Hauptbildschirm aus)



Credits

Firefly Studios

Game Design
Simon Bradbury

Additional Design
Eric Ouellette

Game Programming
Simon Bradbury
Andrew McNab
Andrew Prime

Executive Producer
Eric Ouellette

Art Director
Michael Best

Artists
Jorge Cameo
Robert Thornley
Darren White

Multiplayer Programming
Andrew Prime

**Sound Design And
Original Music Composed
By** Robert L. Euvino

**Manual And Campaign
Written By**
Casimir C. Windsor

**Quality Assurance
Manager**
Darren Thompson

Firefly Testing
Phil Busuttil
Casimir C. Windsor

Musicians
Bill Vanaver - Oud, Laouto,
Lyra, Kemenche, Dumbek,
Bouzouki, Tambura

Steve Gorn - Bansuri Flute,
Clarinet, Sona, Mizmar

Lydia Pidlusky - Vocals

Patricia Bresnahan - Vocals

Nadege Foofat - Violin, Viola

Thomas Workman - Overtone
Flute, Percussion

Voice Actors & Production

Senior Audio Engineer
Adam Chapman

Senior Project Manager
Helen Pix - SDL Agency

Voice Actors
Robert L. Euvino
Luis Soto
Christopher Kent
Jay Simons
Basel Abbas
Issam Ikimawi
Ray Greenoaken
Jerry Kersey
Anthony Mulligan
John Tearney

Scenario Creators
Phil Busuttil
Eric Ouellette
Darren Thompson
Casimir C. Windsor

Beta Testers
Alex Klotz
David Thurston
Denise Steele
Francis Cermak
Gaál Viktor
Gill Bilski
Hans Egon Hansen
JanJaap van den Hurk
Joel Pridgeon
Jon Breckon
Jonathan Herman
Meredith Meadows
Robert Philips
Robert Taylor
Rocklyn Lien
Thomas Kamenick
Tom Mescher
Trevor Cape
Trevor Winney
Vernon Suddaby

Special Thanks
David Lester
Megan Ouellette

Gathering Of Developers

Producer
Brian M. McGinn

**VP Of Business
Development**
Jamie Leece

**VP Of Product
Development**
Jamie King

VP Of Publishing
Chris Mate

Development Manager
Susan Lewis

Marketing Director
Greg Bauman

**Channel Marketing
Manager**
Mark Moon

**Marketing
Communications
Coordinator**
Chris Larkin

PR Director
Jeff Castaneda

PR Manager
Anne-Marie Sims

PR Team
Linn PR

Online Producer
Jeff Williams

Webmaster
Rob Fletcher

Web Designer
Futaba Hayashi

Art Director
Mike Snyder

Graphic Designer
Chrissy Bates

Video Editor
Mike Tipul

Additional Art Support
Kurt Miller

**Manager Of QA And
Support** Phil Santiago

QA Supervisor
Frank Kirchner

QA Testers
Charles Franklin
Ben Hamel
Daniel Karp
Lisa Nawrot
Josh Noll
Greg Peeler
Josh Rose
Jonathan Stephan
Stephen Thomas
Scott Vail

Computer Specialist
Kathy Richardson

**Technical Support
Supervisor**
Sydney F. Saunders IV

Technical Support
Matthew Baros
Andre Liggins
Judy Pentz
Mykl Ranere
Patty Saneman
Dave Thomas
Katie Young

Special Thanks
Di Grove
Patty Santiago
Melissa Voggenauer
Linda Wratchford
Peg Zoltan



Take 2 International

**VP Of International
Marketing**
Christoph Hartmann

**International Product
Manager**
Gabriel Wunderlich

**International Materials
Coordinator**
Karl Unterholzner

Take 2 Interactive

Technical Producer
Sajjad Majid

Development Manager
Luke Vernon

Group Production Manager
Jon Broadbridge

**Group Production
Co-Ordinator**
Chris Madgwick

Group Design Manager
James Crocker

Designers
James Quinlan
Tom Baker
Selena Miffling

UK Marketing Manager
Sarah Seaby

Product Manager
Gary Sims

Online Marketing Manager
Julian Huddy

PR Manager
Nick Boulstridge

Trade Marketing Manager
Mark Jackson

Take 2 QA Europe

Test Manager
Mark Lloyd

**Test Supervisor & Lead
Tester** Paul Byers

Test Supervisors
Tim Bates
Kevin Hobson

Testers
Phil Alexander
Michael Blackburn
Kit Brown
Antoine Cabrol
James Cree
Phil Deane
Rob Duncan
Michael Emeny
Denby Grace
Matt Hewitt
Lee Johnson
Charlie Kinloch
Andy Mason
Jonathan Stones

Take 2 Germany

Marketing Director
Matthias Wehner

Junior Product Manager
Hendrik Lesser

PR Manager
Markus Wilding

Online Manager
Alexander Harlander

Marketing Assistant
Anja Wagner
Markus Neumann

Localization
Effective Media

Technische Hilfe

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIEELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben! Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

Bevor Sie sich mit unserem technischem Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die Größe des Video-RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

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 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 Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakte:

Technischer Support

Kontaktieren Sie unsere **Technik-Hotline** für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!

Tel.: 01805 – 21 73 16

Hotlinezeit: Mo.-Fr. 12.00 – 20.00 Uhr (0,12 € / Minute)

Tipps und Tricks

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

Tel: 0190 – 87 32 68 36

Hotlinezeit: Mo.-Fr. von 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

Patches (=Fehlerbehebungsprogramme)

Aktuelle Patches (sofern vorhanden) finden Sie auf unserer Website www.take2.de

NEU!

Online-Support

Auf www.take2.de befindet sich ein Online-Supportbereich. Mittels der dort platzierten Selbsthilfe-Tipps können Sie viele Probleme selbst und ohne Zeit- und Kostenaufwand beheben. Wenn alle Stricke reißen, erreichen Sie über dieses Portal den E-Mail-Support von Take 2.

Des weiteren finden Sie natürlich auch jede Menge an Informationen zu unseren Neuerscheinungen, aktuelle Demoversionen sowie interessante News von Take 2. Ein Besuch dort lohnt sich also auf jeden Fall!

Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder -telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

DEFEKTE DISCS

Ihre Spieldisc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Unsere eingeschränkte Garantie (siehe Lizenzbestimmungen in diesem Handbuch) gilt nicht die Beschädigung der Spieldisc durch unsachgemäße Behandlung. Wir haben aber einen CD-Tausch eingerichtet, für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 EUR erhalten Sie vollwertigen Ersatz für das defekt eingesandte Spiel mit Kaufnachweis.

Um diese erweiterte Gewährleistung in Anspruch zu nehmen, bitten wir Sie, folgendes zu tun:

1. Rufen Sie bei unserer Technik-Hotline unter 0180-521 73 16 (0,12 € /Minute) an, um Ihren Fall von einem unserer Mitarbeiter aufnehmen zu lassen.
2. Schildern Sie dem Mitarbeiter, was mit Ihrer CD passiert ist, und geben Sie ihm zur Sicherheit noch Ihre persönlichen Daten für die Rücksendung. Diese Daten werden natürlich streng vertraulich behandelt und nicht an Dritte weiter gegeben. Sie dienen nur dazu, die Bearbeitung zu beschleunigen, und Fehler beim Versand zu vermeiden. Der Mitarbeiter gibt Ihnen eine Vorgangsnummer, **bitte notieren Sie sich die Nummer genau, Sie können damit den Gewährleistungsfall nachverfolgen!**
3. Nach dem erfolgten Gespräch senden Sie die Disc (am besten komplett in der Originalverpackung!) mit dem Kaufbeleg in Kopie **ausreichend frankiert** an diese Adresse:

Take 2 Interactive
CD-TAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Legen Sie der Sendung unbedingt ein Schreiben mit mindestens Ihrer **Vorgangsnummer Ihrer Adresse bei!**

4. Überweisen Sie am besten gleichzeitig am Tag des Anrufs die Summe von 10 EUR mit der Vorgangsnummer im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger: **Take 2 CD-Tausch**
Deutsche Bank Berlin
BLZ: 100 700 00
Konto: 224 67 00 01

5. Sofort nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Bitte haben Sie ein wenig Geduld, dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten **bis zu 10 Werktagen** in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.

Bitte beachten Sie: Wir können nur nach Eingang des Geldes mit einer korrekten Vorgangsnummer Ersatz schicken! Bitte achten Sie auf richtige Schreibweise im Verwendungszweck der Überweisung, um eine unnötige Verzögerung zu vermeiden!

Bei unfrei an uns gesendeten Waren verweigern wir die Annahme! Bitte frankieren Sie Ihre Sendung ausreichend.

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, Nutzungsgestaltungen 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 unzulässig 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 archivarischen 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 zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten 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 erwerbswirtschaftlichen 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, neuer 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 Spielausführungsdatei 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-Dateidienst 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 Nutzungsgestaltung 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.

© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, das FireFly Studios-Logo, Stronghold Crusader und das Stronghold Crusader-Logo sind Warenzeichen von FireFly Studios Limited. Gathering of Developers und das Gathering of Developers-Logo, Take 2 Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take 2 Interactive Software. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Hergestellt in Großbritannien.

Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc. Verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 RAD Game Tools, Inc.

Microsoft und Windows 95, Windows 98, Windows 2000 und Windows ME/NT/XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Hergestellt in Großbritannien.

Notizen

Notizen



Notizen