



FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD



FIREFLY
STUDIOS

Kaum war der König mit seinem Heer in das Land der Barbaren einmarschiert, kam das Gerücht auf, er solle durch eine Verschwörung vom Thron gestoßen werden.

Tatsächlich wurde er gefangen genommen und Unruhe brach im Land aus. Der Feind nutzte die Gelegenheit für eine Invasion, und nach vielen blutigen Auseinandersetzungen steckte das Königreich mitten in einem Bürgerkrieg.

Als das größte Blutvergießen vorüber war, versuchte Eurer Vater, einen Waffenstillstand auszuhandeln, und vereinbarte ein Treffen in der Festung von Herzog Beauregard.

Zusammen mit einigen anderen Edelmännern brach er dorthin auf, wurde jedoch von unbekannten Hälunken in einen Hinterhalt gelockt und brutal massakriert.

So gab es kein Abkommen, und der Feind bezwang Grafschaft um Grafschaft, bis schließlich das gesamte Land unterlag.

Angeschlagen und erschöpft wurdet Ihr in einen Wald auf einer Halbinsel zurückgedrängt, in dem sich eine kleine Truppe loyaler Männer versteckt hält.

Ist das Land auch verloren, so könnt Ihr von dieser Zuflucht aus zumindest den Tod Eures Vaters rächen ...



Inhalt

1.0 Hinweise vor dem Spiel	4
1.1 Installation	4
1.2 Spielstart und Spielmodi	4
1.3 Spieloptionen	6
1.4 Spielüberblick	6
1.5 Über das Handbuch	7
1.6 Der Weg zum Sieg	8
1.7 Eine Mehrspieler-Partie spielen	8
1.8 Der Karteneditor	11
2.0 Grundlagen des Spiels	12
2.1 Das Spielfenster und die Karte	12
2.2 Das Kameramenü	13
2.3 Den Bergfried platzieren	14
2.4 Bevölkerungswachstum	14
2.5 Rationen und der Kornspeicher	15
2.6 Steuern erheben	15
2.7 Beliebtheit in Kürze	16
2.8 Ressourcen sammeln	17
2.9 Bevölkerung aufstocken	18
3.0 An der Beliebtheit arbeiten	19
3.1 Nahrung	19
3.2 Steuern	20
3.3 Überfüllung	21
3.4 Jahrmärkte und andere Ereignisse	21
3.5 Religion	21
3.6 Geöffnete Schenken	22
3.7 Angstfaktor	22
4.0 Nahrung und Rohstoffe	24
4.1 Das Vorratslager	24
4.2 Rohstoffe	25
4.3 Der Kornspeicher	26
4.4 Nahrungsarten	27
5.0 Geld	28
5.1 Steuersatz	28
5.2 Marktplatz	29

6.0 Militär	30
6.1 Militärische Güter und die Waffenkammer	30
6.2 Unterkünfte	30
6.3 Verfügbare Einheiten	31
7.0 Militärische Befehle	33
7.1 Sammeln der Streitkräfte	33
7.2 Marschbefehle	34
7.3 Haltungen der Einheiten	35
7.4 Kampfbefehle	35
7.5 Kartenpunkte	37
8.0 Verteidigung der Untertanen	38
8.1 Das Torhaus	38
8.2 Wälle bauen	38
8.3 Türme	39
8.4 Stufen setzen	39
8.5 Fallen	40
8.6 Gräben ausheben	40
8.7 Belagerungsgeräte aufstellen	41
8.8 Kochendes Pech	41
9.0 Belagerungen	42
9.1 Übersicht: Belagerungsgeräte	42
9.2 Tragbare Schilder	42
9.3 Sturmböcke	42
9.4 Belagerungstürme	43
9.5 Katapulte	43
9.6 Triböke	43
9.7 Tunnel graben	43
9.8 Burggräben zuschütten	43
10.0 Übersichten	44
10.1 Nicht militärische Charaktere	44
10.2 Nahrungskette	48
10.3 Rohstoffkette	49
10.4 Gebäudeübersicht	50
10.5 Einheitenübersicht	59
Hotline	61
Lizenzvereinbarung	62
Credits	64
Notizen	68



1.0 Hinweise vor dem Spiel

1.1 Installation

Legen Sie die STRONGHOLD-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 STRONGHOLD-CD liegt. Starten Sie die Datei "autoplay.exe" und klicken Sie auf den Button "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 STRONGHOLD installieren möchten. Wenn Sie mit dem Verzeichnisnamen einverstanden sind, klicken Sie auf "Weiter".

Sie können danach eine Verknüpfung auf Ihrer Festplatte erstellen oder aber das Spiel einfach normal über den Eintrag "Programme" im Start-Menü starten.

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

Um STRONGHOLD von Ihrem PC zu entfernen, legen Sie die STRONGHOLD-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie im AutoPlay-Bildschirm die Option "Deinstallieren". Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Sie können STRONGHOLD 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 STRONGHOLD starten, da dort die allerneuesten Informationen enthalten sind.

Immer wenn Sie die STRONGHOLD-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen, erscheint der AutoPlay-Bildschirm und der Button "Installieren" ist nun durch den Button "Spielen" ersetzt. Klicken Sie diesen Button an, um das Spiel zu starten, bzw. starten Sie es über den Eintrag "Programme" im Start-Menü.

1.2 Spielstart und Spielmodi

Wenn Sie FireFly Studios STRONGHOLD zum allerersten Mal laden, müssen Sie Ihren Namen eingeben. Tippen Sie den Namen ein, mit dem Sie im Spiel angeredet werden möchten, und klicken Sie dann auf "OK", um zum Hauptmenü zu gelangen.

Das Hauptmenü ist in vier Bereiche unterteilt:

a) Kampfoptionen – Hier können Sie zwischen folgenden kampfbezogenen Optionen wählen:

- 1) Kampagne spielen – Kämpfen Sie sich durch eine 21 Missionen umfassende Kampagne und stellen Sie sich vier grausamen Gegnern: der Ratte, der Schlange, dem Schwein und dem Wolf. Für König und Vaterland!
- 2) Mehrspieler-Partie spielen – Liefern Sie sich mit bis zu acht Freunden eine fürstliche Mehrspieler-Partie, entweder mit GameSpy im Internet oder via LAN.
- 3) Belagerung spielen – Hier können Sie bereits vorgefertigte historische Burgen angreifen oder verteidigen. Hier ist purer Kampfgeist gefragt, Sie müssen keine Siedlung verwalten.
- 4) Invasion spielen – Diese Option führt Sie in einzelne Kampfmissionen im Stil des Kampagnenspiels. Während Sie Ihre Festung und Ihre Wirtschaft aufbauen, müssen Sie die fortwährenden Angriffe Ihrer Feinde abwehren.

b) Wirtschaftsoptionen – Hier stehen Ihnen die folgenden kampfunabhängigen Optionen zur Verfügung:

- 1) Wirtschaftskampagne spielen – Diese fünf Missionen umfassende Kampagne ist zeitlich direkt nach der Kampfkampagne (siehe oben) angesiedelt. Ihre Aufgabe ist es, das Königreich neu aufzubauen.
- 2) Wirtschaftsmission spielen – Hier finden Sie einzelne Missionen im Stil der Wirtschaftskampagne. Sie müssen Ihre Wirtschaft aufbauen und dabei Ihre Ressourcen verwalten und verschiedene vorgegebene Ziele erreichen.
- 3) Freies Bauen – Hier können Sie sich nach Herzenslust austoben. 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!

c) Karteneditor – Diese Option ermöglicht es Ihnen, vorgefertigte Karten auszubauen und zu spielen:

- 1) Gespeicherte Karte laden – Hiermit können Sie eine Karte laden, die Sie schon einmal bearbeitet haben.
- 2) Neue Einzelmission – Bauen Sie von Grund auf eine Karte auf, um sie für Wirtschafts- oder Kampfmissionen oder einfach als Landschaftskarte zu verwenden.
- 3) Neue Sturmfrei-Mission – Errichten Sie eine prachtvolle Burg, stellen Sie sie ins Internet und warten Sie ab, wie lange sie den Attacken der Außenwelt trotzt.
- 4) Neue Mehrspielerkarte – Erstellen Sie eine Karte, auf der Sie mit Ihren Freunden im Mehrspielermodus spielen können.



d) Spielstand laden – Hier können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Diese Option ist auch während des Spiels über das Optionsmenü zugänglich.

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.

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 beenden – So beenden Sie die aktuelle Mission und gelangen zurück zum Startbildschirm.

STRONGHOLD verlassen – Hiermit beenden Sie STRONGHOLD und kehren zu Windows zurück.

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

1.4 Spielüberblick

STRONGHOLD ist eine Burgenbau-Simulation, bei der Sie eine mittelalterliche Burg aufbauen, verwalten und verteidigen müssen. Sie beginnen in der Mitte des 11. Jahrhunderts. Anfangs stehen Ihnen nur einige hölzerne Palisaden zur Verfügung und Hügel, die Ihnen Schutz bieten. Im Laufe der Zeit bauen Sie Ihre Burg immer weiter aus und müssen lernen, sie samt ihrer Bewohner zu verteidigen. So werden Ihre Burgen immer größer und prachtvoller, bis Sie am Ende der Kampagne schließlich gerüstet sind, das ultimative Bollwerk zu bauen.

Sie müssen Ihre erste Siedlung von den Grundmauern an aufbauen und dann ausrücken, um Ihr neues Besitztum zu verteidigen. Jede Siedlung benötigt eine

ausgewogene Infrastruktur mit einem geregelten Einkommen, ein gut gefülltes Vorratslager mit ausreichend Rohstoffen und natürlich eine glückliche Bevölkerung.

Im Laufe des Spiels wird auch Ihre Abwehr immer mächtiger. Anfangs stehen Ihnen gerade einmal genügend Rohstoffe zur Verfügung, um eine einfache Palisade zu bauen. Doch nach und nach werden Sie die nötigen Ressourcen und Techniken erwerben, um eine nahezu uneinnehmbare Festung zu errichten.

Natürlich liegen auf Ihrem Weg zum Sieg noch viele Hürden vor Ihnen. Jedes Gebiet verfügt über besondere Wirtschaftskonditionen, und Sie müssen noch viele blutige Belagerungsschlachten durchstehen, bevor das letzte Kapitel in Ihrem persönlichen Geschichtsbuch geschrieben ist.

Nur wenn Sie Ihre Burg mit Sorgfalt planen und Ihr Heer taktisch klug einzusetzen wissen, können Sie die Sicherheit des Königreichs garantieren.

--- Eure Feste erwarten Euch, Sire. Viel Glück und geht mit Gott!

1.5 Über das Handbuch

Auf den ersten Blick mag einen dieses riesige Werk etwas erschlagen, doch es ist nicht so kompliziert, wie es aussieht, und 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 Mission in STRONGHOLD müssen Sie verschiedene Aufgaben erfüllen. 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.

Wenn Sie alle Missionsziele erfüllt haben, haben Sie gewonnen und es erscheint der Siegbildschirm. Wurde der Burgherr getötet oder ist Ihre Zeit abgelaufen, haben Sie verloren und sehen den Niederlagebildschirm.

1.7 Eine Mehrspieler-Partie spielen

Sie können ein STRONGHOLD-Mehrspielerpiel 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 STRONGHOLD-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 STRONGHOLD.

Anmerkung: Sie können Gamespy Arcade automatisch von STRONGHOLD aus im Service-Provider-Bildschirm starten. STRONGHOLD wird dabei erst geschlossen, dann wird Gamespy gestartet und nachdem Sie Ihre Gegner gewählt haben, wird auch STRONGHOLD 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 Mehrspielerpiel 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 die Angabe, ob sie bereit sind oder nicht. Alle Spieler müssen bereit sein, damit das Spiel gestartet werden kann. Sie können hier auch Ihre Teamnummer festlegen. Normalerweise spielt jeder Spieler für sich alleine, doch Sie können sich auch verbünden, indem Sie die Teamnummer eines anderen Spielers übernehmen. Wenn Sie eine solche Allianz geschlossen haben, werden sich Ihre Truppen nicht gegenseitig angreifen und Sie können gemeinsam die Siegbedingungen erfüllen.

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

Technologie – Die Technologiestufe entscheidet über die verfügbaren Gebäude, Truppen und Startgüter. Bei einem Spiel im frühen Mittelalter stehen nur wenige Rohstoffe und Truppentypen zur Auswahl. Bei einem Spiel im späten Mittelalter haben Sie dagegen Zugang zu fortschrittlicheren Truppen und Technologien.

Gold – Hier können Sie einstellen, mit welchem Goldbetrag die Spieler beginnen.

Beliebtheit – Hier legen Sie den anfänglichen Beliebtheitsgrad der Spieler fest.

Handeln – Sie können die Handelsoptionen für Rohstoffe, Nahrung und Waffen ein oder aus stellen.

Sieg – Hier bestimmen Sie, wie man das Spiel gewinnt, beispielsweise indem man alle feindlichen Burgherren ausschaltet oder ein wirtschaftliches Ziel erfüllt.

Startgüter – Diese Einstellung legt fest, wie viel Nahrung, Rohstoffe und Waffen den Spielern zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen. Die verfügbaren Güter hängen außerdem von der gewählten Technologiestufe ab.

Startruppen – Hier ändern Sie die Anzahl der Truppen, mit denen die Spieler beginnen. Wenn Sie erst einige Zeit verstreichen lassen möchten, bevor es zur ersten Schlacht kommt, wählen Sie am besten "Keine", wenn Sie gleich so richtig loslegen möchten, wählen Sie "Viele".

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.

Wenn alle Spieler bereit sind und die Spieleinstellungen vorgenommen wurden, kann es losgehen.

Chat im Spiel

Während eines Mehrspielerspiels können Sie Nachrichten an andere Spieler senden, indem Sie die Leertaste 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 abzubrechen, drücken Sie Esc.

Bitte sehen Sie sich auch die Readme-Datei an, für den Fall, dass es nach Drucklegung des Handbuchs noch neueste Informationen zum Mehrspielermodus gab

1.8 Der Karteneditor

Wenn Sie auf das Symbol für den "Karteneditor" klicken, erhalten Sie folgende Optionen.

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

Neue Einzelmission – Hier können Sie eine neue Belagerungs-, Invasions- oder Wirtschaftsmission samt Karte und Szenario oder eine Landschaftskarte erstellen. Mit der Option "Zur Karte" rufen Sie den Landschaftseditor auf, mit der Option "Szenario bearbeiten" können Sie die verschiedenen Ereignisse und Bedingungen der Mission einstellen. Folgen Sie Schritt für Schritt den Anweisungen und stellen Sie die gewünschte Kartengröße und den Spieltyp ein.

Anmerkung: Es hängt vom gewählten Spieltyp ab, an welcher Stelle die Karte erscheint. Haben Sie beispielsweise eine Invasionskarte erstellt, finden Sie sie in der Rubrik "Invasion spielen" in den Kampfoptionen

Neue Sturmfrei-Mission – Hier können Sie sich mit Ihren Konurrenten im Burgenbau messen. Jeder beginnt mit denselben Ressourcen und hat eine festgelegte Menge an Steinen und Truppen zur Errichtung der Burg zur Verfügung. Angreifer haben ebenfalls eine bestimmte Punktzahl zur Verfügung, um die Armee zusammenzustellen, mit der sie Ihre Festung angreifen und Ihren Burgherren töten wollen. Nun wird sich zeigen, wie lange Ihre Burg stand halten kann ...

Neue Mehrspielerkarte – Hiermit erstellen Sie eine Karte, auf der Sie mit Ihren Freunden spielen können. Beim Editieren der Karte haben Sie verschiedene Möglichkeiten, um die Bergfriede und Gebäude der Spieler zu positionieren. Die Anzahl der Bergfriede bestimmt gleichzeitig die maximale Spielerzahl für die Karte.

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 Szenarien 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.

2.0 Grundlagen des Spiels

Dieses Kapitel behandelt alle grundlegenden Spielkomponenten von STRONGHOLD. 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



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

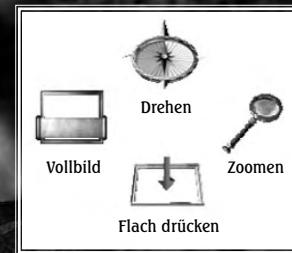
Tipp: Sie können auch mit Hilfe der Pfeiltasten scrollen.



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.

Zoomen:

 Wenn Sie 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.

Flach drücken:

 Wenn Sie den Mauszeiger auf das Flach-Symbol bewegen, machen Sie die Landschaft, Bäume, Wälle und einige Gebäude vorübergehend dem Erdboden gleich. Lassen Sie die rechte Maustaste los, richten sie sich wieder auf.

Hinweis: Dies wird sich im Laufe des Spiels noch als sehr nützlich erweisen, da Sie so hinter Wälle blicken können!

Die Menüleiste ausblenden:

 Wenn Sie den Mauszeiger nach links auf das Vollbild-Symbol bewegen, verschwindet die Menüleiste. Um sie wiederherzustellen, wiederholen Sie den Vorgang.

Tipp: Sie können die Menüleiste auch mit der Tabulaturtaste ausblenden

2.3 Den Bergfried platzieren

Bevor Sie andere Gebäude zur Verfügung haben, müssen Sie erst einmal Ihren Startbergfried und den Kornspeicher 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.

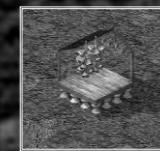
2.4 Bevölkerungswachstum

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. 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. 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 zeigt Ihre Beliebtheit, Ihr Goldguthaben und die Bevölkerungszahl an und er wird auch so manche Entscheidung nicht unkommentiert lassen.



Auch an seinem Gesichtsausdruck können Sie erkennen, wie beliebt Sie sind.

Wenn Sie mit links auf das Statusbuch klicken, öffnet sich das Statusfenster.



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.

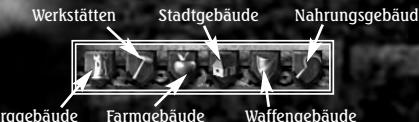


Wenn Ihr Informant aus unerklärlichen Gründen plötzlich grimmig und Ihre Beliebtheit (die Zahl oben im Buch) unter 50 sinkt, werden Sie Arbeiter verlieren. Ist Ihre Beliebtheit unter 50, wird der Wert in Rot dargestellt, liegt die Beliebtheit bei 50 oder höher, ist die Zahl grün.

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

2.8 Ressourcen sammeln

Unten links im Bild werden Sie sechs Schilder bemerken.



Dies sind die verschiedenen Gebäude-Kategorien, die jeweils verschiedene Gebäude beinhalten. Wenn Sie auf einen der Schilder klicken, wird er markiert und zusammen mit der Gebäudeauswahl wird Ihnen der Name der Kategorie 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 seine 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

Die untere Zahlenreihe im Statusbuch zeigt Ihre Bevölkerungszahl und die verfügbaren Behausungen. 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.

In Kürze

- Suchen Sie anhand des Kameramenüs und der Minikarte einen geeigneten Standort für Ihre Siedlung.
- 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 sieben 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

Rationen	Wirkung auf Beliebtheit
Keine	-8
Halbe	-4
Volle	0
Extra	+4
Doppelte	+8

3.2 Steuern

In STRONGHOLD 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

Großzügige Spende	Große Spende	Kleine Spende	Keine Steuern	Niedrige Steuern	Moderate Steuern	Hohe Steuern	Gemeine Steuern	Wuchersteuern	Grausame Steuern
+7	+5	+3	+1	-2	-4	-6	-8	-10	-12

Steuersätze.

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

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.

Auch andere Ereignisse, beispielsweise die Hochzeit des Burgherrn, wirken sich auf Ihre Beliebtheit aus. Diese Ereignisse geschehen zufällig und können nicht von Ihnen gesteuert werden.

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. Doch Vorsicht – je größer die Gemeinde, desto anspruchsvoller werden die Leute. Und wenn Sie den zunehmend teuren Forderungen Ihrer Bürger nicht nachkommen, kann auch

dies schnell zu einem Beliebtheitsverlust führen. 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. Es zeigt ebenfalls die Anzahl der geöffneten Schenken an (also die, in denen es Bier gibt) sowie die Prozentzahl der Leute, die Sie mit Bier versorgen. Je höher die Prozentzahl, desto mehr steigt auch Ihre Beliebtheit. Wenn Ihre Bevölkerung wächst, wird der Wert allerdings erst einmal wieder fallen, bis Sie neue Schenken gebaut haben. Das Bier wird immer gleichmäßig verbraucht, egal wo die Schenke gelegen ist. Allerdings dauert es länger, weit vom Vorratslager entfernt liegende Schenken mit Nachschub zu versorgen. Sie finden Schenken in der Kategorie der "Nahrungsgebäude".

3.7 Angstfaktor

Am Angstfaktor können Sie erkennen, wie die Bürger Sie einschätzen – ob grausam und kältherzig oder herzlich und milde. Von diesem Faktor hängt es ab, wie produktiv Ihre Arbeiter sind. Wenn Sie Ihre Burg mit netten Kleinigkeiten verschönern, gelten Sie als freundlich und Ihre Beliebtheit steigt. Allerdings sind Ihre Bürger dann auch weniger effizient, 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 Symbol für "Gärten und andere Freuden" 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. Wenn Sie beispielsweise ein paar Galgen aufstellen lassen, wird das Volk Sie nicht gerade dafür lieben, aber Sie ermuntern die Leute dennoch, etwas härter zu arbeiten als zuvor. Sie werden bei Lieferungen zum Vorratslager, Kornspeicher oder zur Waffenkammer sogar zusätzliche Güter mitbringen.

Sie finden diese Objekte, wenn Sie auf das Symbol für "Strafen und andere Schrecken" in der Kategorie der "Stadtgebäude" klicken.



4.0 Nahrung und Rohstoffe

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

- Nahrung
- Rohstoffe
- Waffen

Anmerkung: Nähere Informationen zu Waffen finden Sie im Kapitel 6.1.



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 STRONGHOLD. Sie benötigen Getreide, um Mehl herzustellen.

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.

Bier:



Zur Herstellung von Bier benötigen Sie eine Brauerei und Hopfen. Wenn Sie das gebraute Bier in Ihren Schenken anbieten, steigt sich Ihre Beliebtheit.

Steine:



Dieser Rohstoff wird in Steinbrüchen gewonnen, die Sie in der Nähe von weißen Felsblöcken platzieren müssen. Sie benötigen Steine für nahezu alle Befestigungen der Burg.

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 Rationen 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 die Serviette im Kornspeicher-Fenster.

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

4.4 Nahrungsarten

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

Fleisch:



Wenn Sie einen Jägerstand errichten, erlegen die Jäger Wild für Sie und füllen Ihren Kornspeicher mit Fleisch auf. 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 Sie in Tälern anlegen können. 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, jedoch wird dabei etwas weniger Nahrung erzeugt.

Käse:



Dieses Lebensmittel wird in Ihren Käsereien hergestellt. 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 weitaus effizienter als die Jagd oder Obstgärten. Wenn Sie nebenher auch noch Lederrüstungen herstellen, leidet die Käseproduktion allerdings, da auch die Gerberinnen Kühe benötigen.

Brot:



Um Brot zu backen, benötigen Sie eine Bäckerei und Mehl, für das wiederum zunächst einmal Getreide erforderlich ist. Bis die Nahrungsleitung 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 in Tälern errichtet werden. Sie sollten also den Platz in den Tälern gut einteilen.

Tipp: Eine Mühle kann mehrere Bäckereien versorgen. Sie sollten besser gleich mehrere Bäcker einstellen, damit Sie die Mühle voll auslasten.

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

5.0 Geld

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie am besten Ihre Finanzen verwalten. Eine gut gefüllte Schatzkammer erweist sich in Notlagen in der Regel als äußerst nützlich.

5.1 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.

5.2 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 "Kaufieren" oder "Verkaufen".

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

6.0 Militär

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

6.1 Militärische Güter und die Waffenkammer

In STRONGHOLD 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.

Waffen	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	Rüstungsbauer	1 Eisen

6.2 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.

6.3 Verfügbare Einheiten

In den Unterkünften können Sie acht verschiedene Truppentypen anwerben, in den Gildehäusern können drei weitere Spezialeinheiten ausgebildet werden.



Bogenschützen: Ihre Standardeinheiten für große Entfernung. 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 sperren.



Streitkolbenkämpfer: Wilde Gesellen, die sich schnell fortbewegen und dabei rundum erhebliche Schäden austeilten - 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 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 und sorgen für kochendes Pech. Diese Einheiten werden in der Baumeistergilde ausgebildet.



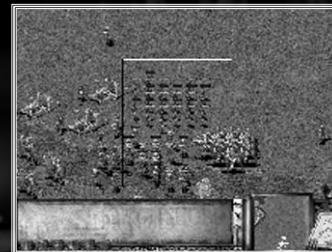
Schwarze Mönche: Obwohl sie mit nichts weiter als einem Stock ausgestattet sind, sind diese Mönche zähe Kämpfer. Ihre Entschlossenheit, das im Kloster verwahrte Wissen zu schützen, spornt sie im Kampf an.

7.0 Militärische Befehle

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihren Militäreinheiten Befehle erteilen.

Anmerkung: Wenn in diesem Kapitel von Einheiten die Rede ist, sind damit immer Militäreinheiten gemeint.

7.1 Sammeln der Streitkräfte



Auswählen von Einheiten:

Sie können einzelne Einheiten wählen, indem Sie sie mit der linken Maustaste anlicken. 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 Befehlsfeld 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.

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.

7.2 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.

7.3 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.

7.4 Kampfbefehle

Gegner angreifen:



Um einen Gegner anzugreifen, wählen Sie eine Einheit aus. Wenn der Angriffscursor mit den gekreuzten Schwertern erscheint, klicken Sie auf den Gegner, den Sie angreifen wollen.



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. Achtung, mit dieser Steuerung kann das Pech überall vergossen werden, auch auf dem Boden, was bedeuten würde, dass der Baumeister in seinem eigenen Pech stünde!



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.

Sie können Ihren Baumeister auch Pech verschütten lassen, indem Sie ihn auswählen, und dann den Zielcursor einfach einsetzen, um die Schüttrichtung festzulegen. In der Hitze des Gefechts ist das empfehlenswert, da es schneller geht.

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 9.7 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 9.1.



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



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 Burgherrn angreifen:**

Sie können dem Burgherrn 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.

7.5 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. Wenn Sie die Taste H drücken, wird die Ansicht automatisch auf den Bergfried zentriert. Drücken Sie die Taste S, wird die Ansicht auf den Wegweiser zentriert, an dem die feindlichen Einheiten die Karte betreten.

8.0 Verteidigung der Untertanen

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

8.1 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.

8.2 Wälle bauen



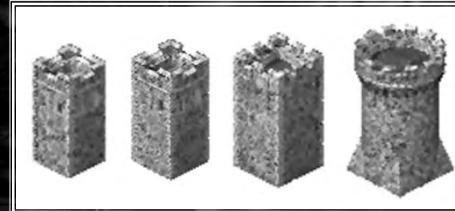
Wälle kann man in der Kategorie "Burggebäude" auswählen. Haben Sie einen Wall ausgewählt, halten Sie die linke Maustaste im Spielfenster gedrückt, und ziehen Sie den Wall langsam mit der Maustaste. Solange Sie genügend Holz bzw. Steine im Vorratslager haben, wird der Wall sichtbar. Er wird endgültig 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 einzubrechen und Ihre Männer können sich nicht darauf stellen.

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.

8.3 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.

Kleine Türme wie 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 wie der quadratische oder der Rundturm 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).

8.4 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.

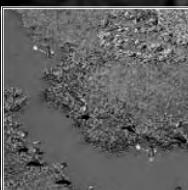
8.5 Fallen



In STRONGHOLD gibt es zwei Arten von Fallen. Eine davon sind Mörderlöcher, getarnte Gruben aus deren Böden spitze Pflocke 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 Sumpfen gefüllt ist und der zu einem tödlichen Inferno wird, wenn man ihn mit einem Brandpfeil 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 Brandpfeil darauf abfeuern.

8.6 Gräben ausheben



Das ist eine richtige Dreckarbeit, 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.

8.7 Belagerungsgeräte aufstellen



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

8.8 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.

Um das Pech zu verschütten, wählen Sie den Baumeister und klicken auf das Symbol "Pech ausschütten". Gehen Sie mit dem Cursor über eine feindliche Einheit oder feindliches Gebiet, auf das Sie das Pech schütten möchten, und klicken Sie mit der linken Maustaste.

9.0 Belagerungen

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

9.1 Übersicht: Belagerungsgeräte

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 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: Belagerungzelte 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.

9.2 Tragbare Schilder



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

9.3 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 bemannnt werden, ehe er eingesetzt werden kann.

9.4 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 bemannnt werden.

9.5 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 Projektilen 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 bemannnt sein.

9.6 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 bemannnt werden.

9.7 Tunnel graben



Eine weitere Möglichkeit, den Feind in die Knie zu zwingen, ist das Graben von Tunnels. 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 Stützpfähle 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.

9.8 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.

10.0 Übersichten

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

10.1 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 einwenig 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 rauhe und pfiffige 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 Käserei. Sie jammern gerne über die schlechte Behandlung und verabscheuen das Gesindel in den Städten.

	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.
	Bergmann: 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 rauhe 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.

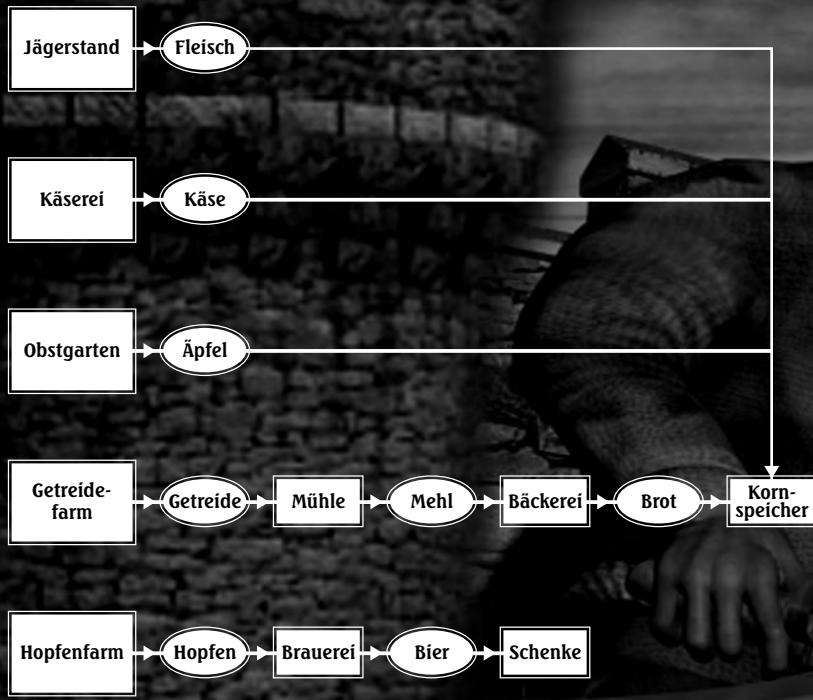


Jongleur: Er kommt mit den Jahrmarkten in die Burg, um Ihre Leute zu unterhalten. Er ist ein zappeliger Typ, der keine Sekunde stillstehen kann, und hasst Verpflichtungen.

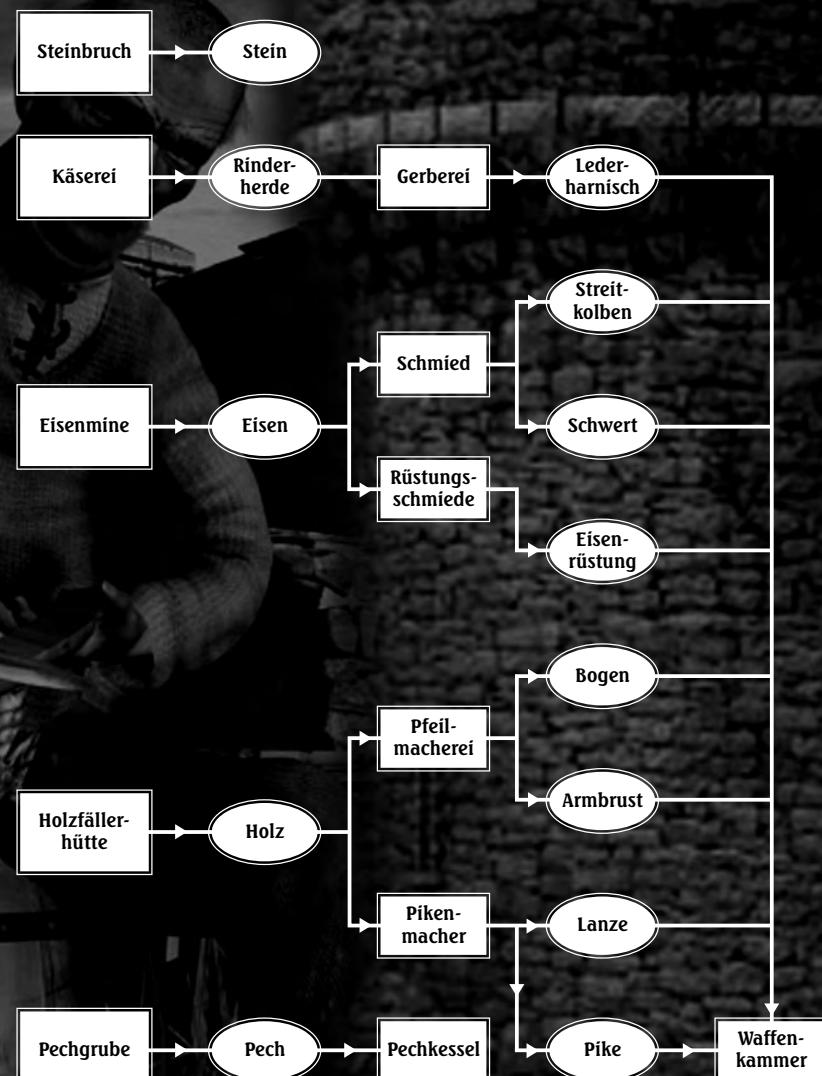


Feuerschlucker: Auch der Feuerschlucker gehört zum Jahrmarkt. Er beherrscht es, die Leute mit seinen atemberaubenden Kunststücken zu fesseln. Leider hat er seit diesem leidigen Zwischenfall mit der Kohlenpfanne kein einziges Haar mehr am Körper ...

10.2 Nahrungskette:



10.3 Rohstoffkette:



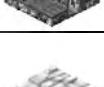
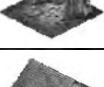
10.4 Gebäudeübersicht

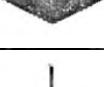
	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ ERMÖGLICHT
	SÄCHSISCHES HAUS	BURG	KEINE	KEINE	KORNspeicher
	HÖLZERNER BERGFRIED	BURG	KEINE	KEINE	KORNspeicher
	STEINERNER BERGFRIED	BURG	KEINE	KEINE	KORNspeicher
	FESTUNG	BURG	KEINE	KEINE	KORNspeicher
	BOLLWERK	BURG	KEINE	KEINE	KORNspeicher
	HOLZTOR	BURG	10 HOLZ	KEINE	ZUGANG ARBEITER
	INNENTOR	BURG	10 STEINE	KEINE	ZUGANG ARBEITER
	HAUPTTOR	BURG	20 STEINE	KEINE	ZUGANG
	ZUGBRÜCKE	BURG	10 HOLZ	KEINE	ZUGANG

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ ERMÖGLICHT
	HOLZPLATTFORM	BURG	10 HOLZ	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	AUSSENTURM	BURG	10 STEINE	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	VERTEIDIGUNGS-TURM	BURG	15 STEINE	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	QUADRATISCHER TURM	BURG	35 STEINE	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	RUNDTURM	BURG	40 STEINE	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	WAFFENKAMMER	BURG	10 HOLZ	KEINE	LAGERUNG VON WAFFEN UND RÜSTUNGEN
	HÖLZERNE UNTERKÜNFTE	BURG	15 HOLZ	KEINE	TRUPPEN
	STEINERNE UNTERKÜNFTE	BURG	15 STEINE	KEINE	TRUPPEN
	BAUMEISTERGILDE	BURG	10 HOLZ 100 GOLD	KEINE	LEITERTRÄGER & BAUMEISTER

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ERMÖGLICHT
	MÖRDERLÖCHER	BURG	6 HOLZ	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	PECHKESSEL	BURG	10 EISEN 100 GOLD	1 BAUMEISTER ZUM PECHKOKKEN; ZUSÄTZLICHE BAUMEISTER ZUM TRAGEN DER BOTTICHE	BOTTICHE MIT KOCHENDEM PECH
	PECHGRABEN	BURG	1 GRABEN	KEINE	BESSERE VERTEIDIGUNG
	KAMPFHUNDE-ZWINGER	BURG	50 GOLD	KEINE	KAMPFHUNDE
	BELAGERUNGZELT	BURG	KEINE	BAU VON 1 ODER MEHRERE BAUMEISTER	BELAGERUNGSGERÄTEN
	STALL	BURG	20 HOLZ 400 GOLD	KEINE	PFERDE
	TUNNELBAUERGILDE	BURG	10 HOLZ 100 GOLD	KEINE	TUNNELBAUER
	OBSTGARTEN	FARM	5 HOLZ	1	ÄPFEL
	KÄSEREI	FARM	10 HOLZ	1	KÄSE

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ERMÖGLICHT
	HOPFENFARM	FARM	15 HOLZ	1	HOPFEN
	JÄGERSTAND	FARM	5 HOLZ	1	FLEISCH
	GETREIDEFARM	FARM	15 HOLZ	1	GETREIDE
	BÄCKEREI	NAHRUNG	10 HOLZ	1	BROT
	BRÄUEREI	NAHRUNG	10 HOLZ	1	BIER
	KORNSPEICHER	NAHRUNG	10 HOLZ	KEINE	LAGERUNG VON NAHRUNG
	SCHENKE	NAHRUNG	50 HOLZ 25 GOLD	1	BIERAUSSCHANK
	WINDMÜHLE	NAHRUNG	20 HOLZ	3	MEHL

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ERMÖGLICHT
	EISENMINE	WERKSTÄTTE	20 HOLZ	2	EISEN
	MARKT	WERKSTÄTTE	15 HOLZ	KEINE	HANDEL
	OCHSENJOCH	WERKSTÄTTE	10 HOLZ	1	STEINTRANSPORT
	PECHGRUBE	WERKSTÄTTE	20 HOLZ	1	PECH
	STEINBRUCH	WERKSTÄTTE	20 HOLZ	3	STEINE
	VORRATSLAGER	WERKSTÄTTE	KEINE	KEINE	LAGERUNG VON ROHSTOFFEN
	HOLZFÄLLERHÜTTE	WERKSTÄTTE	3 HOLZ	1	HOLZ
	APOTHEKE	STADT	10 HOLZ 50 GOLD	1	SEUCHEN-BEKÄMPFUNG
	HÜTTE	STADT	6 HOLZ	KEINE	BEHAUSUNG FÜR WEITERE ACHT PERSONEN

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ERMÖGLICHT
	HÜTTE	STADT	KEINE	KEINE	BEHAUSUNG FÜR WEITERE ACHT PERSONEN
	HÜTTE	STADT	KEINE	KEINE	BEHAUSUNG FÜR WEITERE ACHT PERSONEN
	KAPELLE	STADT	10 STEINE 250 GOLD	KEINE	PRIESTER
	KIRCHE	STADT	20 STEINE 350 GOLD	KEINE	PRIESTER (NÖTIG BEI HOHER BEVÖLKERUNG)
	KATHEDRALE	STADT	40 STEINE 500 GOLD	KEINE	PRIESTER (NÖTIG BEI SEHR HOHER BEVÖLKERUNG)
	BRUNNEN	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSCHEISSLER
	GARTEN	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSCHEISSLER
	MAIBAUM	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSCHEISSLER
	TANZBÄR	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSCHEISSLER

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ERMÖGLICHT
	STATUE	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSSTEIGERUNG
	ALTAR	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSSTEIGERUNG
	TEICH	STADT	30 GOLD	KEINE	BELIEBTHEITSSTEIGERUNG
	GALGEN	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	PRANGER	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	VERLIES	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	STRECKBANK	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	SENKGRUBE	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	SCHEITERHAUFEN	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT

	GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ERMÖGLICHT
	HACKBLOCK	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	HÄNGEKÄFIG	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	HEXENSTUHL	STADT	50 GOLD	KEINE	ERHÖHTE ARBEITSKRAFT
	RÜSTUNGSSCHMIEDE	WAFFEN	20 HOLZ 100 GOLD	1	EISERNÜSTUNG
	SCHMIEDE	WAFFEN	20 HOLZ 200 GOLD	1	STREIKOLBEN & SCHWERTER
	PFEILMACHEREI	WAFFEN	20 HOLZ 100 GOLD	1	BÖGEN & ARMBRÜSTE
	PIKENMACHEREI	WAFFEN	10 HOLZ 100 GOLD	1	LANZEN & PIKEN
	GERBEREI	WAFFEN	10 HOLZ 100 GOLD	1	LEDERHARNISCH
	WEGWEISER	VERSCHIEDENES	KEINE	KEINE	VON HIER AUS GREIFT DER FEIND AN

GEBÄUDE	KATEGORIE	ROHSTOFF-KOSTEN	NOTWENDIGE ARBEITER	PRODUZIERT/ ERMÖGLICHT
	RUINE	VERSCHIEDENES	KEINE	KEINE
	TUNNELÖFFNUNG	VERSCHIEDENES	KEINE	KEINE EINGANG ZUM TUNNEL

10.5 Einheitenübersicht

EINHEIT	ANGRIFFS - STÄRKE	VERTEIDIG - UNGSSTÄRKE	GESCHWIN - DIGKEIT	WAFFE	RÜSTUNG	KANN EINHEIT AUF LIFTER KLETTERN?	KANN EINHEIT GRABEN AUSHEBEN?
	GERING	GERING	SCHNELL	BOGEN	KEINE	JA	JA
	GERING	MITTEL	MITTTEL	ARMBRUST	LEDER	NEIN	NEIN
	MITTEL	GERING	SCHNELL	LANZE	KEINE	JA	JA
	MITTEL	SEHR HOCH	MITTTEL	PIKE	EISEN	NEIN	JA
	HOCH	MITTEL	SCHNELL	STREITKOLBEN	LEDER	JA	JA
	SEHR HOCH	HOCH	LANGSAM	SCHWERT	EISEN	NEIN	NEIN
	SEHR HOCH	HOCH	LANGSAM	SCHWERT	EISEN	NEIN	NEIN

	EINHEIT	ANGRIFFS-STÄRKE	VERTEIDIG-UNGSSÄRKE	GESCHWIN-DIGKEIT	WAFFE	RÜSTUNG	KANN EINHEIT AUF LEITER KLETTERN?	KANN EINHEIT GRÄBEN AUSHEBEN?
	RITTER	SEHR HOCH	HOCH	SEHR SCHNELL	SCHWERT	EISEN & PFERD	NEIN	NEIN
	TUNNELBAUER	MITTEL	GERING	MITTEL	KEINE	KEINE	NEIN	NEIN
	LEITERRÄGER	KEINE	SEHR GERING	SCHNELL	KEINE	KEINE	JA	NEIN
	BAUMEISTER	KEINE	SEHR GERING	MITTEL	KEINE	KEINE	NEIN	NEIN
	MONCH	MITTEL	MONTUR	MITTEL	SCHNELL	KEINE	KEINE	NEIN

HOTLINE

Wir haben allen Aufwand betrieben, um unsere Produkte zur aktuellen Hardware so kompatibel wie möglich zu gestalten. Sollten bei Ihnen trotzdem Probleme bei dem Betreiben eines unserer Produkte auftreten, wenden Sie sich bitte an unsere Technik-Hotline.

Bevor Sie mit der Technik-Hotline in Kontakt treten, seien Sie bitte vorbereitet. Um Ihnen so effizient wie möglich helfen zu können, müssen wir so viel wie möglich über Ihren Computer und das Problem wissen. Sollten Sie die in der Checkliste geforderten Informationen nicht wissen, so wenden Sie sich zunächst an die Technik-Hotline Ihres Computerherstellers bevor Sie Take 2 Europe kontaktieren. Wir werden sonst nicht in der Lage sein Ihr Problem zu lösen.

PERSÖNLICHE DETAILS:

- Ihr Name
- 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.

Bitte beschreiben Sie die Umstände und sämtliche Fehlermeldungen so klar wie möglich.

TECHNIK-HOTLINE:

Telefon: 0180/ 521 7316

Mo – Fr, 12:00 – 20:00 Uhr

(InfoGenie: DM 0,24/ Min)

TIPS + TRICKS HOTLINE:

Telefon: 0190/ 8732 6836

Mo – Fr, 08:00 – 24:00 Uhr

(InfoGenie: DM 3,63/ Min)

WEB-SEITE:

www.take2.de

LIZENZVEREINBARUNG

Diese LIZENZVEREINBARUNG ("diese Vereinbarung") stellt eine vertragliche Vereinbarung zwischen Ihnen (entweder einer natürlichen oder einer juristischen Person) und Take 2 Interactive Software, (der Eigner) das betreffend dieses Softwareprodukt und die diesem beigefügten und/oder dazugehörigen Materialien. Mit der Installation oder der anderweitigen Benutzung der Software bestätigen Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen dieser Vereinbarung. Wenn Sie nicht mit dieser Vereinbarung einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

VERGABE EINER BEGRENZTEN, NICHT-EXKLUSIVEN LIZENZ. Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen. Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird. Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerk Lizenz vom Eigner erworben wurde. Diese Vereinbarung stellt keine eine solche spezielle Netzwerk Lizenz dar. Installation auf einem Netzwerkserver darf weiterhin auch nur dann erfolgen, wenn sie den Bedingungen dieser Vereinbarung entspricht. Diese Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN nicht an Dritte verkaufen, vermieten, verleihen, lizenziert oder anderweitig übertragen.

URHEBER- UND SONSTIGE RECHTE. Der Eigner behält sich alle Rechte an dieser SOFTWARE und dem/den beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN) vor. Zu den vorbehaltenden Rechten gehören insbesondere Urheberrechte, Leistungsschutzrechte, Marken, Geschäftsbzeichen, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Texte, Bilder, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlungen, Dialoge, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightsgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Urheberrechtsgesetzen, -Verträgen und -Abkommen in der ganzen Welt. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigners weder ganz noch teilweise kopiert oder vervielfältigt werden. Wer die Software und/oder die zugehörigen Materialien ganz oder teilweise in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopiert oder vervielfältigt, verstößt wissentlich gegen Urheberrechtsgesetze und kann zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN dürfen nicht an Dritte verkauft, vermietet, verliehen, lizenziert oder anderweitig übertragen werden.

SOFTWARE BACKUP ODER ARCHIVIERUNG. Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, dürfen Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMS (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

BESCHRÄNKUNGEN. Soweit in dieser Vereinbarung oder im Gesetz nicht anders festgelegt, dürfen Sie SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN und/oder Teile davon weder vervielfältigen noch verbreiten, ändern, bearbeiten, verkaufen, vermieten, verleihen, verleasen oder sonst wie Dritten überlassen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu verbreiten/übertragen, etwa über das Internet oder ein anderes Medium. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGE MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen, etwa in Form Szenarios, Karten, Levels, Addon-Packs, Fortsetzungen, Charaktere und anderen Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN. IHNEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDEINE WEISE ZU DEKOMPILIEREN, DISASSEMBLEN ODER REVERSE ENGINEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN, das nicht spezifisch in dieser Vereinbarung erlaubt wird, ist ein Zu widerhandeln gegen diese Vereinbarung.

BEGRENzte GARANTIE UND GARANTIEVERZICHTERKLÄRUNG.

BEGRENzte GARANTIE. Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei normaler Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf Ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, können Sie die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zum dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben zur Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE zufällig oder mutwillig beschädigt haben.

KUNDEN RECHT. Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigners ist (i) der Austausch eines Original-Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie von Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

GARANTIE VERZICHTERKLÄRUNG. AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGRENZTEN GARANTEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTEN, GENNAT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BETREFFEND DIESES PRODUKT ODER ALLEN ZUGEHÖRIGEN KOMPONENTEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTEN, DIE VON GESETZ BESTEHEN KÖNNEN, SIND BEGRENZT AUF DEN VOLLENSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGRENZTEN GARANTIE BESCHRÄKT. DER EIGNER PRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEgebenEN BEGRENZTEN GARANTIE. DER EIGNER PRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUBEHÖRIGEN MATERIALIEN IHREN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORREGIERT WERDEN. DER EIGNER PRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAG GEgeben VOM EIGNER, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTÖREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN ODER TOchtergesellschaften KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHaffen ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEgebene BEGRENZTE GARANTIE HINAUS. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHE INFORMATION ODER RATSCHLAG BERUfen.

EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGRENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST, DESHALB GILT DIE OBEN GENANnte BEGRENZUNG EVENTUEL NICHt FÜR SIE. DIESER LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELLE WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIEREN KÖNNEN.

BEGRENzte HAFTUNG. ZUM MAXIMALEN AUSMAß ZUGESTANDEN VOM HAFTUNGSGESETZ UND UNGEACHtet, OB EINE DER OBEN GESETZEN KLAUSEN IHREN ESSENTIELLEN ZWECK VERFEHlt, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGNER, SEINE DIREKTÖREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOchtergesellschaften ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DIESER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, INKLUSIVE OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUR WIEDERGERECHNUNG ODER REPRODUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDE ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARKEIT DIESER SOFTWARE. DIESER HAFTUNGSGESETZ GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORIZIERTEN PRÄSENTANTEN VOR DER MÖGLICHKEIT SOLCHEN SCHÄDEN IN KENNNTIS GESETZ HAT. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTAND AUS ODER DAS RESULTAT EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRÄLSSIGEN HANDLING DES EIGNERS ODER SEINER SEINE DIREKTÖREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOchtergesellschaften WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHE AUSNAHME ODER BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN. DESHALB KÖNNEN DIE OBEN GENANNTEN BEGRENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUEL NICHT FÜR SIE GELTEN.

PRODUKTUNTERSTÜTZUNG UND UPDATES.

Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigner, wie in den ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

JURISDIKTION. ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHtet DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWELIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN LONDON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt werden, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

GESAMTES ABKOMMEN. Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

TERMINIERUNG. Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Fackeln des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, aus die sie installiert wurde.

KOMPENSATION. Kompensation Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbierten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

EIGNER. Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
WindSOR
Berkshire
SL4 1EN
United Kingdom

© Copyright 2001 Firefly Studios Limited – Alle Rechte vorbehalten. Diese Spielanleitung und die beiliegende Stronghold-CD sind urheberrechtlich geschützt und vom Kunden ausschließlich für persönliche Zwecke zu nutzen. Die Verwendung der CD und des Programms bzw. der Programme unterliegt den enthaltenen Software-Lizenzzbedingungen. Abgesehen von der gesetzlich erlaubten Nutzung darf kein Auszug des Spielhandbuchs ohne die ausdrückliche Zustimmung von Firefly Studios Limited vervielfältigt oder verliehen werden.

Microsoft und Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Bezitzen.
Hergestellt in Großbritannien

Credits

FireFly Studios

Game Design

Additional Design

Game Programming

Executive Producer

Art Director

Artists

Multiplayer Programming

Sound Design and Original Music composed by

Manual and Story Writer

Quality Assurance Manager

Firefly Testing

Mandolin

Voice Actors

Additional Vocals

Scenario Creators

Special Thanks To

Rockstar Games

Executive Producer

Production Coordinator

Chief Operating Officer

Chief Technology Officer

QA PD Manager

Simon Bradbury.

Eric Ouellette.

Simon Bradbury, Andrew Prime,
Andrew McNab.

Eric Ouellette.

Michael Best.

Jorge Cameo, Robert Thornley,
Darren White.

Andrew Prime.

Robert L. Euvino.

Casimir C. Windsor.

Darren Thompson.

Phil Busuttil, Casimir C. Windsor.

Matthew Finck.

Ray Greenoaken, Jerry Kersey,
James Lawson, Anthony Mulligan,
John Tearney.

Lydia Pidlusky.

Phil Busuttil, Eric Ouellette,
Darren Thompson.

David Lester.

Jamie King.

Aaron Rigby.

Terry Donovan.

Gary J Foreman.

Jeff Rosa.

Take Two (UK)

Development Manager

Producer

European Marketing Director

Sales and Marketing Director

Product Manager

Brand Manager

UK Marketing Manager

Online Marketing Manager

Product Manager

Trade Marketing Manager

PR Manager

UK National Account Manager

UK & Ireland National Accounts Manager

UK Sales Coordinator

Group Design Manager

International Managing Director

Business Affairs Director Development

Technical Services Manager

Network Administrator

Group Production Manager

Group Production Coordinator

Group Packaging Coordinator

Tarantula Testing

QA Supervisor

Lead Tester

Testers

Luke Vernon.

David Nulty.

Christoph Hartmann.

Serhad Koro.

Gabriel Wunderlich.

Emma Rush.

Sarah Seaby.

Julian Hoddy.

Nijiko Walker.

Mark Jackson.

Amy Curtin, Markus Wilding.

David McInerney.

Darren Haddow.

Kim Irvine.

James Crocker.

Gary Lewis.

Simon Little.

Sajjad Majid.

Roger De Klerk.

Jon Broadbridge.

Chris Madgwick.

Joanna Foster.

Mark Lloyd.

Kevin Hobson.

Andy Mason, Rob Dunkin,
Denby Grace, Matt Hewitt, Phil Deane,
Charlie Kinloch, Phil Alexander,
Paul Byers, Kit Brown, Tim Bates,
Lee Johnson, James Cree, Mike Emeny.

Take Two (US)

Producer
VP of Business Development
VP of Publishing
Executive Producer
Marketing Director
Marketing Manager
Marketing Communications Coordinator
Corporate Communications Manager
Art Director
Graphic Artist
Webmaster
Technical Support/QA Director
Quality Assurance Supervisor
Quality Assurance
Computer Specialists
Technical Support Coordinator
Technical Support

Special thanks to

GodGames

Brand Manager
Producer
Public Relations
Director of Marketing
Art Director
Art Intern

Brian M. McGinn.
Jamie Leece.
Chris Mate.
Robb Alvey.
Greg Bauman.
Mark Moon.
Chris Larkin.
Anne-Marie Sims.

Mike Snyder.
Dawn Silwick.
Robert Fletcher.
Phil Santiago.
Frank Kirchner.
Joshua Noll, Scott Vail.
Kathy Richardson, Anne Takeuchi.
Joe Covello.
Alex Bradley, Daniel Karp,
Andre Liggins, Greg Peeler,
Patty Saneman, Jonathan Stephen,
Mike Tipul, Kathy Young.
Linda Wratchford, Peg Zoltan,
Amelio Monkey, Patty Santiago,
Melissa Voggenauer.

Dianne Vaughn.
Josh Galloway.
Jeff Smith, Andrea Villarreal.
David Eddings.
Jenny Jemison.
Ben Condit, Benjamin Lippert.

Beta Testers

Chris Coney, Denise J Steele,
Donald Walsh, Ed McIntosh,
Francis Cermak, HoYin Au,
JapJaap Van Den Hurk,
Jason Hon, John Cuthbert,
Kenneth Mclellan, Matthew Lowe,
Robert Philips, Scott Logan,
Sindre Nygaard, Tina Matovich,
Tom Mescher, Vernon Suddaby,
Ville Sohn, Wayne Troxell.

Take 2 Interactive Germany

Marketing Director
Product Manager
PR Manager
Online Manager
Marketing Assistant
Localization
German Speech Recordings
Special thanks to

Matthias Wehner.
Gabriel Wunderlich.
Markus Wilding.
Alexander Harlander.
Markus Neumann.
Effective Media.
M & S Music.
Don't call us Elvis.

Notizen



STRONGHOLD