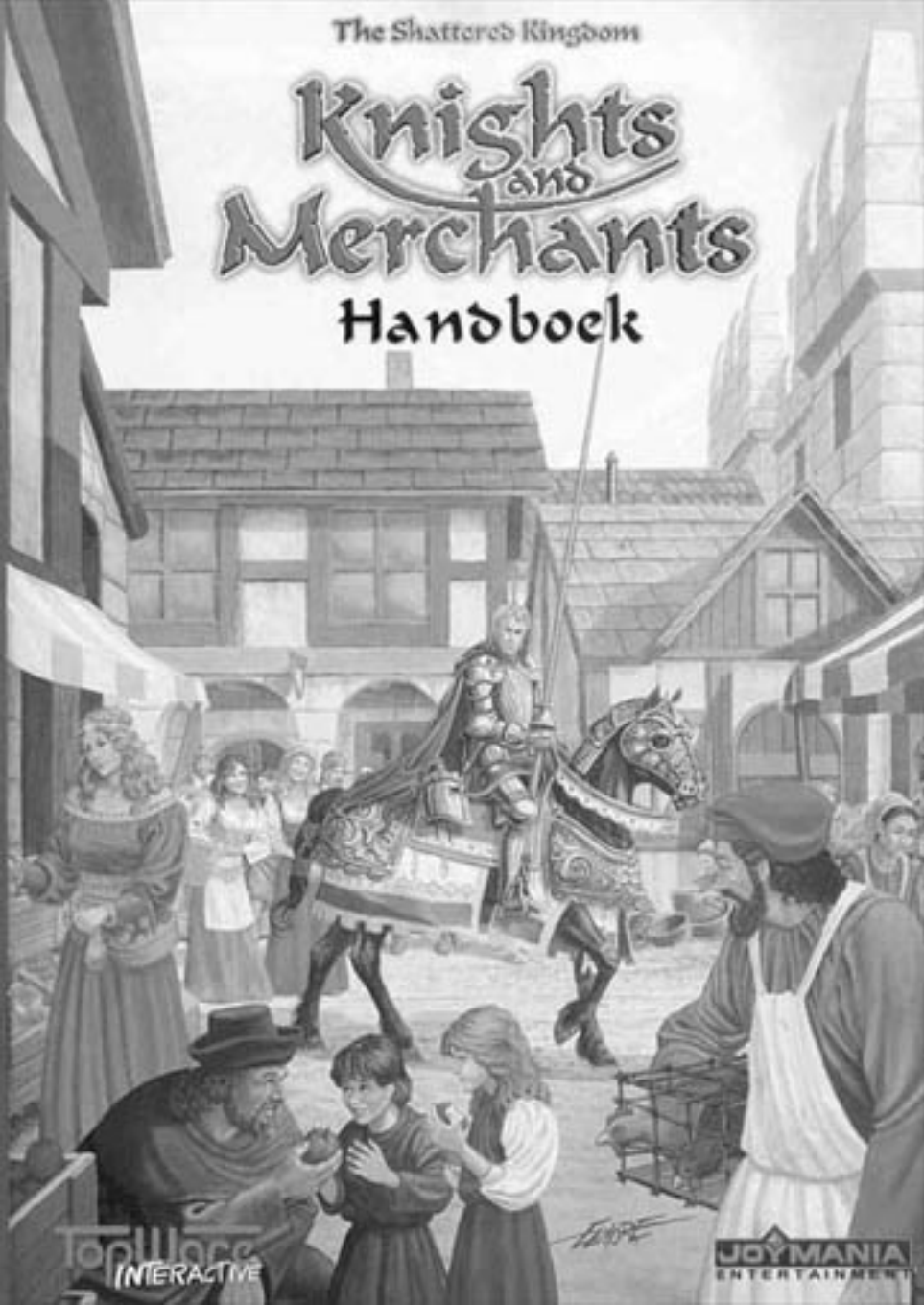


The Shattered Kingdom

# Knights and Merchants

## Handboek



TopWare  
INTERACTIVE

JOYMANIA  
ENTERTAINMENT



## **EPILEPSIEWAARSCHUWING**

**LEES A.U.B. EERST DEZE AANWIJZINGEN, VOORDAT U MET HET SPEL BEGINT OF UW KINDEREN ER MEE LAAT SPELEN**

Bij menig persoon kunnen epileptische aanvallen of bewustzijnsstoringen voorkomen, als ze aan bepaalde lichtflitsen of lichteffecten blootgesteld worden. Deze personen kunnen bij het gebruik van computer- of videospelen een aanval krijgen. Het kan ook voorkomen bij personen waarbij epilepsie nooit eerder werd geconstateerd of die nog nooit eerder een epilepsie-aanval hebben gehad. Indien bij u of een familielid, als gevolg van lichtflitsen, symptomen van epilepsie (aanvallen of bewustzijnsstoringen) optreden, wendt u zich dan a.u.b. tot een arts, voordat u met het spel verder gaat. Ouders moeten hun kinderen bij het gebruik van computer- en videospelen in de gaten houden. Mochten bij u of uw kind symptomen als duizeligheid, oogproblemen, oog- of spiertrekjes, verlies van bewustzijn, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of krampen als gevolg van het gebruik van dit spel optreden,

### **STOP DAN ONMIDDELIJK MET SPELEN**

en raadpleeg uw huisarts voordat u verder gaat spelen.

### **GEBRUIKSMAATREGELEN**

- ✓ Ga niet te dicht bij de computermonitor zitten.  
Ga zo ver mogelijk van het scherm af zitten.
- ✓ Gebruik voor de weergave van het spel een zo klein mogelijk scherm.
- ✓ Speel niet als u moe bent of onvoldoende slaap heeft gehad.
- ✓ Let erop dat de ruimte waarin u zich bevindt, voldoende belicht is.
- ✓ Neem bij het gebruik van een computer een pauze van 10-15 minuten per uur in acht.



# LICENTIEBEPALINGEN

## EINDGEBRUIKER-LICENTIEOVEREENKOMST VOOR TOPWARE-SOFTWARE

### BELANGRIJK - A.U.S. ZORGVULDIG LEZEN

Deze TopWare-eindgebruiker-licentieovereenkomst is een rechtsgeldige overeenkomst tussen u (als natuurlijke- of rechtspersoon) en de TopWare CD-Service AG, in Nederland vertegenwoordigd door Denda Multimedia B.V., voor hierboven beschreven softwareproduct.

Het softwareproduct bevat computersoftware en bijbehorende media, gedrukt materiaal en 'online' of elektronische documentatie ("SOFTWAREPRODUCT").

Indien u het softwareproduct installeert, kopieert of toepast op welke wijze dan ook, gaat u akkoord met de bepalingen die in deze overeenkomst zijn opgenomen.

### SOFTWAREPRODUCT-LICENTIE

Het softwareproduct wordt zowel nationaal als internationaal auteursrechtelijk beschermd, maar ook door andere wetten en bepalingen die hierop van toepassing zijn. Het softwareproduct verleent u een licentie, u kunt het niet kopen.

#### 1. LICENTIEVERLENING

Deze overeenkomst verleent u de volgende rechten:

Toepassingssoftware.

U hebt het recht een kopie van het softwareproduct voor hetzelfde computersysteem op een stand-alone computer te installeren en te gebruiken. De primaire gebruiker van de computer, waarop het softwareproduct geïnstalleerd is, heeft het recht een tweede kopie voor eigen gebruik op een draagbare PC te maken.

#### Netwerkgebruik.

U heeft bovendien het recht een kopie van het softwareproduct op bijvoorbeeld een netwerk te installeren. Het mag alleen gebruikt worden om het softwareproduct op een intern netwerk te installeren of te gebruiken. U bent echter verplicht voor het softwareproduct voor iedere computer, waarop het softwareproduct geïnstalleerd is, een licentie aan te vragen, die speciaal voor het gebruik op die computer geldt. Een licentie voor het softwareproduct mag niet gedeeld of voor meerdere computers tegelijkertijd gebruikt worden.

#### 2. OVERIGE RECHTEN EN BEPERKINGEN

Niet bestemd voor doorverkoop.

Als het softwareproduct niet bestemd is voor doorverkoop, heeft u, ongeacht andere bepalingen van deze overeenkomst, niet het recht het softwareproduct door te verkopen of op welke wijze dan ook tegen een vergoeding van de hand te doen.



Beperkingen ten aanzien van terugontwikkeling (reverse engineering), decompilatie en disassemblatie.  
U heeft niet het recht het softwareproduct terug te ontwikkelen, te decompileren en te disassembleren.

#### **Verhuur.**

U heeft niet het recht, het softwareproduct te verhuren, uit te leenen of licenties te verlenen.

#### **Service.**

TopWare biedt u servicediensten in verband met dit softwareproduct. De servicediensten kunnen overeenkomstig de TopWare-bepalingen, die in het gebruikershandboek, de "Online"-documentatie, en/of in andere door TopWare ter beschikking gesteld materiaal beschreven is, gebruikt worden. Iedere aanvullende softwarecode, die u als deel van de dienstverlening ter beschikking gesteld wordt, wordt als bestanddeel van het softwareproduct beschouwd en is in overeenstemming met de bepalingen en overeenkomsten in deze licentieovereenkomst. TopWare behoudt zich het recht voor, de technische data, die TopWare als deel van de dienstverlening ter beschikking stelt, voor zekelijke doeleinden resp. productondersteuning en -ontwikkeling, te gebruiken.

#### **Overdragen van de software.**

U heeft het recht, al uw rechten uit deze overeenkomst duurzaam over te dragen, op voorwaarde dat u geen kopieën behoudt. U draagt het volledige softwareproduct, inclusief alle onderdelen, de media en het gedrukte materiaal, alle updates en deze overeenkomst over en de ontvanger gaat akkoord met de bepalingen van deze overeenkomst.

#### **Opzegging.**

Zonder schade voor andere rechten heeft TopWare het recht, deze overeenkomst op te zeggen, indien u zich tegen de bepalingen en voorwaarden uit deze overeenkomst verzet. In een dergelijk geval bent u verplicht, alle kopieën van het softwareproduct en alle onderdelen te vernietigen.

### **3. AUTEURSRECHT.**

Eigendoms- en auteursrechten betreffende het softwareproduct (inclusief, maar niet beperkt tot afbeeldingen, fotografie, animaties, video, audio, muziek, tekst en 'applets', die opgenomen zijn in het softwareproduct), het begeleidende gedrukte materiaal en iedere kopie van het softwareproduct, zijn in handen van TopWare of diens leveranciers.

Het softwareproduct is door auteursrechten en internationale rechten op dit gebied beschermd. Op basis hiervan bent u verplicht, het softwareproduct als ieder ander, door auteursrechten beschermd materiaal, te behandelen. **Uitzondering:** u heeft het recht, het softwareproduct op een stand-alone computer te installeren, op voorwaarde dat u het origineel uitsluitend voor verzekerings- en archiefdoelen gebruikt. U heeft niet het recht, het begeleidend gedrukt materiaal van het softwareproduct te vernieuwdrukken.



# Inhoudsopgave

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Epilepsiewaarschuwing .....                     | 3  |
| Licentiebepalingen .....                        | 4  |
| Inhoudsopgave .....                             | 6  |
| Systeemeisen .....                              | 7  |
| Installatie .....                               | 7  |
| Het verhaal .....                               | 9  |
| Spelinformatie .....                            | 13 |
| Het spelmenu .....                              | 14 |
| De gebouwen .....                               | 17 |
| Onderdanen van de majesteit .....               | 42 |
| De gevechtseenheden .....                       | 46 |
| Het aansturen van jouw militaire eenheden ..... | 51 |
| Spel met meerdere spelers .....                 | 53 |
| Frequently Asked Questions (FAQ) .....          | 57 |
| Credits .....                                   | 60 |



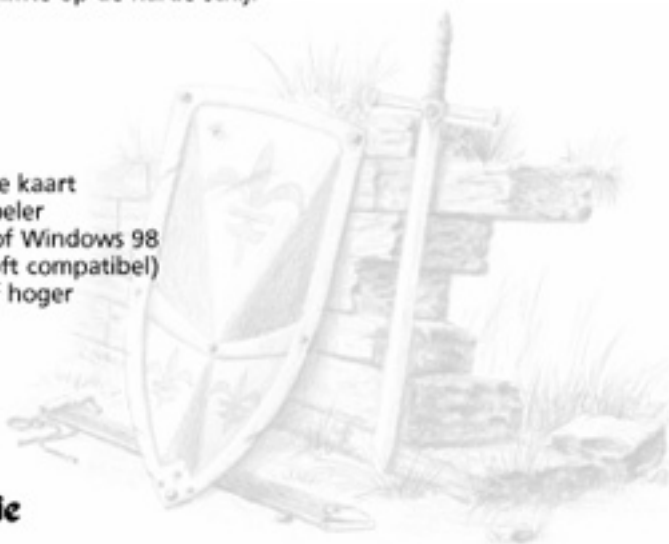
## Systeemeisen

**Je hebt nodig:**

Pentium 100  
24 MB RAM  
2 MB grafische kaart  
4x CD-ROM-speler  
Windows 95 of Windows 98  
Muis (Microsoft compatibel)  
DirectX 5.0 of hoger  
85 MB vrije ruimte op de harde schijf

**Aanbevolen:**

Pentium 166  
24 MB RAM  
2 MB grafische kaart  
8x CD-ROM-speler  
Windows 95 of Windows 98  
Muis (Microsoft compatibel)  
DirectX 5.0 of hoger  
Geluidskaart



## Installatie

Nu gaan wij het programma installeren! Zet de computer aan en start Windows 95 of 98 op. Leg de CD-ROM nu in jouw CD-ROM-speler. "Knights and Merchants" maakt gebruik van de Windows 95 of 98 Autoplay-functie, dus zie je meteen een Start-menu met meerdere submenu's. Klik op "Installeren". Hiermee wordt het installatieprogramma opgestart.



## Het installatieprogramma

Eerst moet je beslissen in welke map het spel geplaatst moet worden. Als je de map "C:\Program Files\KnightAndMerchants" wilt gebruiken, klik dan op "Verder". Als je een andere map wilt gebruiken, hoef je alleen maar op "Bladeren" te klikken. Hier kun je het gewenste pad en station ingeven door de optie "Pad" te gebruiken, of een bestaande map uit de lijst te kiezen. Je kunt een ander station kiezen door "Station" te gebruiken.

Denk er aan dat "Knights and Merchants" 85 MB vrije ruimte op de harde schijf nodig heeft. Als je een geschikte map hebt gekozen, klik dan op "OK" en vervolgens op "Verder".

Nu volgt jouw selectie van de map voor het Windows Start-menu. De default-map is "Knights and Merchants". Als je een andere naam voor de map wilt gebruiken, verander deze naam dan in het corresponderende venster of selecteer een andere map uit de lijst. Klik daarna op "Verder" om het kopiëren van de gegevens die nodig zijn om te installeren, te starten. Je kunt het proces stoppen wanneer je wilt door op "Afbreken" te klikken. Als dit gedaan is, hoef je alleen maar op "Beëindigen" te klikken.

Een geïnstalleerde versie van DirectX 5.0 of hoger is ook noodzakelijk. Als je onlangs andere nieuwe spelen op jouw PC hebt geïnstalleerd, is deze versie misschien al op jouw PC geïnstalleerd. Als jij hier niet zeker van bent, klik dan op "Install DirectX" in het Autostart-menu van de CD en volg de instructies op het scherm.



## Het verhaal

"Ah, de nieuwe bode van onze koning vereert mijn nederige verblijf met zijn aanwezigheid. Gaat u zitten, eerbare heer. Er ligt op mijn schrijfflessenaar een fles uitstekende cognac, die voor een gelegenheid als deze is bewaard.

De oorlog heeft nu vele jaren geduurd en tot nu toe zijn de rebellen altijd succesvol geweest. Helaas is de eerstgeboren zoon van onze koning de leider van deze schurken. Hoe is het zover gekomen? Nou, dat is een lang en droevig verhaal.

Koning Ferdinand heeft vele jaren geregeerd en was de onbetwiste leider. Hij was zeer geliefd, zowel bij het volk als bij zijn eigen handlangers. Ook geliefd waren zijn wetten en zijn wijze heerschappij, zodat zijn loyale onderdanen honger noch zorgen kenden. Misschien waren enkelen in het begin ongelukkig en kwam de een of andere baron soms in opstand, omdat hij de kroon voor zichzelf wilde opeisen. Maar koning Ferdinand hield deze personen tegen, voordat zij sterker konden worden. En op mijn erewoord: deze 'slangen' leerden dat Ferdinand niet iemand was die onderschat moest worden, maar eerder iemand met een ijzeren wil en moed. Hij bestreed zijn vijanden met vuur en zwaard, totdat er niemand meer over was die zijn recht om te regeren zou betwisten. Het land werd gezegend met vrede, zodat handel en ambachten als nooit tevoren bloeiden.

Toen er ook nog een nieuwe troonopvolger geboren werd, leek alles werkelijk niet beter te kunnen. Maar het geboortetijdstip van prins Bertrand bracht slechte voortekenen met zich mee en hierdoor was Zijne Majesteit gedwongen om snel een waarzegger in te schakelen. Niemand minder dan de beroemde leermeester John van Moorside, raadpleegde de sterren om het lot van de toekomstige koning te weten te komen.

Deze wijze man voorspelde een stralende toekomst voor het kind. Niet één persoon zou zijn gelijke zijn, hij zou bij gevechten een rots in de branding zijn en hij zou vele overwinningen boeken. Zijn naam alleen al zou de harten van zijn vijanden vrees inboezemen.



Prins Bertrand kreeg van de beste leermeesters van het koninkrijk les en hij was een goede leerling. Op het gebied van oorlogszaken had hij bijzondere talenten, of het nu ging om vechten of om het leidinggeven. Zijn tactisch vermogen werd voor de eerste keer tegen de onbeschaafde barbaren in het verre noorden op de proef gesteld.

Maar geleidelijk begon er een kloof tussen vader en zoon te groeien. Niemand kon toen hebben voorspeld, dat er donkere wolken boven het koninkrijk zouden samenpakken. Prins Bertrand was een plichtsgetrouwe zoon, de trots van zijn ouders. En een eervolle ridder, zonder angst of schaamte. Nauwelijks was de jonge prins zijn jongensjaren ontgroeid, toen zijn vader hem opdroeg een kleine provincie te gaan regeren. Ik was er in alle bescheidenheid ook voor. De koning was van mening dat zijn zoon zo het geleerde in praktijk kon brengen. Het was dan ook geen verrassing toen de prins ook deze taak met gemak volbracht.

In twee jaar tijd maakte de prins van deze slapende plaats een bloeiende stad en het belangrijkste handelscentrum. Overvloedige oogsten en een intensieve exploitatie van de grondstoffen brachten rijkdom. Hierdoor was de prins in staat om een grote krijgsmacht in stand te houden, die recht en orde schiep. De prins gaf ook opdracht een paleis te bouwen, waarin hij talrijke jonge ridders vermaakte. De heerlijkste gerechten werden op gouden schalen geserveerd. De beste wijnen van het zuiden vloeiden rijkelijk. En zijn nobele volgelingen werden door clowns, spelers en dansers geamuseerd.

Overall in het land heerste er vrede en dat begon de prins te vervelen. Dit gold ook voor zijn volgelingen, hoewel ze zich met jacht, wedstrijden en militaire oefeningen konden vermaken. Hun onstuimige karakters hunkerden naar meer opwindning. Steeds vaker kwam het tot een treffen tussen de ridders van de prins en de strijders van de naastgelegen provincies. Bij één van deze gevechten werd een man gedood en een molen in brand gestoken. Veel getuigen konden hard maken dat de ridders van de prins voor deze laffe en gemene daad verantwoordelijk waren. Baron Frederick, die regent van de molenaar en de dode was, diende bij de koning een klacht tegen deze gewetenloze ridders in.

Met pijn in zijn hart, maar zonder aarzeling, sprak koning Ferdinand het volgende vonnis uit tegen de schurken: dood door ophanging! Een afgezant van de koning te paard werd uitgezonden om het vonnis, met



het zegel van de koning erop, naar de prins te brengen. Maar de afgezant zou de hoofdstad nooit meer zien en volgens mijn bevindingen heeft deze man de provincie van prins Bertrand nooit bereikt. Deze afgezanten vallen onder de persoonlijke bescherming van de koning en de koning was over dit verlies zeer ontdaan. Hij gelastte uw voorganger, Hubert van Teringham (een uitstekende, trouwe bode van de koning) vervolgens een tweede vonnis naar de prins te brengen. De koning stuurde de helft van zijn lijfwachten met Hubert mee om er zeker van te zijn dat het recht dit keer zou zegevieren.

Prins Bertrand behandelde de afgevaardigde van de koning zeer on hoffelijk en liet hem dagenlang wachten. Hierdoor werd het geduld van Hubert zo erg op de proef gesteld dat hij, geflankeerd door de lijfwachten van de koning, naar de prins probeerde toe te gaan. De prins was hier woedend over. Hij negeerde het vonnis van zijn vader om de schuldige ridders op te hangen. De rust en kalmte van de oude afgezant zijn een legende geworden. Hubert gebruikte al zijn talenten om de prins van zijn dwaasheid te overtuigen. De prins gaf hier geen gehoor aan. Hij maakte de zaak zelfs erger door Hubert te beledigen. Daarop keerde het gevolg van de koning naar de hoofdstad terug om de koning het droevige nieuws mede te delen.

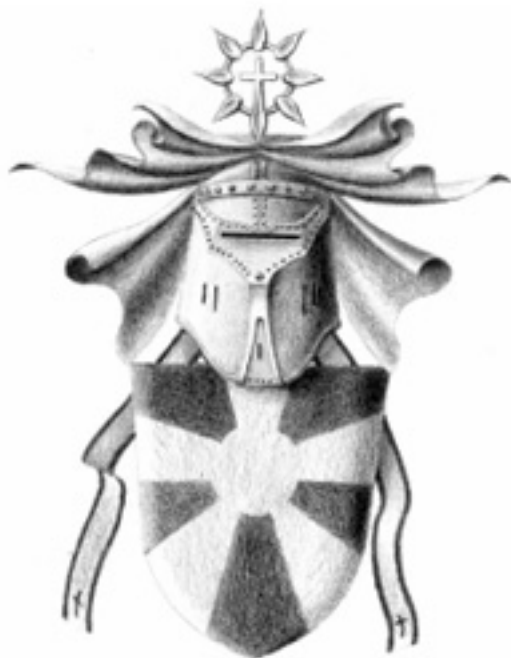
Na het horen van het nieuws was onze koning met stomheid geslagen. Vele uren raadpleegde hij de afgezant en mijn eigen nederige persoontje. Tenslotte oordeelde hij met pijn in zijn hart dat zijn zoon uit zijn functie ontheven moest worden. Weer werd er een gezant naar de prins gezonden. Deze keerde enkele dagen later met het antwoord terug. Prins Bertrand weigerde om zijn privileges op te geven en zijn provincie te verlaten! Nu was de koning werkelijk buiten zichzelf van woede en hij zond een leger naar zijn rebelse zoon om hem met militaire kracht te dwingen te gehoorzamen.

De prins had ondertussen een zeer groot leger opgebouwd, dat het leger van de koning een lesje leerde. De generaal van de koning, verslagen door een provinciaal leger, keerde terug naar de hoofdstad. Met een rood gezicht van woede en met trillende stem verklaarde de koning dat zijn zoon vanaf nu een rebel en vijand van het koninkrijk is. Er onstond een burgeroorlog. Een heleboel baronnen kozen de kant van de rebelse prins in de hoop rijkelijk beloond te worden. De jaren daarna was een slechte tijd voor degenen die trouw aan de koning bleven. De voorspellingen van John van Moorside waren inderdaad uitgekomen.



Maar in dit geval was het het eigen volk, dat alleen al bij het horen van de naam van prins Bertrand met angst en beven vervuld werden. Degenen die niet door de wreedheden van de oorlog of door plunderingen getroffen werden, werden wel door pest of hongersnood lamgelegd. Aan u de moeilijke taak het land te redden. Dit is de laatst overgebleven vluchtplaats. We kunnen ons niet meer terugtrekken en wij hoeven geen medelijden van onze vijanden te verwachten.

Maar ga niet te gehaast te werk, eerbare gezant! Voor u zich in de strijd mengt, wil ik u voorstellen een rit door ons grondgebied te maken. U zult zeker meer over het gewone volk willen weten."





## Spelinformatie

Bij het begin van het spel zie je het centrum van jouw stad: jouw magazijn. Normaal gesproken kun je met een klik met de linkermuisknop op een gebouw of op één van jouw onderdanen informatie over dat gebouw of die persoon in het onderste gedeelte van het bedieningspaneel krijgen. Zo kun je bijvoorbeeld een overzicht krijgen van alle goederen die in het magazijn opgeslagen liggen en door de koning ter beschikking zijn gesteld.

Om een krachtdadige economie te vestigen en jouw stad tot leven te brengen, moet je allereerst opdracht geven om een schoolgebouw te bouwen. Om dit te doen, hoef je alleen maar op het "hamersymbool" te klikken of de "1" op jouw toetsenbord in te drukken om het Constructiemenu te activeren. Nu zie je een overzichtsvenster staan waarin alle beschikbare bouwopdrachten door symbolen worden afgebeeld. Als je de cursor op het symbool van een gebouw zet, verschijnt er in de onderhoek van je scherm een beschrijving van dat gebouw. Klik nu op het 'Boek-symbool' en beweeg je cursor over het platteland. Op een geschikte plek, (zie het hoofdstuk over "Bouwconstructiemenu") kun je, door nog een keer met de linkermuisknop te klikken, de bouwplaats vastleggen. Een van jouw bouwvakkers gaat nu aan het werk om de grond vlak te maken.

Om jouw bedienden de benodigde materialen (in dit voorbeeld zes planken en vijf stenen) naar jouw bouwplaats te kunnen laten transporteren, moet je een wegverbinding naar het magazijn hebben. Hiervoor moet je straatmarkeringen plaatsen. Jouw bouwvakkers gaan vervolgens onmiddellijk aan het werk om de betreffende plaatsen vlak te maken. Ieder weggedeelte heeft één steen nodig, die jouw bedienden moeten halen en brengen. Zodra de weg klaar is, haasten de bedienden zich om bouwmaterialen naar de bouwplaats te brengen. Daarna kan de werkelijke bouw van het schoolgebouw beginnen.

Zodra de bouw klaar is, moet je je op de bouw van een herberg concentreren die nodig is om het gewone volk te eten te geven. Let erop dat je altijd voldoende hout- en steenvoorraden in je magazijn hebt. De andere noodzakelijke stappen om een werkende economie tot stand te brengen, worden in het missie-trainingsboek (Handboek) uitgelegd.



## Het spelmenu



### **Bouwconstructiemenu** (Symbol: Hamer / Toets "1")

In dit menu zie je de bouwopdrachten die thans beschikbaar zijn. Als je begint met het spelen van het spel, staat er slechts een klein aantal bouwopties voor je open, aangezien sommige gebouwen afhankelijk van elkaar zijn (Zie het hoofdstuk "De gebouwen"). Bijvoorbeeld: je kunt alleen een houtzagerij bouwen, als je al een houtzagershut hebt die jouw houtzagerij van hout voorziet. Wanneer je een bepaald type bouwconstructie selecteert, zie je op het beeldscherm de grondstoffen die je nodig hebt (bijv. planken en stenen). Wanneer je met de linkermuisknop een plaats hebt aangeklikt waar het gebouw moet komen te staan, springt de selectie automatisch naar

de wegenbouw terug. Je moet nu eerst een wegverbinding naar je magazijn maken, zodat de noodzakelijke bouwmaterialen naar de betreffende plaats gebracht kunnen worden.

Rode kruizen binnen (of op de randen) van de blauwachtige lijnen die je toekomstige gebouw aangeven, betekenen dat de zojuist bepaalde bouwplaats niet geschikt is. En let altijd op waar je de ingang van het gebouw plaatst: deze moet met de weg in verbinding staan.

Akkers en wijngaarden kunnen alleen op vruchtbare grond worden aangelegd. Dus voordat je met de bouw van een boerderij of een wijngaard begint, moet je eerst controleren of de grond wel bruikbaar is. Je kunt wel een huis op onvruchtbare grond bouwen.

De bouw van mijnen vereist speciale maatregelen. Wanneer je een mijn in het Bouwconstructiemenu hebt geselecteerd, moet je naar een geschikte locatie zoeken. Wanneer je denkt dat je een goede plek hebt gevonden, controleer dan of er wel genoeg grondstoffen aanwezig zijn. IJzer- en goudmijnen worden in de bergen aangelegd, terwijl kolenmijnen boven de steenkoollagen worden geplaatst.



Om je niet meer bezig te hoeven houden met gebouwen die klaar zijn of om deze te vernietigen, selecteer je het X-symbool, dat helemaal rechts staat.

Je kunt het Bouwconstructiemenu te allen tijde sluiten door op de rechtermuisknop te klikken of door de ESCAPE- toets in te drukken.



### ***Distributie van materialen*** **(Symbool: Weegschaal / Toets "2")**

Hier kun je in een lijst aangeven welke gebouwen het eerst moeten worden voorzien van de vier belangrijke grondstoffen: ijzer, kool, hout en tarwe. Bijvoorbeeld: het stelt je in staat om jouw varkensfokkerij van de meeste koren te voorzien als die grondstof schaars is. Maar let op: dit kan ten koste van jouw molens en stallen gaan.



### ***Statistieken*** **(Symbool: Abacus (Middeleeuwse rekenaar) / Toets "3")**

Hier kun je het aantal gebouwen zien dat thans beschikbaar is - het aantal vertelt jou hoeveel productiecentra je van een bepaalde soort hebt. De kolom aan de rechterkant beeldt de opgeleide onderdanen af, de ambachten komen met de gebouwen op dezelfde regel overeen. Als je niet voldoende getraind personeel beschikbaar hebt, komt er een boodschap in beeld om jou hierover te informeren.



Heel belangrijk is het aantal arbeidskrachten en bedienden, dat rechtsonder aangegeven wordt. Let erop dat er genoeg onderdanen ter beschikking staan. Als je genoeg spelervaring hebt opgedaan, kun jij het optimale aantal zelf bepalen.

### **Opties**

(Symbool: Veer / Toets "4")

Hier kun je je spel bewaren en laden en je favoriete muziek op de CD-speler afspelen. In het submenu "Instellingen" kun je de functie "Automatisch bewaren" activeren. Hier wordt je spel elke drie minuten automatisch in het 10de bewaarslot opgeslagen. Als je de functie "Snel doorbladeren" activeert, wordt de snelheid van het doorbladeren verdubbeld. Met de drie schuifknoppen kunnen respectievelijk de cursorsnelheid, het muziekvolume en het geluidsvolume veranderd worden.





## De gebouwen

### Het magazijn



Het centrale punt van jouw economie is het magazijn. Alle producten die in jouw productiecentra worden gefabriceerd, worden door jouw bedienden naar dit gebouw getransporteerd.

Vaak dienen de in het magazijn opgeslagen goudvoorraden, wapens en voedingsmiddelen als startkapitaal voor de bouw van jouw nederzetting. In kleine dorpen of nederzettingen is één

magazijn voldoende. Maar hoe groter de nederzetting wordt, hoe belangrijker het wordt om speciale magazijnen (bijvoorbeeld alleen grondstoffen voor voedsel) te bouwen.

Als je één keer met je 'vergrootglas' op een magazijn klikt, zie je de inhoud op het beeldscherm verschijnen. Ieder product heeft zijn eigen icoon.

Je kunt de verdere levering van bepaalde producten naar dit magazijn tegengaan met een simpele klik op het betreffende icoontje. Als bevestiging verschijnt er nu een rode pijl in de hoek van het icoontje. Nu kunnen er geen leveringen meer naar het magazijn gebracht worden: er kunnen alleen nog maar producten uit het magazijn gehaald worden. Je kunt dit leveringsblok uitzetten door nogmaals met de linkermuisknop op de betreffende icoon te klikken.





## Het schoolgebouw



Nieuwe arbeidskrachten worden in het schoolgebouw getraind. Het kost één goudkistje om één persoon te trainen. Zorg er altijd voor dat je voldoende goud in je magazijn hebt. Als je veel militaire eenheden nodig hebt, kun je het beste een groot aantal schoolgebouwen bouwen om het leerproces te versnellen. En als jij het schoolgebouw dichtbij de goudsmelterij kunt bouwen, wordt ook de levering van goud versneld.

Je kunt tot vijf eenheden (personen) met verschillende ambachten in een "rij" opstellen en deze eenheden worden achtereenvolgens getraind. Om dit te doen, klik je op de pijl in de onderhoek van het menu, net zolang tot je de gewenste eenheid in het middelste scherm boven de pijltjesknoppen in beeld ziet staan. Klik nu op de "Uitrusten" button direct eronder.

Iedere klik zorgt ervoor dat er een andere persoon (met de ambacht die jij hebt geselecteerd) in de rij wordt geplaatst. De statusbalk direct boven de rij laat zien welk stadium de huidige trainingseenheid (persoon) heeft bereikt. Aan de linkerkant van de statusbalk zie je een button die de huidige training annuleert. Als je de training van een van je eenheden (personen) in de rij wilt annuleren, hoef je alleen maar op het overeenkomstige punt in de rij te klikken. Als je wat verder in het spel bent gekomen, heb je voornamelijk bedienden en rekruten nodig. Daarom heeft de Almachtige speciale magische krachten aan deze pijltjesymbolen gegeven ! Een rechterklik op de pijl naar links brengt je bij het begin van de rij (bediende). Een rechterklik op de pijl naar rechts brengt je bij het einde van de lijst met ambachten (rekrut). Tussen twee haakjes: een andere manier om er achter te komen welk stadium de training heeft bereikt, is door op de grote klok van het schoolgebouw te kijken!



#### BENODIGDE GOEDEREN:



Brood



Worsten



Wijn

#### GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

Geen

#### BEWONERS:

Geen

#### BENODIGDE GEBOUWEN:

Bakkerij

Slagerij

Wijngaard

#### AFHANKELIJKE GEBOUWEN:

Geen

#### BOUWKOSTEN:



Hout x6



Stenen x5

### De herberg



De burgers moeten van voedsel worden voorzien. Zij gaan onafhankelijk van elkaar naar de herberg om een stevige maaltijd te krijgen. Natuurlijk moet er in de herberg altijd genoeg eten te krijgen zijn, anders komen de onderdanen van de koning van de honger om! De herberg moet in het centrum van de stad gebouwd worden, zodat iedere burger in staat is om de herberg snel te bereiken. Nederzettingen buiten de stad moeten een eigen herberg krijgen. De rekruten maken geen gebruik van de herberg. Zij worden, als jij dat wilt, ter plekke van eten en drinken voorzien.

**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Stenen x3

**BEWONERS:**



Steenhouwer

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Uitkijktoren  
Bouwplaatsen  
Wegen

**BOUWKOSTEN:**



Hout x3



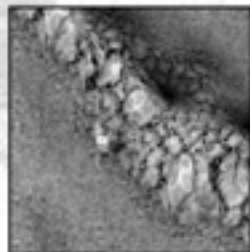
Stenen x2

## De steengroeve



Het bouwen van een grote stad vereist een grote hoeveelheid stenen. Er is immers een uitgebreid wegennet nodig. Op nieuwe vindplaatsen van steen moeten direct meerdere steengroeven gebouwd worden. Als de steenvoorraad uitgeput is, krijg je automatisch een boodschap op het scherm. Breek de steengroeve in dat geval af en bouw er ergens anders weer eentje op.

De steenhouwer hakt drie bakstenen uit de ruwe steen. Zorg er altijd voor dat je genoeg bakstenen in je magazijn hebt liggen.





**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Boomstammen

**BEWONERS:**



Houthakker

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Houtzagerij

**BOUWKOSTEN:**



Hout x3



Stenen x2

## De houthakkershut



In de bossen velt de houthakker bomen voor de houtzagerij. Nadat hij alle beschikbare bomen heeft geveld, gaat hij zich met het bebossen bezighouden. Als je de bomen alleen wilt verwijderen om plaats te maken voor de bouw van een stad, dan moet je de houthakkershut afbreken, nadat de bomen gerooid zijn.

Probeer de hut altijd zo dicht mogelijk bij jouw houtzagerij te plaatsen. Hierdoor kunnen de geveld bomen snel en efficiënt verwerkt worden. Loof- en naaldbomen zijn geschikt om hout van te maken. De houthakker maakt geen gebruik van palm- of dode bomen.

**BENODIGDE GOEDEREN:**



**Boomstammen  
GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



**Hout x2  
BEWONERS:**



Schrijnwerker

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Houthakkershut

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Wapenmakerij  
Wapentuigmakerij

**BOUWKOSTEN:**



Hout x4



Stenen x3

## De houtzagerij



Hout is voor de bouw van een stad zeer belangrijk. Voor ieder gebouw heb je een bepaalde hoeveelheid hout nodig. Bovendien worden de wijnstokken van de wijnboer uitsluitend van hout gemaakt. Het timmerhout dat van de gevelde bomen wordt gemaakt, wordt ook naar de wapensmederijen en wapentuigsmederijen gebracht.

De schrijnwerker zaagt twee planken uit iedere boomstam.

Probeer de houtzagerij altijd zo dicht mogelijk bij een bos en de houthakkershut te bouwen. Als je meer wapens wilt produceren, heb je beslist meerdere houtzagerijen nodig hebben.



**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Wijn

**BEWONERS:**



Boer/wijnboer

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Herberg

**BOUWKOSTEN:**



Hout x4

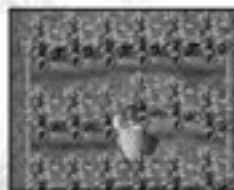


Stenen x3

## De wijngaard



Om ervoor te zorgen dat de herberg smakelijke wijn kan schenken, moet je een wijngaard aanleggen. Bouw dit gebouw in de buurt van vruchtbare grond. Dit stelt de wijnboer in staat om zijn wijnstokken in de directe omgeving van het gebouw te plaatsen. Als de druiven rijp zijn, worden ze geplukt en geperst. De wijnvaten worden dan direct naar de herberg gebracht.



CW 98

**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Koren

**BEWONERS:**



Boer/wijnboer

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Molen  
Varkensfokkerij  
Stallen

**BOUWKOSTEN:**



Hout x4



Stenen x3

## De boerderij



De basis van de voedselvoorziening zijn de boerderijen. De boer zaait en oogst het koren, dat voor de molen, de varkensfokkerij en de stallen nodig is. Bouw de boerderijen zo snel mogelijk, aangezien het koren tijd nodig heeft om te groeien. Je moet voor ieder gebouw, dat graan nodig heeft, een boerderij bouwen. Doe dit Altijd dichtbij vruchtbare grond, zodat de boer zijn land direct voor zijn eigen deur kan bewerken.



**BENODIGDE GOEDEREN:****Koren****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Meel  
BEWONERS:****Bakker/molenaar****BENODIGDE GEBOUWEN:****Boerderij****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Bakkerij****BOUWKOSTEN:****Hout x4****Stenen x3****De molen**

Hier wordt het koren tot meel gemalen. Als er een boerderij in de buurt ligt, wordt de levering van koren en de productie van meel veiliggesteld. De zakken meel worden naar de bakkerij gebracht, waar er van het meel smakelijke broden gebakken worden.

De hier werkende onderdaan is zowel bakker als molenaar en kan in de molen en de bakkerij ingezet worden.

**BENODIGDE GOEDEREN:**



Meel

**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Brood x2

**BEWONERS:**



Bakker/molenaar

**BENODIGDE GEBOUWEN:**

Molen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**

Herberg

**BOUWKOSTEN:**



Hout x4



Stenen x3

***De bakkerij***



De zakken meel worden door de molen aangeleverd en de meel wordt in brood omgezet. De bakker, die ook in de molen kan werken, bakt van één zak meel twee broden. De broden worden in de herberg door het hongerige volk opgegeten of door de bedienden naar de rekruten gebracht.

Zorg er altijd voor dat er voldoende brood is, zodat er geen hongersnood komt.



## De varkensfokkerij



### BENODIGDE GOEDEREN:



Koren

### GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Varkens



Huiden

### BEWONERS:



Veefokker

### BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderij

### AFHANKELIJKE GEBOUWEN:

Slagerij

Leerlooierij

### BOUWKOSTEN:



Hout x4



Stenen x3

Je hebt veel graan nodig om varkens te fokken. Ieder varken moet voldoende vetgemest worden, voordat de veefokker het varken slacht. De slagerij krijgt het vlees en de leerlooierij de huid. De looierij is voor de productie van leren harnassen onmisbaar. Met het vlees wordt het volk gevoed.

De varkensfokkerij moet in de buurt van een boerderij gebouwd worden om van de constante levering van koren zeker te zijn.

**BENODIGDE GOEDEREN:****Varkens****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Worsten x3****BEWONERS:****Slager/leerlooier****BENODIGDE GEBOUWEN:****Varkensfokkerij****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Herberg****BOUWKOSTEN:****Hout x4****Stenen x3****De slagerij**

Het volk vindt de worsten, die hier gemaakt worden, heel lekker. Ze bezitten een zeer hoge verzadigingsgraad en dat maakt de worsten tot het ideale voedsel. Als je ervoor zorgt dat de herberg regelmatig van deze worsten krijgt, dan hoeft het volk geen honger te lijden. Voor het maken van drie worsten, heeft de slager één varken nodig. De varkens worden in de varkensfokkerij gefokt.

De herberg moet altijd dichtbij de slagerij liggen om zo een snelle levering van het vlees mogelijk te maken.



## De leerlooierij



### BENODIGDE GOEDEREN:



Huiden

### GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Leer x2

### BEWONERS:



Slager/leerlooier

### BENODIGDE GEBOUWEN:

Varkensfokkerij

### AFHANKELIJKE GEBOUWEN:

Wapentuigmakerij

### BOUWKOSTEN:



Hout x4



Stenen x3

De productie van leren harnassen is nodig om de bijlvechters, de boogschutters, de lanners en de spionnen goed uit te kunnen rusten. De leerlooierij krijgt hiden van de varkensfokkerij en verwerkt deze tot leer. De leerlooier maakt twee rollen leer van één varkenshuid. Deze rollen worden dan naar de wapentuigmakerij gebracht voor verdere verwerking.

De leerlooierij moet ook zo dicht mogelijk bij de wapentuigmakerij gebouwd worden.

**BENODIGDE GOEDEREN:****Koren****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Paarden****BEWONERS:****Veefokkers****BENODIGDE GEBOUWEN:****Boerderij****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Kazerne****BOUWKOSTEN:****Hout x6****Stenen x5****De stallen**

Net zoals de varkensfokkerij hebben de stallen grote hoeveelheden koren nodig om de opgroeiende paarden te voeren. De veefokker voedt ieder paard met ongeveer vier eenheden koren, totdat het paard voldoende gegroeid is om in de cavalerie in te zetten. Om de voortdurende aanvoer van koren te waarborgen, moet je een boerderij in de nabijheid van de stallen bouwen. Als de paarden volgroeid zijn, worden ze direct naar de kazerne gebracht, waar ze op hun ruiters wachten.

Als je veel spionnen en ridders nodig hebt, is het verstandig om meerdere stallen te bouwen, zodat je in korte tijd een groot aantal paarden kunt fokken.

**BENODIGDE GOEDEREN:****Hout****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Handbijl****Lans****Lange boog****BEWONERS:****Schrijnwerker****BENODIGDE GEBOUWEN:****Houtzagerij****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Kazerne****BOUWKOSTEN:****Hout x4****Stenen x3****De wapenmakerij**

De wapenmakerij produceert de drie lichtere wapens: de handbijl, de boog en de lans. Het kost twee planken om één van deze wapens te maken. Voor de productie van een grote hoeveelheid wapens is zeer veel hout nodig. Om de wapenmakerij in staat te stellen de productie in gang te houden, heb je twee houtzagerijen nodig. De schrijnwerker werkt op jouw commando en handelt de bestellingen af. De hier geproduceerde wapens worden dan naar de kazerne gebracht om er de rekruten mee uit te rusten.

De bouw van meerdere wapenmakerijen is alleen zinvol, als je een grote voorraad hout in het magazijn hebt liggen.

**BENODIGDE GOEDEREN:****Leer****Hout****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Leren harnas****Houten schild****BEWONERS:****Schrijnwerker****BENODIGDE GEBOUWEN:****Houtzagerij****Leerlooierij****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Kazerne****BOUWKOSTEN:****Hout x4****Stenen x3****De wapentuigmakerij**

Hier worden leren harnassen en houten schilden voor de rekruten gemaakt. Van één rol leer maak je één leren harnas en van één plank maak je een houten schild. Je moet de goederen persoonlijk bestellen, zodat de schrijnwerker precies weet wat hij in de toekomst moet maken. De wapentuigmakerij moet niet te ver van de kazerne gebouwd worden om een effectieve en snelle levering van het wapentuig mogelijk te maken.

De bijlvechters, lanseniers, boogschutters en spionnen hebben allemaal een leren harnas voor hun training nodig. De bijlvechters en de spionnen hebben een houten schild nodig.



**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Kolen

**BEWONERS:**



Mijnwerker

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**

Goudsmelterij  
Ijzersmelterij  
Wapensmederij  
Wapentuigsmederij

**BOUWKOSTEN:**



Hout x3

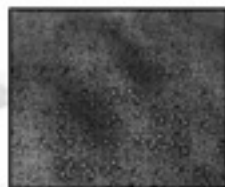


Stenen x2

## De kolenmijn



Veel gebouwen hebben kolen nodig. Voor de goud- en staalproductie is een grote hoeveelheid kolen nodig. Ook de smeden hebben kolen nodig. Bouw zo snel mogelijk een groot aantal kolenmijnen om aan de vraag naar kolen te kunnen voldoen. De vuistregel is: bouw voor ieder gebouw dat steenkool nodig heeft, één kolenmijn. Als een kolenmijn uitgeput is, verschijnt er een boodschap op het scherm.



CLW 38

**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Ijzererts

**BEWONERS:**



Mijnwerker

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Ijzersmelterij

**BOUWKOSTEN:**



Hout x3

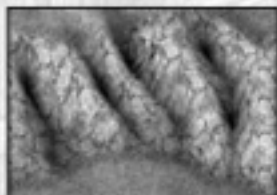


Stenen x2

## De ijzermijn



Om bij het ijzererts te komen, moet je de gangen van de ijzermijn ingaan. Deze liggen diep onder de grond. Het ijzererts wordt vervolgens naar de ijzersmelterij gebracht, waar er ijzer van gemaakt wordt. Dit ijzer wordt weer gebruikt om er zware wapens en wapentuig van te maken. Als de ijzermijn uitgeput is, breek je de mijn af en bouw je er een op een andere plaats op. Ook in dit geval krijg je een melding. Je kunt het ijzererts aan de blauwachtige kleur in het rode gesteente herkennen.





**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Geen  
**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**



Gouderts

**BEWONERS:**



Mijnwerker

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Geen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Goudsmelterij

**BOUWKOSTEN:**



Hout x3

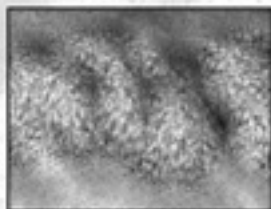


Stenen x2

## De goudmijn



De training van nieuwe onderdanen wordt met goud gefinancierd. Ook de werving van nieuwe rekruten wordt met goud betaald. De goudmijn haalt het gouderts uit het gesteente. Om goudkistjes te maken, heb je de goudsmelterij nodig, die je dichtbij de mijn moet bouwen. Na verloop van tijd is de mijn uitgeput, dus moet je een nieuwe goudmijn op een andere plaats bouwen.



**BENODIGDE GOEDEREN:****Gouderts****Kolen****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Goud****BEWONERS:****Smelter****BENODIGDE GEBOUWEN:****Goudmijn****Kolenmijn****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Schoolgebouw****BOUWKOSTEN:****Hout x4****Stenen x3****De goudsmelterij**

Hier wordt het gouderts uit de mijn tot goud verwerkt. Met de kolen wordt het edelmetaal gesmolten. De goudkistjes worden dan naar het schoolgebouw gebracht, waar ze voor de training van bedienden, arbeidskrachten en rekruten worden ingezet. Je moet altijd genoeg goud in voorraad hebben om de mensen die je nodig hebt, te trainen. Bovendien heb je altijd voldoende kolenmijnen nodig om de levering van kolen te waarborgen.



## De ijzersmelterij



### BENODIGDE GOEDEREN:



Ijzererts



Kolen

### GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Ijzer

### BEWONERS:



Smelter

### BENODIGDE GEBOUWEN:

Ijzermijn

Kolenmijn

### AFHANKELIJKE GEBOUWEN:

Wapenmakerij

Wapentuigmakerij

### BOUWKOSTEN:



Hout x4



Stenen x3

Om ijzer te krijgen, smelt de smelter ijzererts op zeer hoge temperaturen. Je kunt je dan ook voorstellen, dat deze smelterij veel steenkool verbruikt! Bouw deze smelterij dichtbij ijzer- en kolenmijnen om een effectieve en snelle levering van de grondstoffen mogelijk te maken. Van het hier gemaakte ijzer kunnen in de wapen- en wapentuigsmederijen gevaarlijke wapens gemaakt worden. Het is alleen zinvol om meerdere smelterijen te bouwen als je over voldoende ijzererts en kolen beschikt.

Met behulp van deze smelterij ben je in staat om zware wapens te produceren.

**BENODIGDE GOEDEREN:****Kolen****Ijzer****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Zwaard****Piek****Kruisboog****BEWONERS:****Smid****BENODIGDE GEBOUWEN:****Ijzersmelterij****Kolenmijn****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Kazerne****BOUWKOSTEN:****Hout x4****Stenen x3****De wapensmederij**

De krachtige wapens van de rekruten worden in de wapensmederij gemaakt. In tegenstelling tot de wapenmakerij, gebruikt de wapensmederij alleen ijzer en kolen. Jij bepaalt welke wapens gemaakt worden. Zwaarden, pieken en kruisbogen worden rechtstreeks naar de kazernes gebracht, waar ze onder de rekruten verdeeld worden. Bouw, indien mogelijk, de ijzersmelterij, de kolenmijn en de kazerne dichtbij elkaar.

Deze wapensmederij is voor de productie van wapens van groot belang. Zorg er daarom voor dat de wapensmederij goed tegen de aanvallen van de vijand beschermd is.



## De wapentuigsmederij



### BENODIGDE GOEDEREN:



IJzer



Kolen

### GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



IJzeren harnas



IJzeren schild

### BEWONERS:



Smid

### BENODIGDE GEBOUWEN:

IJzersmelterij

Kolenmijn

### AFHANKELIJKE GEBOUWEN:

Kazerne

### BOUWKOSTEN:



Hout x4



Stenen x3

Je kunt hier zwaar wapentuig en schilden bestellen. De smid produceert uitsluitend de door jou bestelde goederen. Hij heeft kolen en ijzer nodig om deze goederen te maken. Bouw de wapentuigsmederij altijd dichtbij een kolenmijn zodat de smid altijd genoeg kolen ter beschikking heeft. Ook moet de kazerne vlug bereikbaar zijn om de goederen snel onder de rekruten te kunnen verdelen. Als je verschillende goederen hebt besteld, gaat de smid, als hij een product af heeft gemaakt, over op een ander product.

**BENODIGDE GOEDEREN:**  
Alle wapens en wapentuig

**GEPRODUCEERDE GOEDEREN:**  
Geen

**BEWONERS:**



Rekrut

**BENODIGDE GEBOUWEN:**  
Wapenmakerij  
Wapentuigsmederij  
Wapentuigmakerij  
Wapensmederij  
Stallen

**AFHANKELIJKE GEBOUWEN:**  
Geen

**BOUWKOSTEN:**



Hout x6



Stenen x6

## De kazerne



De kazerne is het centrum van alle militaire acties. De rekruten, die in het schoolgebouw getraind zijn, gaan rechtstreeks naar de kazerne. Daar krijgen ze wapens, wapentuig en paarden. Afhankelijk van de magazijnvoorraad kun je verschillende eenheden samenstellen. Houd de kazerne altijd in de gaten en bescherm de kazerne tegen aanvallen van de vijand.

Het is natuurlijk het meest effectief als de smederijen en makerijen dichtbij de kazernes gebouwd worden: dit garandeert een snel transport van de geproduceerde wapens en het geproduceerde wapentuig.

**BENODIGDE GOEDEREN:****Stenen****GEPRODUCEERDE GOEDEREN:****Geen****BEWONERS:****Rekrut****BENODIGDE GEBOUWEN:****Steengroeve****AFHANKELIJKE GEBOUWEN:****Geen****BOUWKOSTEN:****Hout x3****Stenen x2****De uitkijktoren**

Om de stad met succes tegen vijandelijke aanvallen te kunnen beschermen, moet je zoveel mogelijk uitkijktorens bouwen. De toren wordt met stenen gevuld, die een rekrut naar de vijand kan slingeren. Je moet altijd meerdere uitkijktorens naast elkaar bouwen, omdat de rekrut af en toe in de herberg gaat eten en de uitkijktoren onbemand achterlaat.

Kijk uit voor de boogschutters van de vijand! Zij kunnen jouw uitkijktoren gemakkelijk beschadigen, zonder dat ze zelf geraakt worden.



## Onderdanen van de majesteit



De ijverige bedienden zorgen ervoor, dat de goederen naar de juiste gebouwen gebracht worden. Als je ziet dat de goederen zich opstapelen, dan moet je het schoolhoofd opdragen meer bedienden op te leiden. Om ervoor te zorgen dat de bedienden jouw opdrachten goed kunnen uitvoeren, moet je een wegverbinding tussen de afzonderlijke gebouwen maken.



De bouwvakkers leggen straten aan en bouwen gebouwen. Bovendien leggen ze ook de korenvelden en wijnstokken aan. Hoe meer bouwvakkers je hebt, hoe sneller kan de stad opgebouwd worden.



Zonder stenen kunnen geen huizen of straten gebouwd worden. De steenhouwers hakken grote stukken steen uit de rotsen en verwerken die tot bouw materiaal.



De houthakkers voorzien de houtzagerijen van hout, maar zorgen er ook voor dat het aantal bomen weer aangevuld wordt, als alle bomen geveld zijn.



De schrijnwerkers houden zich met hout bezig, maar werken ook in de wapen- en wapentuigmakerijen.



De boeren moeten het koren zaaien en oogsten. Bovendien houden ze zich met de wijngaarden bezig.



In de bakkerij en de molen zijn de bakkers en molenaars werkzaam. Ze zijn zeer belangrijk voor de voedselvoorziening.



De veefokker werkt zowel in de varkensfokkerij als in de stallen. Hij voedt het vee met koren om vetgemeste varkens en goede paarden te leveren.



De slager werkt in de slagerij en leerlooierij. Hij maakt dus zowel leer als lekkere worsten.



In de goud- en ijzersmelterijen werken de smelters. Zij voorzien jou van goud en ijzer, als je genoeg kolen voor jouw ovens ter beschikking hebt.



Zware wapens en wapentuig worden door de smeden gemaakt. Zij hebben ook een grote hoeveelheid kolen nodig.



De mijnwerkers zorgen voor het goud, ijzer en kolen.



De rekruten worden opgeleid tot dappere krijgers, die het rijk beschermen en land veroveren. Ook bemannen zij de uitkijktorens en slingeren stenen naar de vijand. Als je veel schoolgebouwen hebt, is het mogelijk om snel een groot aantal rekruten op te leiden.



## De gevechtseenheden



### **Militie**

Aanvalskracht: 35%

Bepansering: 0%

Benodigd:



### **Bijlvechter**

Aanvalskracht: 35%

Bepansering: 50%

Benodigd:



### **Zwaardvechter**

Aanvalskracht: 55%

Bepansering: 70%

Benodigd:

Je kunt de infanterie (militie), de bijlvechters en de zwaardvechters tegen alle vijandelijke eenheden inzetten. De stormaanval is een zeer speciaal commando, die alleen door deze troepen kan worden uitgevoerd. Deze troepen gaan met hoge snelheid op vijand af, om zich zo sneller in de strijd te kunnen mengen. Ook onder de boog- en kruisboogschutters vallen door de stormaanval minder slachtoffers, omdat de aanstormende eenheden moeilijker te raken zijn. De infanterie kan jouw cavalerie tegen de lansen van de vijand beschermen en jouw eenheden man-tegen-man-gevechten besparen.

De militia is de zwakste eenheid onder de infanteristen. Deze eenheid moet alleen in noodgevallen of in het geval van extreme goudoverschotten gevormd worden. De bijlvechters hebben een leren harnas, een houten schild en een handbijl nodig. Hij kan los van de zwaardvechters gecreëerd worden, omdat hij heel andere wapens en ander wapentuig nodig heeft. De zwaardvechter wordt met een ijzeren harnas, een ijzeren schild en een zwaard uitgerust.



### **Spion**

Aanvalskracht: 35%

Bepansering: 50%

Benodigd:    

De cavalerie is de snelste eenheid en zeer geschikt voor verrassingsaanvallen en spionage. Vijandelijke boogschutters e.d. kunnen met spionnen en ridders snel bereikt worden, zonder dat je eigen troepen grote verliezen lijden. De spionnen hebben een handbijl, een leren harnas en een houten schild nodig.



### **Riddergarde**

Aanvalskracht: 55%

Bepansering: 70%

Benodigd:    

Voor de riddergarde heb je een zwaard, een ijzeren harnas en een ijzeren schild nodig. Zowel de spionnen als de ridders moeten natuurlijk van een paard worden voorzien.



### **Lansier**

Aanvalskracht: 25%

Aanvalskracht tegen:

Cavalerie: +55%

Bepansering: 50%

Benodigd:  



### **Piekenier**

Aanvalskracht: 35%

Aanvalskracht tegen:

Cavalerie: +80%

Bepansering: 70%

Benodigd:  



### **Boogschutter**

Aanvalskracht: 35%

Bepansering: 50%

Benodigd:  



### **Kruisboogschutter**

Aanvalskracht: 100%

Bepansering: 70%

Benodigd:  

De lansen vormen de belangrijkste bescherming tegen de cavalerie van de vijand. Met hun lange lansen kunnen ze de ruiters van de vijand snel uit hun zadels slaan. De lansier heeft een leren harnas en een lans nodig, terwijl de piekenier met een piek uitgerust is. Omdat zij de snelheid van de cavalerie niet kunnen evenaren, is de verdediging hun belangrijkste taak. Het inzetten van de lansen en piekeniers, ter ondersteuning van de eigen cavalerie die tegen vijandelijke ruiters strijdt, is de enige manier om de vijandelijke troepen direct aan te vallen.

Het belangrijkste tactische element zijn de langeafstands-gevechten. Boog- en kruisboog-schutters kunnen de vijand op veilige afstand aanvallen, zonder zelf schade te lijden. Om deze schutters tegen man-tegen-man-gevechten te beschermen, moeten andere troepen ingezet worden. De boogschutter heeft een lange boog en een leren harnas nodig, de kruisboogschutter een kruisboog en een ijzeren harnas.



## De kunst van het oorlogvoeren.

De infanterie is de ruggegraat van ieder leger. Militie, bijlvechters en zwaardvechters kunnen tegen alle vijandelijke eenheden ingezet worden.

De stormaanval is een speciaal commando, die alleen kan worden uitgevoerd door deze eenheden. Deze troepen stormen met grote snelheid op de vijand af om sneller te kunnen ingrijpen. Door het hoge tempo worden de verliezen beperkt. Maar de grondtroepen hebben ook andere belangrijke taken. Ze beschermen bijv. jouw cavalerie tegen aanvallen van lancers.



Een militie is snel gevechtssklaar. Je hoeft een rekrut alleen maar een handbijl te geven. Bijl- en zwaardvechters kunnen onafhankelijk van elkaar gevormd worden, ze zijn verschillend uitgerust.





De lansen en piekeniers vormen de belangrijkste bescherming tegen de cavalerie van de vijand. Met hun lange wapens hebben ze een enorm voordeel. Maar omdat zij niet de snelheid van de cavalerie kunnen halen, is hun juiste positie moeilijk te bepalen.

De cavalerie is de snelste eenheid in het veld en daarom zeer geschikt om in te zetten bij rooftochten en verrassingsaanvallen. Een grote

verscheidenheid aan vechters van de vijand kan snel door de spionnen en ridders bereikt worden. Onder henzelf vallen normaal gesproken maar heel weinig doden en gewonden. Iedere spion is met een handbijl, een leren harnas en een houten schild uitgerust. De ridders dragen ijzeren harnassen en vechten met zwaarden en ijzeren schilden.



CW 98



## Het aansturen van jouw militaire eenheden

### **EENHEID ZENDEN (Toets: S)**

Hiermee kun je jouw troepen in beweging zetten. Als je een geldige bestemming hebt gekozen, verschijnt er een kompas. Hiermee kun je de kijkrichting van jouw troepen bepalen, als ze het doel hebben bereikt. Als je geen richting opgeeft, dan wordt de huidige richting gebruikt.

### **EENHEID STOPPEN EN FORMEREN (Toets: H)**

Gebruik deze toets om jouw troepen te laten stoppen. Zij blijven dan ter plekke staan.

### **EENHEID AANVALLEN (Toets: A)**

Gebruik deze toets om troepen of gebouwen van de vijand rechtstreeks aan te vallen. Maar bedenk wel dat iedere rekrut het vijandelijke doel nu op eigen houtje probeert te bereiken!

### **EENHEID LINKSOM DRAAIEN, EENHEID RECHTSOM DRAAIEN**

Gebruik deze pijltjestoetsen om de kijkrichting van jouw stilstaande troepen te wijzigen. Op deze manier kun je het vijandelijke doel voor jouw boog- en kruisboogschutters in grote lijnen bepalen.

### **STORMAANVAL STARTEN**

Een stormaanval kan alleen door de milities, bijlvechters of zwaardvechters uitgevoerd worden. Dit commando is zeer bruikbaar om vluchtende eenheden aan te vallen en om je tegen aanvallende boogschutters e.d. van de vijand te beschermen. Maar vergeet niet dat je dan geen controle over je eenheden meer hebt. Je kunt alleen nieuwe commando's geven, als alle eenheden hun aanval beëindigd hebben.

### **OPSTELLING VERANDEREN**

Deze twee buttons kun je de formatie (opstelling) van jouw troepen veranderen. In het midden van deze buttons zie je dan de nieuwe formatie. Probeer voor alle eenheden een tactisch slimme formatie te vinden.



## **EENHEID SPLITSEN**

Hiermee kun je de troepen halveren. Als je verschillende typen eenheden binnen een eenheid hebt, bijvoorbeeld milities en bijlvechters, dan wordt er van één type eenheid een nieuwe eenheid gevormd. Als jouw eenheid uit slechts één type eenheid bestaat, dan wordt deze eenheid gehalveerd en wordt er een nieuwe eenheid van gevormd.

## **EENHEDEN SAMENBRENGEN (Toets: V)**

Hiermee kun je twee troepen samenvoegen. Maar de troepen moeten wel bij elkaar passen: langeafstandswapens en cavalerie of boogschutters en infanterie kunnen niet tot één eenheid samengevoegd worden. De eenheid die jouw bevel uitvoert, sluit zich bij de gekozen doelgroep aan.

## **EENHEID VAN VOEDSEL VOORZIEN**

Jouw troepen moeten regelmatig gevoed worden. In tegenstelling tot de burgers worden de rekruten rechtstreeks van voedsel voorzien. Zodra jij hiervoor het bevel geeft, geven jouw bedienden aan alle hongerige rekruten voedsel uit het magazijn. Maar stuur jouw troepen eerst naar een plek die zo dicht mogelijk bij het magazijn ligt. Hierdoor kunnen jouw bedienden het voedsel sneller naar de rekruten brengen.

## **TOETSEN:**

|              |                      |
|--------------|----------------------|
| A            | Aanvallen            |
| S            | Sturen               |
| H            | Stoppen              |
| V            | Samenvoegen          |
| 1            | Bouwconstructiemenu  |
| 2            | Goederenverdeling    |
| 3            | Statistiek           |
| 4            | Opties               |
| F12          | Pauze                |
| Escape-toets | Menu's verlaten      |
| Delete-toets | Wissen van berichten |

## **TOETS in MULTIPLAYERMODUS:**

|       |                         |
|-------|-------------------------|
| Enter | Berichtenvenster openen |
|-------|-------------------------|

CW 98



## Spel met meerdere spelers

Met dit spel kun je je krachten met die van vijf andere heersende baronnen meten. Wie er in slaagt om alle vijandige legers, steden, dorpen etc. volkomen te vernietigen, heeft het spel gewonnen. De spelers starten het spel op door op "Multiplayerspel starten" in het hoofdmenu te klikken. Nu wordt aan ieder gevraagd om een voorkeursnaam in te geven. Wanneer je dit hebt gedaan, klik je op "Verder". Nu wordt je gevraagd of jullie allemaal een nieuw spel willen creëren of aan het huidige spel willen meedoen. Belangrijk! Eén van jullie moet de rol van 'spelleider' op zich nemen. Hij creëert het spel en drukt op de knop "Spel maken". De andere spelers klikken dan op "Spel binnenkomen".

### *Nieuwe spelronde creëren*

In het bovenste venster gebruik je je muis om het type verbinding te selecteren (b.v. IPX om direct te spelen, TCP/IP om direct te spelen etc.); daarna klik je op "Spel maken". Dan wordt je eerst gevraagd naar de naam van de spelronde, vervolgens zie jij het Spelparameter-menu. De spelleider is de enige die spelregels mag aanpassen. Begin met de selectie van de spelkleuren. Klik op een van de "Niet bezet" buttons. Jouw onderdanen en gebouwen hebben nu dezelfde kleur als de rechthoek naast de geselecteerde button.

De volgende keuzen worden ook afgebeeld:

### *Bezittingen*

Hier kunnen verschillende startopties ingesteld worden:

- |                      |                                                                                  |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Niets:               | Iedere speler begint met een magazijn, enkele bedienden en bouwvakkers.          |
| Troepen:             | Iedere speler ontvangt bovendien enkele troepen voor de verdediging van de stad. |
| Troepen en gebouwen: | Elke stad heeft al enkele gebouwen.                                              |



## **Startpositie**

Hier kun je de verdeling van de posities van de spelers ingeven:

- Sequentie: De posities worden op de plattegrond verdeeld. Dit is afhankelijk van de kleur van de speler.
- Random: De posities worden willekeurig verdeeld.
- Berichten: Dit venster geeft boodschappen weer, die de spelers met elkaar kunnen uitwisselen door de "Zenden"-functie te gebruiken.

## **Zenden**

Hierbij kun je je toetsenbord gebruiken om boodschappen naar de tegenspelers te sturen. Als je "Enter"-knop intoetst, verschijnen de boodschappen op het Boodschappenvenster. Deze functie is speciaal geschikt om van tevoren afspraken te maken over: hoeveel grondstoffen er moeten worden gebruikt, of op welke plattegrond het spel moet worden gespeeld, etc..

## **Beschrijving**

Dit venster geeft het maximale aantal spelers weer, de grootte van de plattegrond en het type scenario (bouw of gevecht), dat geselecteerd is.

## **Scenario's**

Hier selecteer je de plattegrond voor meerdere spelers waarop het spel gespeeld zal worden. Je kunt informatie over de plattegrond krijgen in het "Beschrijving"-venster. Je kunt dit venster ook gebruiken voor spelen van meerdere spelers, die al bewaard zijn. Je hoeft alleen maar het bewaarde spel te selecteren in het Scenario-venster en de spelers hun originele posities toe wijzen. De bewaarde spelsituaties kunnen korte tijd in beslag nemen, afhankelijk van het vermogen van het geselecteerde type verbinding.

Wanneer alle spelers klaar zijn en de parameters geselecteerd zijn, klikt de spelleider op "Start"!



De lijst zal dikwijls up to date gebracht worden, de tijdsintervallen zijn afhankelijk van het type en de kwaliteit van de verbinding. Je kunt het zoekproces versnellen, als je op "Spel zoeken" klikt. Wanneer je het juiste spel hebt gevonden en geselecteerd, kun je het Parametermenu voor meerdere spelers binnengaan door op "Spel binnenkomen" te klikken. Om je spelkleuren te selecteren, klik je op één van de "Niet bezet" buttons. Je onderdanen en gebouwen hebben dezelfde kleur als de rechthoek naast de geselecteerde button.

Je kunt alleen de ander spelparameters indirect beïnvloeden in de vorm van een boodschap. Gebruik de "Zenden" functie om de spelleider te laten weten wat jij wilt. En natuurlijk kun jij de "Zenden" button gebruiken om met de andere spelers te communiceren.

In het algemeen geldt dat, wanneer je in het menu voor meerdere spelers bent, een klik op "Afbreken" je naar het vorige menu terugbrengt.

Deze spelwijze verschilt van de spelwijze voor enkele spelers in twee opzichten: boodschappen en verbonden.

### ***Boodschappen***

Om een boodschap te sturen naar een of meer tegenspelers klik je op de hoorn. Deze zit op het scherm rechts beneden, naast het bedieningspaneel. Er verschijnt een venster. Klik nu op de ontvanger en type je boodschap in. Druk op Enter om de boodschap te versturen. De speler(s) die niet geselecteerd is/zijn, ontvangen die boodschap niet. Ook kun je het Boodschappenvenster oproepen door gewoon Enter in te toetsen. Inkomende boodschappen (zoals in het Menu voor enkele spelers) worden weergegeven in een tekstblok boven de hoorn. Als jij op een van de hoornschillen klikt, zal het boodschappenvenster worden geopend. Je kunt deze boodschap lezen, sluiten, of gewoon vernietigen.



## Verbonden

De lijst onder de hoorn stelt jou in staat om een tijdelijk verbond te smeden. Als alleen jij en je bondgenoten in het spel overblijven, moet jij het verbond tenietdoen en vervolgens proberen om de overgebleven baronnen of heersers in de strijd te verslaan. Net zoals in de welbekende TV serie "Highlander" kan er maar één winnaar zijn. Om een verbond te smeden met één bepaalde speler, hoef je alleen maar op zijn/haar naam te klikken. Vanaf dan zullen je troepen de troepen van die persoon niet aanvallen. Om het verbond teniet te doen, klik je nogmaals op de naam van je bondgenoot. Als je tegenover een ander leger komt te staan, kun je makkelijk zien wie jou wel of wie jou niet zal aanvallen (onder de huidige omstandigheden): kijk maar naar de "is vriendschappelijk" of "is vijandig" boodschap.





## Frequently Asked Questions (FAQ)

**V. Mijn bedienden blijven elkaar in de weg lopen. Hierdoor verlies ik veel tijd. Wat kan ik hieraan doen?**

A. Een zorgvuldig gepland netwerk van wegen is absoluut belangrijk voor een goed functionerende economie. Eerst moet je de wegen verbreden - de belangrijkste gebouwen in je stad moeten worden verbonden met een hoofdas. Deze bestaat uit drie velden in de breedte. Een andere manier om opstoppen te vermijden is door de pleinen voor de meest bezochte gebouwen, zoals het magazijn en de herberg, te vergroten. Maar denk eraan, ook het bouwen van meer magazijnen kan je ook helpen.

**V. Mijn bouwvakkers schijnen zich geen zorgen te maken met betrekking tot het voltooiën van de gebouwen. Ze zijn alleen met de wegenbouw bezig. Waarom?**

A. Alle bouwvakkers hebben wegenbouw als hun belangrijkste prioriteit, omdat wegen het overige transport van jouw materialen mogelijk maken. Maar let erop dat je niet teveel of te lange wegen tegelijkertijd aanlegt. Eigenlijk moet je niet meer dan twee gebouwen met bijbehorende wegen tegelijkertijd laten bouwen.

**V. Wat zijn de verschillen tussen wijn, brood en worsten in de voedselvoorziening?**

A. Er is een groot verschil tussen de behoeften van de burgers en de militaire eenheden. Beide hebben een statusbalk die aangeeft hoeveel honger ze hebben, resp. hun uithoudingsvermogen. De bedienden hebben meer nodig dan de rekruten. Als een bediende een worst eet met een hoge voedingswaarde, dan vult de balk zich. Brood voedt duidelijk minder dan een worst en wijn voedt het minst. Dus als jij je bedienden alleen wijn te drinken geeft, hebben zij zeer spoedig weer honger!

De honger van de rekruten is makkelijker te stillen. Bij slechts één worst, één brood of één glas wijn vult de statusbalk zich helemaal.



**V. Is het belangrijk om verschillende magazijnen en herbergen te bouwen?**

A. In grotere steden wel. Jouw mensen zullen automatisch de dichtstbijzijnde herberg uitzoeken, ze zullen geen grote afstanden gaan lopen! Als je meerdere magazijnen hebt, kun je buitenposten bouwen waarin slechts bepaalde soorten producten worden opgeslagen.

**V. Mijn varkens- en paardenfokkers worden niet van voldoende koren voorzien. Wat kan ik doen?**

A. Je moet altijd een boerderij dichtbij jouw varkensfokkerij en stallen bouwen. Dat zal de levering van koren waarborgen. Als je al genoeg koren hebt, kun jij naar het menu "Distributie van producten" gaan en de prioriteiten (voorkeuren) van jouw verschillende productiecentra veranderen.

**V. Mijn boer heeft teveel tijd nodig om zijn werk in zijn velden te doen.**

A. Leg de korenvelden en wijngaarden voor de deur van de boer aan! Dan hoeft hij niet zulke grote afstanden af te leggen

**MEER TIPS EN TRUCS**

Om een overwinning op jouw tegenstander te boeken, moet jij al zijn militaire eenheden, magazijnen, schoolgebouwen en kazernes vernietigen.

Bouw bij het begin van het spel meteen twee of meer steengroeven. Deze voorzien jou van genoeg stenen voor de bouw van jouw gebouwen en wegen.

Train niet meer dan acht bouwvakkers, omdat ze elkaar anders in de weg gaan lopen.

Teveel koks bederven de bouillon! En die extra "koks zullen de bouillon ook gebruiken" tijdens de gehele duur van het spel!

Als je ziet dat er bedienden rondhangen zonder dat ze iets doen, stop dan meteen met de training van nieuwe bedienden. Je hebt genoeg personeel!



Goud- en ijzermijnen spelen een zeer belangrijke rol bij het vaststellen van de kracht van je militaire kracht. Probeer je stad in de buurt van deze mijnen te bouwen. En industriële centra buiten de stad moeten een eigen magazijn hebben. Dan hoeven de bedienden niet zo'n lange afstand te lopen!

Met de "DELETE"-toets kun je geopende boodschappen snel afsluiten.

Wanneer het tijd is om de troepen te eten te geven, probeer ze dan naar een van je magazijnen te laten gaan. Nogmaals, dit zal de afstand, die de bedienden moeten lopen om het voedsel naar de wachtende rekruten te brengen, verkleinen.

Probeer alle soorten voedsel te produceren. Dan kunnen je mensen de hongeraanvallen stillen wanneer zij maar willen.

Houd je voedselreserves in de gaten. Als de voorraad langzaam maar zeker kleiner wordt, is het hoog tijd dat je meer productiecentra voor brood, wijn, of worsten bouwt. Anders dreigt er een hongersnood!

Bestel altijd het gelijke aantal producten, wat betreft wapens die samen met elkaar te gebruiken zijn. Bestel bijvoorbeeld slechts één lange boog per leren harnas.

Zend bij het begin van het spel je troepen uit om het terrein te verkennen. Als je dit doet, zul je veel eerder in staat zijn de troepen van de vijand te verslaan.

Grote legers hebben veel voedsel nodig! Wacht dus niet te lang met je aanval, anders eten ze je de oren van het hoofd!

## **JE VINDT MEER ANTWOORDEN OP TECHNISCHE VRAGEN OP DE CD!**

### **Technische ondersteuning**

Als je problemen hebt, neem dan contact op met de helpdesk van Denda Multimedia bv.

1. Telefoon 0541-570200
2. Fax 0541-570202
3. E-mail: [info@denda.com](mailto:info@denda.com)



## Credits

### Joymania Entertainment

#### PROGRAMMERING:

Peter Ohlmann

#### GRAPHICS:

Adam Sprys

#### LEVELDESIGN:

Adam Sprys

Andre Quaß

#### INGAME MUSIC:

Gerd Hofmann

Jürgen Rebhann

Klaus Staendike

Steffen Schünge

#### ILLUSTRATIES:

Christoph Werner

### TopWare Interactive

#### PRODUCT DEVELOPMENT

##### MANAGER:

Achim Heidelauf

#### DEVELOPMENT DIRECTOR:

Frank Heukemes

#### HANDBOEK:

Achim Heidelauf

Peter Ohlmann

#### BETA TESTING:

Nathalie Everding

Ulli Smidt

Andreas Jäger

Dirk Hassinger

Achim Heidelauf

Martin Thal

Frank Müller

Frank Heukemes

Detlef Richter



**PUBLIC RELATIONS:**

Claudia Haas

**CUTSCENES:**

**LEIDING:**

Slawomir Jedrzejewski

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafał Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczynski

Grzegorz Wisniewski

**TONSTUDIO MANNHEIM:**

**GELUID:**

Uwe Drumm

**MUSIC:**

Gerd Hofmann

Joachim Schäfer

**SPREKERS:**

Claus Boysen (verteller)

Tim Timmermann

Peter Houska

Dirk Mühlbach

Ralf Ditze

Gerhard Piske

Gernot Wassmann

**Digital Publishing:**

**HANDBOEK/  
VERPAKKINGSDESIGN:**

Nick Merling

Joachim Bartsch

**HANDBOEKTEKSTEN:**

Martin Thal

Martin Posthumus (Holland)

**VERPAKKING:**

Coördinatie:

Joachim Bartsch

Design:

Christian Bigalk

**ARTWORK:**

Larry Elmore

**OPENINGSANIMATIE:**

Christian Bigalk

Aanvullende 3D-modelling:

Niels Horstmann

**MET DANK AAN:**

Dieter Ohlmann

Tadeusz Zuber

Elena Hernandez



## Notities



