

Az Elveszett Királyság

Knights and Merchants

KÉZIKÖNYV



TopWare
INTERACTIVE

EMORE

JOYMANIA
ENTERTAINMENT



EPILEPSZIA VESZÉLY!

KÉRJÜK OLVASSA EL EZT A TÁJÉKOZTATÁST, MIELŐTT A JÁTÉKOT HASZNÁLJA VAGY GYERMEKEIT ENGEDI JÁTSZANI !

Bizonyos személyeknél epilepsziás rohamokat vált ki vagy öntudatzavart okozhat, ha a mindennapi életben vibráló fényeknek, fényeffektusoknak vannak kitéve. Ezeknél a személyeknél a számítógépes vagy videojátékok is kiválhatnak hasonló rohamokat. Ez érinthet olyan személyeket is, akiknek kórtörténete eddig semmiféle epilepsziára utaló jelenségről nem tesz említést. Ha Önnél vagy bármelyik családtagjánál vibráló fény hatása alatt epilepsziával összefüggő szimptomák (roham vagy eszméletvesztés) jelentkeznének, forduljon orvoshoz, mielőtt a játékot használja. A szülőknek különösen vigyázniuk kellene gyermekeikre a különféle számítógépes és videojátékok használatánál. Ha Önnél vagy különösen gyermekénél a számítógépes vagy videojáték alatt szédülés, látási zavarok, szem- vagy izomrángás, eszméletvesztés, bármilyen jellegű kényszermozgás vagy görcsök lépnének fel,

AZONNAL KAPCSOLJA KI A KÉSZÜLÉKET

és mielőtt Ön vagy gyermeke újra játszana a számítógépen, konzultáljon orvosával!

ÓVINTÉZKEDÉSEK A JÁTÉK HASZNÁLATA ALATT

- Ne tartózkodjék a képernyő közvetlen közelében. Üljön olyan messze tőle, amennyire csak lehetséges.
- Használjon minél kisebb képernyőt.
- Ne üljön le játszani, ha fáradt vagy nem aludt eleget.
- Ügyeljen arra, hogy a szoba, melyben Ön vagy gyermeke játszik, jó megvilágítású legyen.
- Bármilyen számítógépes vagy videojáték közben tartson óránként 10 - 15 perces szünetet.





Licencfeltételek

© TopWare CD Service AG • D-68229 Mannheim, Germany • Markircher Str. 25

VÉG FELHASZNÁLÓI LICENCMEGÁLLAPODÁS TOPWARE – SZOFTVEREKRE

FONTOS - KÉRJÜK FIGYELMESEN OLVASSA EL:

Ez a TopWare végfelhasználó-licencmegállapodás jogérvényes szerződés Ön (akár, mint természetes, akár mint jogi személy) és a TopWare CD-Service AG között a fent megjelölt szoftvertermékre vonatkozóan. A szoftvertermék számítógép szoftvert, valamint lehetőség szerint az ahhoz tartozó eszközöket, nyomtatott anyagokat és „online” vagy elektronikus dokumentációt foglal magában („SZOFTVERTERMÉK”): Az által, hogy Ön a „SZOFTVERTERMÉK”-et installálja, másolja vagy más módon felhasználja, egyetértését nyilvánítja ki, hogy e szerződés rendelkezései Önre nézve kötelezőek.

SZOFTVERTERMÉK LICENC

A SZOFTVERTERMÉK-et mind szerzői jogi törvények és nemzetközi szerzői jogi szerződések, mind pedig a szellemi tulajdonról szóló egyéb törvények és megállapodások védik. A SZOFTVERTERMÉK nem kerül eladásra, csak a licence.

1. A LICENC ÁLTAL BIZTOSÍTOTT JOGOK

Ez a licencszerződés Önnek az alábbi jogokat biztosítja:

A szoftver használata. Ön jogosult a SZOFTVERTERMÉK-et ugyanabban a működési rendszerben egyetlen számítógépbe installálni és azt használni. Annak a számítógépnek primer használója, amelybe a SZOFTVERTERMÉK installálásra került, jogosult egy hordozható számítógépen egy második másolat készítésére, kizárólag saját használatára.

Tárolás/Hálózati felhasználás. Ezen kívül Önnek jogában áll a SZOFTVERTERMÉK egy másolatát tárolóegységbe, mint pl. hálózati server, betárolni vagy installálni abban az esetben, ha ezt a másolatot kizárólag arra használják, hogy a SZOFTVERTERMÉK-et egy helyi hálózaton keresztül az Ön számítógépeibe installálják vagy exportálják.

Önnek azonban kötelessége engedélyt kérni minden számítógépre, melybe a SZOFTVERTERMÉK-et a tárolóberendezésről installálják vagy exportálják. Az engedélyt kifejezetten a szóban forgó számítógépre vonatkozólag szabad csak felhasználni. A SZOFTVERTERMÉK-re vonatkozó engedély nem osztható meg és egyidejűleg nem érvényesíthető több számítógépre.

Licencfeltételek

2. TOVÁBBI JOGOK ÉS MEGSZORÍTÓ INTÉZKEDÉSEK

A szoftver továbbeladása nem lehetséges. Ha a SZOFTVERTERMÉK „Nem továbbeladható”, tekintet nélkül jelen szerződés más fejezeteire, Ön nem jogosult a SZOFTVERTERMÉK-et továbbadni vagy ellentétel fejében más módon átruházni.

Korlátozó rendelkezések a visszafejlesztés, átszerkesztés és részekre bontás tekintetében. Ön nem jogosult a SZOFTVERTERMÉK visszafejlesztésére, átszerkesztésére vagy részekre való bontására.

Bérbeadás. Ön nem jogosult a SZOFTVERTERMÉK bérbeadására, lizingelésére vagy kölcsönzésére.

Szerviz-szolgáltatások. A TopWare cég a SZOFTVERTERMÉK-re szerviz-szolgáltatást kínál. A szerviz-szolgáltatások a használati kézikönyvben, az „Online”-dokumentációban és/vagy más, a TopWare cég által rendelkezésre bocsátott anyagokban leírt TopWare-rendeleteknek megfelelően igénybe vehetők. Minden kiegészítő szoftver kód, melyet a szerviz-szolgáltatás részeként az Ön rendelkezésére bocsátanak, a SZOFTVERTERMÉK alkotórészének tekintendő és arra a jelen szerződés rendelkezései és feltételei érvényesek. A TopWare cégnek jogában áll azokat a műszaki adatokat, melyeket Ön a szerviz-szolgáltatás részeként a TopWare cég rendelkezésére bocsát, üzleti célokra - beleértve a termék-támogatást és -fejlesztést - felhasználni.

A szoftver átruházása. Ön jogosult a jelen szerződésből származó összes jogát tartósan átruházni azzal a feltétellel, hogy Ön egyetlen kópiát sem tart vissza, a teljes SZOFTVERTERMÉK-et átruhazza, beleértve minden idevonatkozó eszközt, nyomtatott anyagot, minden Update-ot, és a Vevő elfogadja jelen szerződés minden feltételét.

Felmondás. A TopWare cégnek jogában áll, egyéb jogok csorbitása nélkül a jelen szerződést felmondani, amennyiben Ön a jelen szerződés rendelkezéseit, feltételeit megsérti. Ebben az esetben Ön köteles a SZOFTVERTERMÉK minden másolatát és minden azzal kapcsolatos anyagot megsemmisíteni.

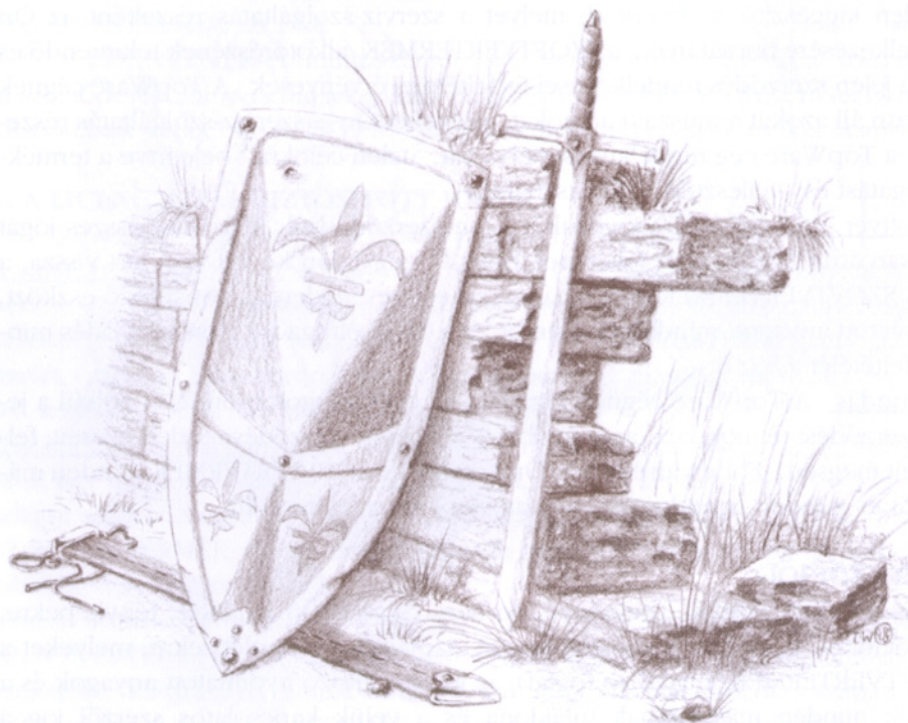
3. SZERZŐI JOG

A SZOFTVERTERMÉK (beleértve, de nem korlátozva képekre, fényképekre, animációkra, videokra, audiókra, zenére, szövegre és „applet”-ekre, melyeket a SZOFTVERTERMÉK magában foglal), az idevonatkozó nyomtatott anyagok és a termék minden másolatának tulajdona és a velük kapcsolatos szerzői jog a TopWare cégé, illetve szállítójáé. A SZOFTVERTERMÉK-et szerzői jog törvények



Licencfeltételek

és nemzetközi szerzői jogi rendelkezések védik. Ebből kifolyólag Ön köteles a SZOFTVERTERMÉK-et szerzői joggal védett anyagként kezelni, kivéve, hogy Ön jogosult a SZOFTVERTERMÉK-et egy számítógépbe installálni, azzal a feltétellel, hogy az eredeti példányt kizárólag biztonsági vagy archiválási okokból megőrzi. Nincs joga azonban a SZOFTVERTERMÉK-hez tartozó nyomtatott anyagokat sokszorosítani.



Tartalom



<i>Epilepszia veszély</i>	1
<i>Licencfeltételek</i>	2-4
<i>Tartalom</i>	5
<i>Rendszerkövetelmények</i>	6
<i>Telepítés</i>	6-7
<i>A Történet</i>	8-11
<i>A Játék Menete</i>	12
<i>Játékmenük</i>	13-15
<i>Épülettípusok</i>	16-40
<i>Őfelsége Alattvalói (Foglalkozások)</i>	41-44
<i>A Katonaság</i>	45-47
<i>A Hadviselés Művészete</i>	48-50
<i>Parancsok és Billentyűzetkiosztás</i>	51-52
<i>Multiplayer Mód</i>	53-56
<i>Gyakran Feltett Kérdések</i>	57-59
<i>A Játék Készítői</i>	60-61





Telepítés

Rendszerkövetelmények

Szükséges:

- Pentium 100
- 24 Mb RAM
- 2 MB Grafikus kártya
- 4x-es CD ROM
- Windows 95
- Microsoft kompatibilis egér
- DirectX v5.0 vagy nagyobb

Ajánlott:

- Pentium 166
- 24 Mb RAM
- 2 MB Grafikus kártya
- 8x-es CD ROM
- Windows 95
- Microsoft kompatibilis egér
- DirectX v5.0 vagy nagyobb

Installáció

Tedd félre a kardot és a pajzsot, kapcsold be a számítógépet, indítsd el a Windows 95-öt. Tedd be a lemezt a meghajtóba. A „*Knights and Merchants*” a Windows 95 autoplay-feature-ját használja, ez azt jelenti hogy a lemez behelyezése után automatikusan megjelenik a startmenü, amely több alpontot tartalmaz. Kattints a „Telepítés” gombra. Ezzel elindítod a telepítőprogramot.

A telepítőprogram

Először azt kell eldöntened, melyik célkönyvtárba akarod telepíteni a „*Knights and Merchants*”-ot. Amennyiben az előre beállított „C:\Programok\Knights and Merchants” könyvtár megfelel úgy kattints a további billentyűre, ha mást akarsz beállítani, akkor a tallózás gombra, és a következő ablakban a kívánt elérési utat, a meghajtóval együtt, kiválaszthatod. Az elérési út alá beírhatod, vagy egy már létező könyvtárat kereshetsz a könyvtárak felirat alatt. A telepítőmeghajtót a meghajtók felirat alatt lehet megváltoztatni. Vedd figyelembe, hogy a „*Knights and Merchants*” telepítéséhez 85 Mb szabad kapacitásnak kell lennie a cél-meghajtón. Ha kiválasztottad a megfelelő könyvtárat, kattints az „OK” gombra, majd a „TOVÁBB” billentyűre.

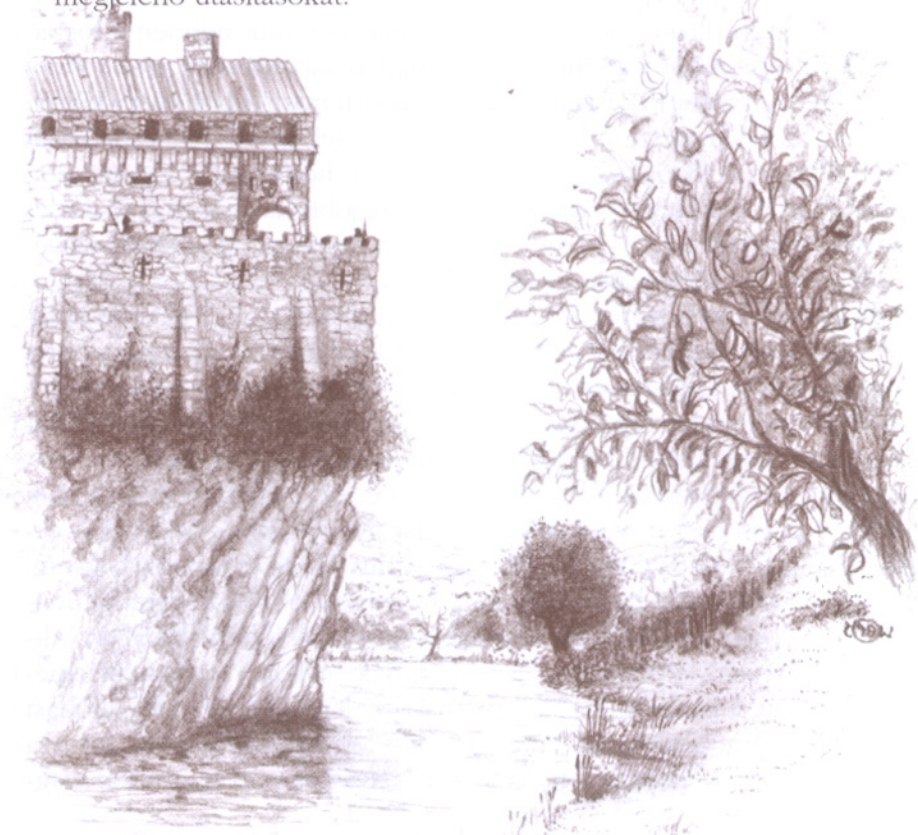


Telepítés



Most a megfelelő programrendező kiválasztása következik a Windows startmenübe. A gép felajánl egy programrendezőt „*Knights and Merchants*” felirattal, de ha a rendezőnek más nevet akarsz adni, írd át a nevet a megfelelő ablakban és válassz egy meglévő rendezőt az alatta lévő listáról. Ha készen vagy kattints a tovább billentyűre, a program másolásának elindításához. A „*MEGSZAKÍTÁS*” gombbal bármikor megszakíthatod a telepítést. Ha a másolás befejeződött kattints a „*BEFEJEZÉS*” billentyűre.

Szükség van még a DirectX 5.0-ra vagy újabb változatára. Ha az utóbbi időben új játékot telepítettél a gépre, akkor valószínűleg nem kell most telepítened. Amennyiben nem vagy biztos benne, hogy a gépeden van-e ilyen, kattints a „*DirectX telepítése*” gombra, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.





A Történet

Ó a király új nádora tisztel meg engem. Foglalj helyet nagyuram, az író-pultomban van egy üveg borpárlat, amelyik pont erre az alkalomra várt. A háború már évek óta tart, és eddig a felkelők voltak sikeresek. Nagy bánatunkra a király elsőszülött fia állt az élükre.

Hogyan jutottunk el idáig? Nos ez egy hosszú történet: Karolus király hosszú évekig uralkodott mindenki, megelégedésére, és a nép ugyanúgy szerette mint hűbéresei. Igazságosan ítélkezett, és bölcs utasításokat adott, úgyhogy az országban senki nem éhezett, és nem gyötörtek gondok egy lelket sem. Természetesen voltak eleinte elégedetlenkedők, és néhány báró felkelést szított, hogy ő lehessen a király. De Karolus király mindet elfolytatta még csírájában. A renitenseknek rá kellett jönniük, hogy a király, ha kell kőkeményen lecsap. Tűzzel és vassal szállt szembe ellenségeivel, és nem nyugodott addig, míg valaki az uralkodáshoz való jogát kétségbe vonta. Az országban nyugalom honolt, és a kézművesek és kereskedők hihetetlen fejlődés mozgatói lettek. Később amikor a trónörökös is megszületett, úgy tűnt minden a legnagyobb rendben lesz. A herceg születése órájában azonban baljós jelek történtek, ezért a király azonnal elkészíttette az újszülött horoszkópját. Nem kisebb személy mint a híres magiszter, Johann von Moorbach kérdezte a csillagokat a korona örökösének jövőjéről. A bölcs azt jósolta, hogy az ifjú herceg előtt nagyszerű jövő áll. Senki nem érhet fel hozzá, legjobb harcos a csatában, és győzedelmes hadvezér lesz. Nevének hallatára a csatában az ellenség szívében páni félelem és mérhetetlen iszonyat lesz úrrá.

Lothar herceget a birodalom legbölcsebb mesterei oktatták, és ő nagyon jó tanítvány volt. Különleges tehetsége volt a haditudományokhoz, akár a harchoz ököllel és karddal, akár mint a csapat vezetője. Taktikai képességeit először akkor bizonyította be, amikor messze északra vonult csapataival a civilizálatlan vadak ellen, akik időről időre megtámadták birödalmunkat.

A szakadás apa és fiú között lassan következett be. Akkoriban még senki sem sejtette a sötét jövőt, melynek fekete felhői már gyülekeztek a királyi ház felett. Lothar herceg mintagyermek volt, szülei büszkesége, tapasztalt lovag, félelem és hiba nélkül. A fiatal herceg alig, hogy nagyobbacska lett, az uralkodó elrendelte, hogy helytaróként uralkodjon egy kisebb tartományban. Akkoriban szerénységem is ezt javasolta a királynak. A király azon a véleményen volt, hogy így lehetősége lesz a trónörökösnek arra, hogy az uralkodást ne tanítóktól és könyvekből tanulja. Senki nem lepődött meg azon, hogy a heceg ezt a feladatot könnyedén megoldotta. Két év alatt az álmos kis szeg-

A Történet



letből virágzó város és a terület legfontosabb kereskedőhelye lett. A többletermésből és a nyersanyagleőhelyek intenzív kihasználásából a herceg székhelye jómódú lett, és nagy sereget tudott fenntartani, amely a jog és a rend fenntartására ügyelt. Ezenkívül berendezett a herceg egy palotát amelyben több tucat fiatal lovagot látott vendégül. Minden nap arany teríték volt az asztalon, a déli területek legfinomabb borait itták, mutatványosok és táncosnők szórakoztatták a herceg nemes követőit, mialatt a legfinomabb ételeket fogyasztották. Mivel az országban mindenütt béke honolt a herceg unatkozott. Kísérete sem volt másként, jóllehet gyakorlásképpen vadászatokat, harci játékokat, és katonai gyakorlatokat rendeztek. Egyre gyakrabban történtek összetűzések a herceg lovagjai és a szomszédos tartományok lakói között. Végül egy ilyen küzdelemben egy ember meghalt és egy malom porig égett. Sok tanú volt, akik látták, hogy az elítélendő tettet a herceg kíséretéhez tartozó lovagok követték el... Gottfried báró akinek a halott molnár alattvalója volt, végül bevádolta a királynál a herceg nyughatatlan lovagjait.

Nehéz szívvel, de vonakodás nélkül hirdette ki az ítéletet Karolus király a kíméletlen csürhén: kötél általi halál! Egy lovas futárt küldtek, hogy a hercegnek az ítéletet a királyi pecséttel átadja. A király követe soha nem tért vissza a fővárosba, és amennyire saját utánajárásomból tudom, Lothar herceg tartományát sem érte el. A király követei uralkodójuk személyes védelme alatt állnak, és Karolus király nagyon megrendült hűséges szolgája elvesztésén. Így megparancsolta Hilpert Rodgau nádornak, – az elődöknek – hogy egy második ítéletet vigyen el. Kíséretként elküldte fél testőrségét, hogy biztos legyen abban, hogy ezúttal az igazság célba ér.

Lothar herceg a király nádorát méltatlan módon kezelte, és napokig váratta a kihallgatással. Ez Rodgau jólelkű urának is sok volt. A palotaőröktől kikényszerítette, hogy találkozhasson a herceggel. A herceg otthona nyugalmanak megzavarása miatt felbőszült, és megtagadta az ítélet azonnali végrehajtását, apja és uralkodója parancsát. Az idős nádor türelme és nyugalma időközben legendássá vált. Amennyire tudott próbált a herceg lelkére beszélni, engedelmességét megtörni. A herceg még meg sem hallgatta – ehelyett még olajat öntött a tűzre és a magas királyi hivatalnokot szégyenletes szidalmakkal illette. Dolgavégezetlenül volt kénytelen távozni a király szolgája, hogy uralkodóját értesítse a herceg esküszegéséről. Urunkat letaglózta a hír. Hosszú órákon keresztül tanácskozott nádorával, és csekélységgel, mire megbizonyosodott felőle, hogy fiát hivatalából el kell mozdítania. Ismét követet küldött



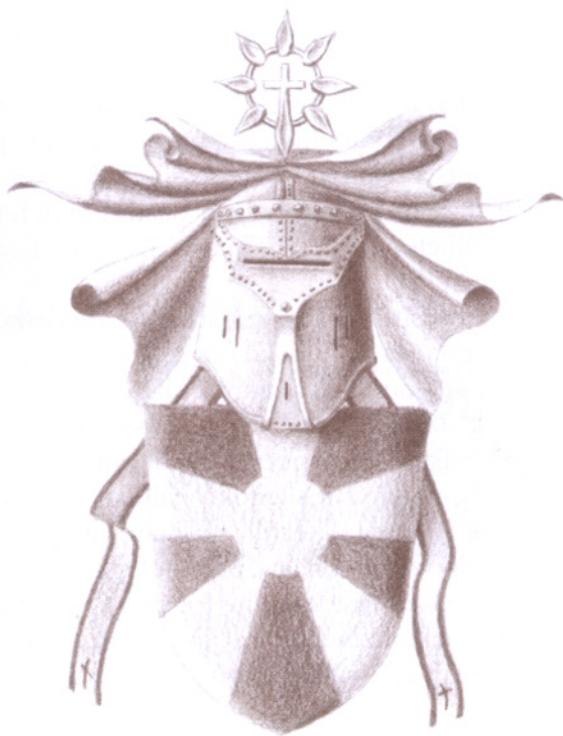


A Történet

fiához, aki néhány nap múlva vissza is tért a fővárosba, azzal a hírrel, hogy Lothar herceg nem hajlandó hivataláról lemondani és álmában sem gondol arra, hogy hazáját elhagyja! Végül a királynak elege lett eltévelyedett fiából, és sereget küldött a tartományba, hogy fegyverrel szerezzen érvényt a királyi akaratnak. A herceg időközben szintén nagy sereget szervezett, és mőresre tanította a király katonáit. Egy vidéki uraságtól megveretve tért a királyi sereg vissza. A király vérvörös arccal és dörgő hanggal üvöltött: fia kitagadtatott és földönfutóvá tétetett. Földönfutó lett és a birodalom ellensége. Az első kardcsapással polgárháború kezdődött, és sok báró a felkelő oldalára állt, mert gazdag jutalmat és újabb területeket reméltek. Az elkövetkező évek szomorú idők voltak a királypártiaknak. Johann von Moorbach próféciái beigazolódtak. Mindenesetre Lothar herceg saját népe volt az, aki félelemben élt. Aki nem a háború szörnyűségeinek, vagy az országszerte randalírozó vidéki uraknak esett áldozatul, azzal a pestis és az éhség végzett.

Hatalmas és nehéz feladat áll előtted, uram. Ez itt az utolsó menedék. További visszavonulás lehetetlen, és ellenségeinktől nem remélhetünk kegyelmet. De mégse légy túl türelmetlen, nemes uram. Mielőtt csatába indulsz bölcsnek tartanám, ha bejárnád kis területünket. Biztosan érdekelnek az egyszerű nép ügyes-bajos dolgai is.







A Játék Menete

A játék kezdetén a város felajánlja neked a „szívét” a raktárházat. Általánosságban érvényes, hogy egy kattintással valamelyik épületre, vagy alattvalóra az egér bal gombjával, további információhoz juthatsz, amely az eszköztárak alatt jelenik meg. Így például áttekintheted a raktárban lévő készleteket, amelyeket királyod egy település felépítéséhez felajánlott.

Egy működő gazdasági rendszer felépítéséhez és városod életrehívásához először is egy iskolát kell építened. Ehhez egy balkattintás szükséges a „Kalapács” ikonra, vagy le kell nyomni az 1-es billentyűt (lásd: *Billentyűzetkiosztás*) és az építő menü aktiválódik. Így megjelenik egy áttekinthető menü, amelyen minden rendelkezésre álló épületet egy jelképpel ábrázolva láthatsz. Ha az egérrel az ábrára mutatsz, megjelenik a képernyő alsó szélén az épület neve. Kattints a „Könyv”-re (felső sor 2. ikon), és mozgasd az egérmutatót a táj felett. Egy megfelelő helyen (lásd: *Építés* fejezet) egy ismételt bal kattintással kijelölheted az épület helyét. Ezek után egy építőmunkásod elkezd az előkészületeket.

Ahhoz hogy az építkezéshez szükséges anyagok rendelkezésre álljanak (jelen esetben hat gerenda, és öt építőkö) és segítőd az építkezés helyszínére szállíthassák azokat, egy útnak kell lenni a raktár és az építkezés között. Ehhez az „Építő” menü „Utak” pontját kell kiválasztanod (bal felső kép). Munkásaid azonnal elkezdik az út kiépítését. Az út minden szakaszához egy darab kőre van szükség amelyet a segítők önállóan odavisznek. Amint az út készen van a segítők azonnal elkezdik szállítani az építkezéshez szükséges anyagot. Ezután kezdődhet az oktatóépület felépítése.

Közvetlen ezután meg kell kezdeni egy fogadó építését is, mivel ez a civil lakosság ellátásához nélkülözhetetlen. Ügyelj arra hogy a raktárban mindig legyen elegendő készlet építőanyagokból, fából és kőből.

A további lépésekről, amelyek egy működő gazdaság kiépítéséhez szükségesek, a játék fekészítő missziója, a „TUTORIAL” fog felvilágosítást adni. Ezen kívül a leírás végén találhtasz egy „*Tippek és trükkök*” fejezetet.



Építő menü

(1-es billentyű)

Az építőmenüben láthatod a pillanatnyilag kivitelezhető épületeket. A játék kezdetekor csak néhány épülettípus választható, mivel az épületek egymással összefüggésben állnak (lásd: *Épületek fejezet*) Így pl. egy fafeldolgozót akkor építhetsz ha már van egy favágó kunyhód, amely az üzem ellátásához szükséges. Az egy-egy épülethez szükséges építőanyagok mennyisége (fa és kő) az egyes épületek kiválasztásakor megjelenik. Miután az épület helyét kijelölted, a program automatikusan az útépítés menüre vált. Most már csak egy utat kell a raktárig kiépíteni, hogy az építkezést a szükséges anyagokkal elláthasd.

Az épületek elhelyezésekor piros keresztjek jelennek meg a nem megfelelő hely kiválasztásakor leendő épületen belül illetve annak kék vonallal jelzett határán. Arra is figyelj, hogy az épület bejárata hol áll, hiszen az útnak ide kell csatlakoznia.

Szántó és szőlőterületek csak termékeny talajokon létesíthetők. Ezért a major vagy szőlészet építésekor keress megfelelő területeket. A házat magát természetlen területen is felépítheted.

A bányák építésének különleges feltételei vannak. A bánya építésének kiválasztása után megfelelő helyet kell keresni. Figyelned kell arra is, hogy az építés helyén elegendő nyersanyag álljon rendelkezésre. A vas- és aranyércbányák a hegy belsejébe épülnek, a szénbányák ellenben a lelőhely területén épülnek fel.

Jelek, vagy kész épületek lebontásához válaszd a jobb felső „X” jelet.

A jobb egérgombbal vagy az „Esc” billentyűvel bármikor abbahagyhatod az építkezést.





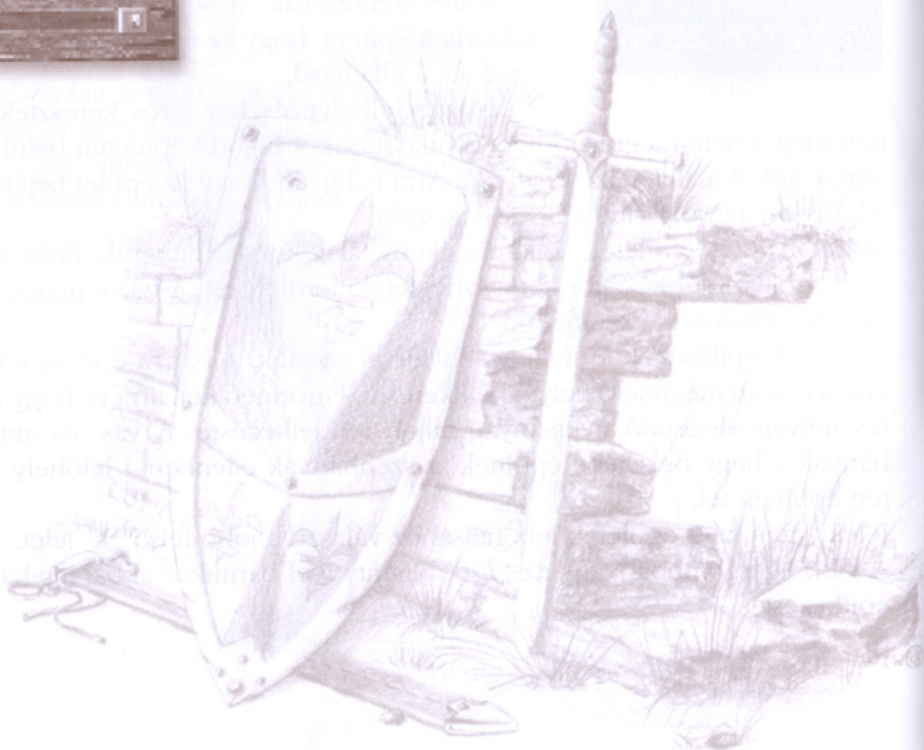
Játékmenük



Áruelosztás

(2-es billyentyű)

Az áruelosztást négy alapanyagból: vas-, szén-, fa- és gabonakészletekből tetszés szerint állíthatod be. Így például lehetséges, hogy húshiány esetén a gabonát elsősorban a sertésenyésztés kapja. De figyelj, mert nem megfelelő gabona készlet esetén a malomnak és a lótenyésztésnek nem jut.



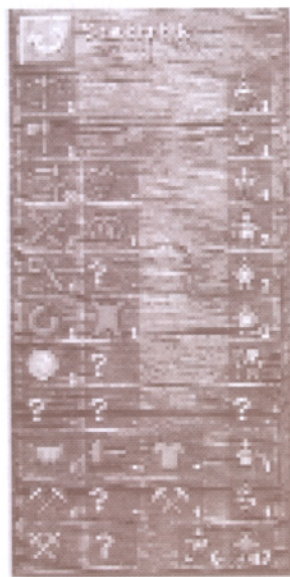


Statisztika

(3-as billentyű)

Itt láthatod a pillanatnyilag rendelkezésre álló épületeket, a szám jelzi a már elkészült üzemet, a megfelelő típusból. A jobb oldali oszlopban a már kiképzett alattvalók számát láthatod épülettípusonként. Amennyiben kevés a képzett ember, megjelenik egy híradás amely a hiányra utal.

Nagyon fontos egy működő gazdasági rendszer kiépítéséhez az alul jobb oldalon megjelenő szám amely a kiképzett mesterek és segítők számát mutatja. Figyelj arra, hogy mindig elegendő alattvaló álljon rendelkezésre. Az optimális mennyiséget saját tapasztalatból meg fogod találni.



Opciók

(4-es billentyű)

Itt mentheted és tárolhatod a játék állását, vagy lejátszhatod a kedvenc zenédet. A beállítások almenüben beállíthatod az automatikus mentést – ez azt jelenti, hogy kb. 3 percenként a gép a 10. játékallásba automatikusan ment. A gyorsítás funkció bekapcsolásakor, a játék sebessége megduplázódik (Gyors scroll).

A három gördítősáv segítségével beállíthatod az egérgyorsaságot, a zene hangerejét és a játék hangerejét.

A Raktár

A raktár az egész gazdasági rendszer kezdő és végpontja. Minden terméket amit az üzemekben előállítanak, ide szállítanak a segítők. Gyakran szolgál inzuló készletként az itt tárolt arany fegyver és gabona a város építése során. Kisebb településeknek elég egy raktár, de minél nagyobb egy város, annál inkább szükség van szakosított raktárakra amelyben egy-egy árucsoportot tárolhatsz (pl.: élelmiszer-alapanyagokat).

Ha a nagyítóval kattintasz egy raktárra, megláthatod a listán a benne tárolt anyagokat. Itt minden ikon egy-egy áruféleséget jelöl. Az egyes készletek raktárba történő beszállítását leállíthatod, ha a megfelelő ikonra kattintasz. Visszajelzéseként egy piros nyíl jelenik meg az ikon sarkában. Ez azt jelenti, hogy a kijelölt készletek többet nem lesznek beszállítva csak kiszállítva. A letiltás egy újabb kattintással az ikonra bármikor ismét feloldható.





Az új munkaerő kiképzése itt történik. Minden képzés egy aranytallérba kerül. A raktárban mindig elegendő aranynak kell lenni, hogy bármikor újabb egységeket képezhess. Ha sok katonai egységre van szükséged, érdemes több oktatóépületet építened, a kiképzési idő csökkentése érdekében. Öt kiválasztott meseterséget állíthatsz a várakozók sorába, akik azután a megfelelő sorrendben ki lesznek képezve. Ehhez kattints alul a nyíl köze-

pével az interface listára, míg a kívánt foglalkozás középen megjelenik, és rögtön utána a „Felszerel” gombra. Minden kattintás tartalékba helyez egy alattvalót, a kijelölt foglalkozásra, és beállítja a sorba. A helyzetjelző a várakozók listája fölött megmutatja, hol tart az aktuális csoport képzése. Balra mellette található egy kapcsoló, a pillanatnyilag folyó képzés leállítására. Ha egy a kiképzésre várakozók sorában álló alattvaló képzését törölni szeretnéd, kattints egyszerűen a sor megfelelő területére. A játék előrehaladottabb állapotában főleg segítőkre és újoncokra lesz szükséged, ezért a mindenható az említett nyíl szimbólumokat különleges varázserővel ruházta fel: A balra mutató nyílra egy jobb kattintás és a foglalkozás választómenü elejére (segítők) az ellenkező irányba mutató nyílra történő jobb kattintás pedig a lista végére (újonc) ugrik. Az éppen folyó kiképzés helyzetét egyébként a nagy iskolaórán is megnézheted.



A Fogadó

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Kenyér



Kolbász



Bor

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:

Nincs

LAKÓ:

Nincs

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Pékség

Húsfeldolgozó

Pincészet

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x6



Kő x5



A népet el kell látni táplálékkal. A polgárok önállóan elmennek a fogadóba, hogy éhségüket csillapítsák. Magától értetődő, hogy mindig jól ellátottnak kell lenniük, hiszen a fenség alattvalóit különben az éhhalál fenyegeti. A fogadónak lehetőleg a város központjában kell állnia, hogy minden polgár gyorsan elérhesse. Egyedülálló telepekhez külön fogadót kell építened.

A katonák nem járnak a fogadóba, ha akarod állomáshelyükön kapnak ellátást.

A Kőfejtő



SZÜKSÉGES ÁRU:

Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Kő x3

LAKÓ:



Kőfejtő

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Órtorony
Építkezések
Utak

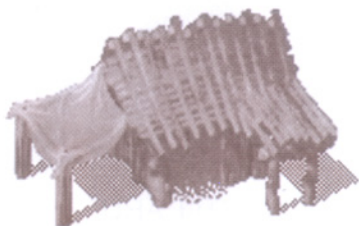
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



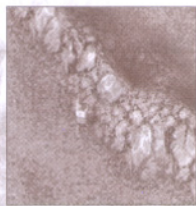
Gerenda x3



Kő x2



A kőfelhasználás egy nagyobb város felépítésénél, az úthálózat miatt igen nagy. Új kőlelőhelyeket ezért rögtön több kőfejtővel kell kiaknázni, a déli lejtőkön. Ha a kőfejtők kimerültek, automatikus híradás érkezik ennek tényéről. Ekkor bontasd le a kőfejtő épületét és építsd fel másik helyen. A kőfejtő mester egy nyers kőből 3 db építőkövet készít. Mindig legyen elegendő építőkő a raktárban!



A Favágókunyhó

SZÜKSÉGES ÁRUK:

Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Farönk

LAKÓ:



Favágó

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Fűrészüzem

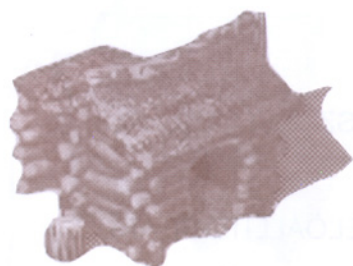
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x3



Kő x2



Az ország hatalmas erdeiben dolgozik a favágó és alapanyaggal látja el a fűrészüzemet. Ha minden fát kivágott, elkezd az erdő újratelepítését. Amennyiben az erdőt egy város építése miatt vágod ki, a fák kivágása után a favágó házát le kell rombolni. Próbáld meg a favágó házát a fűrészüzem közelében felépíteni, hogy a kivágott törzsek mihamarabb továbbfeldolgozásra kerülhessenek. A fenyők és lombos fák megfelelő fát adnak, a pálmákat és a halott fákat a favágó nem vágja ki.

A Fűrészüzem



SZÜKSÉGES ÁRUK:



Fatörzs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Gerenda x2

LAKÓ:



Bognár

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Favágókunyhó

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Fegyverműhely

Páncélműhely

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



Városaitok felépítéséhez hatalmas szükség van a faanyagra. Minden épület felépítéséhez szükség van fára. Ezenkívül a pincészetek részére a szőlőkarók is kizárólag fából készülnek. Az itt készült faanyagokkal láthatod el a fegyver és páncélüzemet is. Minden fatörzsből 2 db gerendát készít a bognár. Igyekezz ezt az műhelyt a falelőhely közelében felállítani. Ha több fegyvert akarsz előállítani biztosan több fűrészüzem is szükséges.



A Pincészet

SZÜKSÉGES ÁRU:

Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Bor

LAKÓ:



Vincellér

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Fogadó

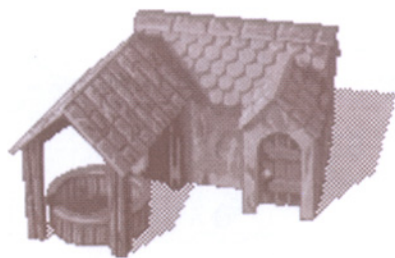
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



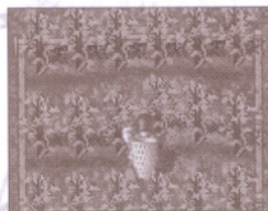
Kő x3



Ahhoz, hogy a fogadóban finom bort szolgálhassanak fel, szükség van egy pincészetre is. Ezért ezt az épületet termékeny talajok körül építsd fel, hogy az itt lakó földműves a tőkét a közelben telepíthesse. Ha a termés megérett, a szőlőt leszedik, és kiperéselik.

A hordókat egyenesen a fogadóhoz viszik.

Itt is az épület közelében legyen a termőterület, hogy a vincellérnek ne kelljen túl sokat fölöslegesen mennie.



CW 98

A Major



SZÜKSÉGES ÁRU:
Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Gabona

LAKÓ:



Földműves

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:
Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:
Malom
Sertésenyésztés
Lóistálló

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



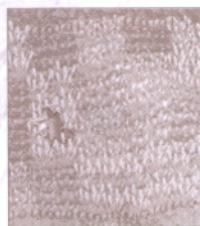
Gerenda x4



Kő x3



Az élelmiszerellátás alapjai a majorok. A földművesek vetik és betakarítják a gabonát amit a szélmalom, a sertésistálló, és a ménes használ fel. Minél előbb épített tanyákat, hiszen az elvetett gabonának egy ideig fejlődnie is kell. Minden épület számára amelynek szüksége van gabonára célszerű egy tanyát létrehozni, mégpedig termékeny talajok közelében, ahol a földműves közvetlenül a háza előtt dolgozhat. A gabonát ha lehetséges az épület közvetlen közelében kell elvetni.



A Malom

SZÜKSÉGES ÁRU:



Gabona

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Liszt

LAKÓ:



Pék / Molnár

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Major

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Pékség

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A szélkerék által hajtott malomkövek őrlik a gabonát lisztté. A tanyához való közelség biztosítja a gabonával történő folyamatos ellátást, és a folyamatos liszttermelést. A liszteszsákokat azután a pékségbe szállítják, hogy ott finom kenyeret süssenek belőle. Az itt dolgozó alattvaló molnár, és pék is egyben, és mindkét helyen dolgozhat.

A Pékség

SZÜKSÉGES ÁRU:



Liszt

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Kenyér x2

LAKÓ:



Pék / Molnár

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Malom

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Fogadó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A szélmalomból zsákokban érkező lisztet itt dolgozzák fel tovább kenyérré. A pék, aki a szélmalomban is dolgozhat, egy zsák lisztből 2 db kenyeret süt. Ezek vagy a fogadóknak a polgárok számára lesznek kiosztva, vagy a segítők a katonai bázisokra szállítják.

Figyelj mindig arra, hogy elegendő táplálékhoz jussanak az emberek, nehogy éhínség törjön ki!

A Sertéshizlalda

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Gabona

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Sertés



Bőr

LAKÓ:



Állattenyésztő

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Major

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Vágóhíd
Bőrfeldolgozó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A sertések felneveléséhez rengeteg gabonára van szükség. Minden disznónak megfelelő nagyságúra kell híznia mielőtt az állattenyésztő levágja őket. A hentes kapja a húst, a tímárműhely pedig a bőrt. A bőrfelszerelések előállításához és az alattvalók ellátásához a sertéshizlalás nagyon fontos.

A sertéstelepnek lehetőleg egy major közelében kell lennie, hogy a gabonával történő ellátás ne okozzon gondot.

A Húsfeldolgozó

SZÜKSÉGES ÁRU:



Sertés

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Kolbász x3

LAKÓ:



Hentes / Tímár

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Sertéshizlalda

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Fogadó

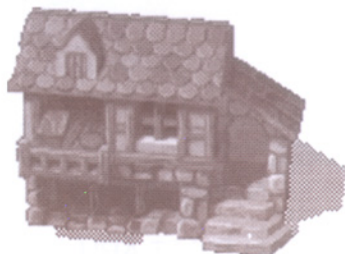
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A hentesnél készül a kolbász, amit a nép igen szeret. Ennek van a legmagasabb tápértéke, így táplálékként rendkívül jó. Ha a fogadó folyamatosan el van látva kolbásszal, a polgárok éhsége hamar lecsillapodik. A hentes egy sertésből 3 db kolbászt készít. A fogadónak a húsüzem közelében a helye, hogy az itt készített áruk hamar a megfelelő helyre szállíthatók legyenek.

A Bőrfeldolgozó

SZÜKSÉGES ÁRU:



Nyersbőr

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Börtekerces x2

LAKÓ:



Hentes / Tímár

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Sertéshizlalda

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Páncélműhely

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A bőrpáncélok előállítása a fokosharcosok, íjászok, lándzsások, és felderítők részére szükséges. A tímárműhely a nyersbőrt a sertéshizlaldából kapja, amelyet itt dolgoznak fel. Egy nyersbőrből a tímár 2 db bőrtekerceset készít amit a páncélműhelyben használnak fel. A tímárműhely lehetőleg a páncélműhely közelében legyen.



A Lóistálló

SZÜKSÉGES ÁRU:



Gabona

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Lovak

LAKÓ:



Állattenyésztő

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Major

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Kaszárnya

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x6



Kő x5



Hasonlóan a sertéshizlaldához a lótenyészetnek is hatalmas mennyiségű gabonára van szüksége, hogy a növekvő állományt takarmányozni tudja. Az állattenyésztő kb. 4 db gabonaköteget etet meg egy állattal míg az felnőtt és a lovasság bevetésén használható. Ezért a környékre kell egy majort telepíteni, a gabonaellátás biztosítására. Felnevelésük után a lovakat a kaszárnyába vezetik ahol a lovasokat várják. Ha sok felderítő és lovas szükséges, érdemes több istállót építeni a gyorsabb szaporítás érdekében.

A Fegyverműhely

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Gerenda

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Fokos



Lándzsa



Íj

LAKÓ:



Asztalos

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Fűrészüzem

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Kaszárnya

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A fegyverműhelyben készülnek a fokosok, az íjak, és a lándzsák. Egy fegyver elkészítése két haszonfából történik. Nagyobb mennyiségű fegyver előállításához tehát sok fa kell. ahhoz, hogy a fegyverműhely folyamatosan termeljen, legalább két fűrészüzemre van szükség. Az asztalos a te parancsodnak megfelelően dolgozik, és különböző fegyverek megrendelésekor minden termék után a következő típust gyártja. Az itt készített fegyverek aztán a kaszárnyában az újoncok felszereléséhez készen állnak.

Több ilyen műhely építésének csak akkor van értelme, ha nagy raktárkészleted van faanyagból.

A Páncélműhely

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Bőrtekercs



Fa

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Bőrpáncél



Fapajzs

LAKÓ:



Asztalos

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Fűrészüzem

Tímárműhely

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Kaszárnya

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A páncélműhely készíti a bőrpáncélt és a fapajzsot a katonáknak. Egy inghez egy tekercs bőr, egy pajzshoz egy deszka szükséges. Árut csak tőled lehet rendelni, hogy a mester pontosan tudja mi-ből mennyit készítsen. A kaszárnyához lehetőleg közel kell elhelyezni, hogy az áruszállítás gyors legyen.

A bőrpáncél a fokosharcosok, lándzsások, íjászok és felderítők kiképzéséhez kell, a pajzs pedig a fokosharcos és a felderítő eszköze.

A Szénbánya

SZÜKSÉGES ÁRU:

Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Szén

LAKÓ:



Bányász

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Aranyolvasztó
Vasolvasztó
Fegyverkovács
Páncélkovács

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x3



Kő x2



A szén termelése a mély aknákból sok ágazatnak létfontosságú. Az arany és a vaselőállításához rengeteg szén kell. A kovácsoknak is szükségük van rá áruik előállításához. Amilyen gyorsan csak lehet, nyiss meg minél több bányát, hogy a későbbi igényeket ki tudd elégíteni. Itt minden épülethez amelynek működéséhez szén kell, szükséges egy bánya is. Ha egy szénbánya kimerült, híradás érkezik tőlem.



A Vasércbánya

SZÜKSÉGES ÁRU:

Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Vasérc

LAKÓ:



Bányász

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Vasolvasztó

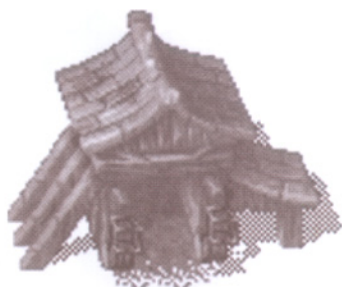
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



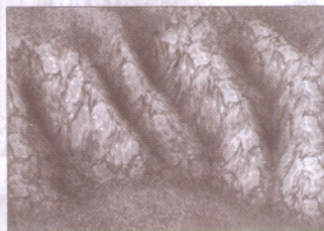
Gerenda x3



Kő x2



A vasércbányák mélyen a hegy belsejébe nyúlnak, az értékes fémért. A vaskohóban kemény vasat állítanak elő belőle, amely a fegyverek és páncélok gyártásához szükséges. Ha a vasérckészletek kimerültek, bontsd le a bányaepületet és építsd fel új lelőhelyen. A vasérckészletek kimerüléséről szintén tőlem kapsz hírt. A vasérc a vörös kőzetben lévő kékes színről ismerhető fel.



Az Aranybánya

SZÜKSÉGES ÁRU:

Nincs

ELŐÁLLÍTOTT ÁRU:



Aranyérc

LAKÓ:



Bányász

SZÜKSÉGES ÉPÜLET:

Nincs

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Aranyolvasztó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



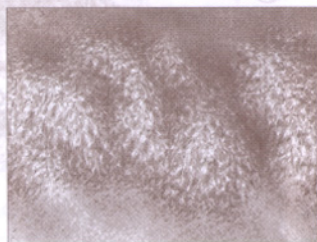
Gerenda x3



Kő x2



Az alattvalók kiképzéséért arannyal kell fizetni. Az újoncok sorozásakor is arannyal kell fizetni. Az aranybánya termeli ki az értékes aranytartalmú ércet. Ebből az aranyolvasztóban lehet aranytallért készíteni. Ezért érdemes azt az aranybánya közelében felépíteni. Egy idő után a bánya kimerül – ekkor másik helyen kell újra felépíteni.



Az Aranyolvasztó

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Aranyérc



Szén

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Arany

LAKÓ:



Olvasztár

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Aranybánya
Szénbánya

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Oktatóház

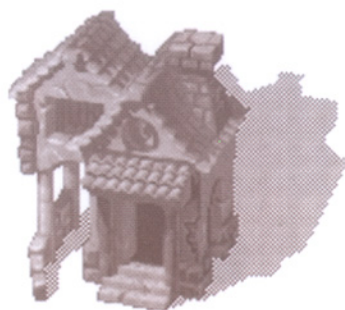
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



Az aranybányából származó aranyércet itt dolgozzák fel arannyá. Szén segítségével lesz a nemes ércből arany. Az itt előállított aranytallérokat az iskolába lehet vinni, amiért új munkások, segítők, és katonák kiképzése történik. Bizonyos aranykészlet megléte mindig elengedhetetlen, hogy a szükséges munkásokat bármikor ki lehessen képezni. Mindehhez még elegendő szénbányának is kennie kell – a megfelelő szénellátás biztosítására.

A Vasolvasztó

SZÜKSÉGES ÁRUK



Vasérc



Szén

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Vas

LAKÓ:



Olasztár

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Vasércbánya
Szénbánya

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Fegyverkovács
Páncélkovács

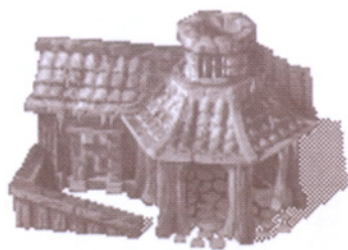
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



Az olvasztár itt olvaszt az ércből vasat. A kohóba rendkívül sok szén kell. ezét a vasolvasztót mindenképpen a szén és vaslelőhely közelébe építsd, hogy a szállítás könnyebb legyen. Az itt előállított vasból a fegyver- és páncélműhelyekben nehézfegyvereket készítenek. Több olvasztó felépítése csak megfelelő mennyiségű szén és vas esetén érdemes.

Ez az épület annyiban fontos, hogy csak ez teszi lehetővé a nehézfegyverek gyártását.

A Fegyverkovács

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Szén



Vas

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Kard



Pika



Számszerj

LAKÓ:



Kovács

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Vasolvasztó
Szénbánya

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Kaszárnya

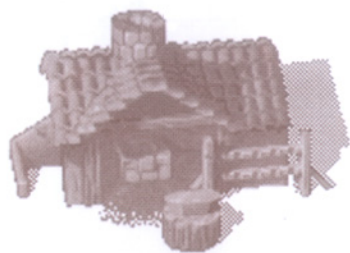
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



A katonák fegyverei a fegyverkovácsnál készülnek. Ellentétben a fegyverműhellyel, itt vas és szén kell a termeléshez. A fegyverek előállítása a te kívánságodtól függ. A kardok, pikák, számszerjék innen közvetlenül a kaszárnyába kerülnek az újoncoknak kiosztásra. Ha lehetséges, a vasolvasztó, a szénbánya és a kaszárnya a közelben legyen. Az az épület igen értékes a fegyvergyártás miatt, ezért az ellenséges támadásoktól állandóan őrizni kell.

A Páncélnyújtó

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Vas



Szén

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:



Acélpáncél



Acélpajzs

LAKÓ:



Kovács

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Vasolvasztó
Szénbánya

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Kaszárnya

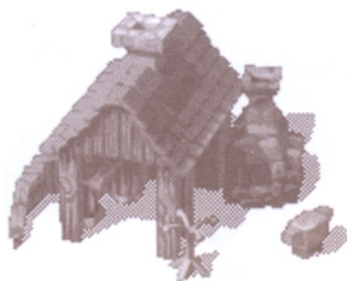
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x4



Kő x3



Nehézpáncélok és pajzsok gyártását lehet megrendelni, a kovács kizárólag a megrendelt árut gyártja le. A gyártáshoz szüksége van szénre és vasra. Ezt az épületet a szénbánya közelében kell feállítani, hogy ebből mindig legyen elegendő. A kaszárnya se legyen messze, hogy a páncélok a katonák között gyorsan szét lehessen osztani. Ha különböző árukat rendeltél, minden egyes termék után vált a gyártásban.

A Kaszárnya

SZÜKSÉGES ÁRUK:

Minden fegyver
és páncélzat

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:

Nincs

LAKÓ:



Katona

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK

Fegyverműhely
Páncélműhely
Páncélkovács
Fegyverkovács

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x6



Kő x6



A kaszárnya minden katonai akció központja. Az iskolában kiképzett újoncok egyenesen ide kerülnek, és fel lesznek szerelve fegyverekkel páncélokkal és lovakkal. A raktárban levő készletek erejéig bármilyen alakulatot fel lehet szerelni. Mindig figyelj a kaszárnyát, hogy megvédhesd az ellenség támadásától.

A kovácsok és a műhelyek természetesen a kaszárnya közelében vannak a legjobb helyen hogy az elkészített árukkal gyorsan fel lehessen szerelni a katonákat.

Az Őrtorony

SZÜKSÉGES ÁRUK:



Kő

ELŐÁLLÍTOTT ÁRUK:

Nincs

LAKÓ:



Katona

SZÜKSÉGES ÉPÜLETEK:

Kőfejtő

FÜGGŐ ÉPÜLETEK:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerenda x3



Kő x2



A város sikeres védelméhez az ellenséges támadások ellen sok őrtornyot kell építened. A tornyot fel kell tölteni kövekkel amelyeket a katona az ellenségre hajíthat. Mindig több ilyen tornyot építs egymás mellé, mivel a katona néha elmegy a fogadóba enni és ilyenkor a torony üresen áll. A veszélyt mindenekelőtt az ellenséges íjászok jelentik, akik biztonságos távolságból kárt okozhatnak a toronyban anélkül, hogy őket eltalálhatná az őr.

Őfelsége Alattvalói



A szorgos segítők gondoskodnak arról, hogy a kész áruk a megfelelő helyre kerüljenek. Ha feltűnik, hogy valamelyik termelőhelyen az áru felhalmozódott, parancsot kell adni az iskolamesternek segítők oktatására. Ahhoz hogy a segítők feladatukat elvégezhessék az egyes épületek között ki kell építeni az utakat.



Az építőmesterek építik az épületeket és az utakat. Ezenkívül a gabonaföldeket és a szőlőültetvényeket is ők készítik elő. Minél többen vannak annál gyorsabban halad a város építése.



Kő nélkül nem lehet házakat és utakat építeni. Verejtékes munkával hasítják a hatalmas kőtömböket a kőfejtők, és építőkövet készítenek belőle.

CW 98



Őfelsége Alattvalói



A favágók látják el a fűrészüzemet fával, de gondjuk van a kiirtott erdők újratelepítésére is, ha a fák kivágásával végeztek.



A legsokoldalúbb munkások az asztalosok. A fűrészüzem mellett dolgozhatnak a fegyver és páncélműhelyekben is.



A földművesen múlik a gabona kivétele és betakarítása. Ezenkívül ők dolgoznak a szőlőültetvényekben is.



A pékségben és a szélmalomban a pék és a molnár dolgoznak, és értékes munkát végeznek az emberek ellátásával.

Őfelsége Alattvalói



A sertéstelepen és a lóistállóban az állattenyésztő dolgozik. Gabonával takarmányozza a sertéseket, a vágásérettségig, és a lovakat míg harcban bevethetők lesznek.



A hentes a húsfeldolgozóban, és a tímárműhelyben dolgozik. Ezenkívül bőrt és finom kolbászféléket is készít.



Az arany és vasolvasztóban dolgoznak a kohászok. Ők látnak el arannyal és vassal, amennyiben elegendő szén áll rendelkezésre.



A nehézfegyvereket és páncélokat a kovácsok készítik. Akiknek szintén sok szénre van szükségük.

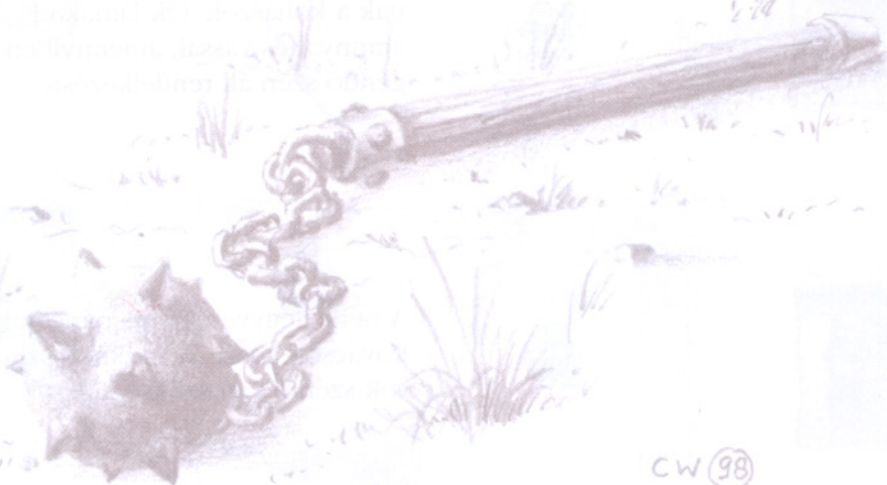
Őfelsége Alattvalói



A bányászokon múlik, a szén arany és vas kitermelése a megfelelő tárnákból, és bányákból.



Az újoncokból a kaszárnyában lesznek derék katonák, akik a birodalmat védik és területeket is hódítanak. A katonák azok, akik a gyakran igen fárasztó őrszolgálatot is ellátják az őrtoronyban, és támadáskor az ellenségre kőzapot zúdítanak. Ha háború készül, több iskolában könnyen képezhetsz nagyszámú katonát.



CW 98

A Katonaság



Nemzetőr

Támadás: 35%
Felszerelés: 0%

Szükséges: 



Fokosharcos




Támadás: 35%
Felszerelés: 50%

Szükséges:   



Kardharcos

Támadás: 55%
Felszerelés: 70%

Szükséges:   

A gyalogság, – úgy mint a nemzetőr, fokosharcos és kardharcos – minden ellenséges erő ellen bevethető. Különlegessége a „lerohanás”, amit csak ez a csapattípus tud végrehajtani. Ennél a támadásnál a csapat nagyobb sebességgel fut az ellenség felé, hogy hamarabb harcba bocsátkozhasson vele. Az íjászok és számszeríjászok ellen is célszerűbb így támadni mivel a gyorsan mozgó katonákat nehezebb eltalálni, és így kevesebb a veszteség. Ez az egység védheti a lovakokat is a lándzsásoktól és így a messzebről harcolókat megóvják a közelharctól. A nemzetőrök a leggyengébb egység ebben a csapatban és csak sürgős védelem, vagy hatalmas aranykészlet esetén érdemes felszerelni. A fokosharcos felszereléséhez egy bőrpáncél, fapajzs és fokos szükséges. Ezenkívül felszerelhető kardharcosnak is, de ehhez más fegyverekkel és felszereléssel kell ellátni. A kardharcost acélpáncéllal, acélpajzssal, és karddal kell felszerelni.

A Katonáság



Felderítő

Támadás: 35%
Felszerelés: 50%

Szüks.:    

A lovasság a leggyorsabb egység a játékban, így felderítésre, és meglepetésszerű támadásra különösen alkalmas. Az ellenséges erők – amelyek messziről is képesek támadni – a felderítőkkal és a lovagokkal gyorsan elérhetőek anélkül, hogy nagyobb veszteséget kellene elszenvedni. A felderítőnek egy fokos, egy bőrpáncél és egy fapajzs a felszerelése.



Lovag

Támadás: 55%
Felszerelés: 70%

Szüks.:    

A lovagok felszerelése egy kard, egy acélpáncél és egy acélpajzs. Mindkét egység felállításának feltétele harcosonként egy-egy ló.



A Katonaság



Lándzsás



Támadás: 25%
Támadás lovasság ellen:
+55%
Felszerelés: 50%

Szükséges:  



Pikás



Támadás: 35%
Támadás lovasság ellen:
+80%
Felszerelés: 70%

Szükséges:  



Íjász



Támadás: 35%
Felszerelés: 50%

Szükséges:  



Számszeríjász

Támadás: 100%
Felszerelés: 70%

Szükséges:  

Ez a csapattípus az egyetlen valódi védelem a lovasság ellen, mivel ők hosszú fegyvereikkel a lovasokat könnyen kiütik a nyeregből. A lándzsások bőrpáncélt és egy lándzsát kapnak, a pikások acélpáncélt és pikát. Mivel gyorsaságban nem versenyezhetnek a lovassággal így főleg védelmi célokra használhatóak. A saját lovasság támogatása az ellenséges lovasság ellen az egyetlen mód arra, hogy ellenséges csapatot támadjanak.

Talán a legfontosabb taktikai elem a „távharc”. Az íjászok és számszeríjászok biztos távolságból támadhatnak anélkül, hogy maguk veszteséget szenvednének. Mivel ezek a csapatok semmilyen közelharcra nincsenek felkészülve, védelmükre más csapatok álljanak készenlétben. Az íjász felszerelése íj, és bőrpáncél, a számszeríjászé acélpáncél és számszeríj.

A Hadviselés Művészete

A gyalogság minden hadsereg gerince. Nemzetőr, fokos- és kardharcos minden ellenséges erő ellen bevethető. Külön említést érdemel a lerohanás, amit csak ezek az egységek képesek végrehajtani. Parancsodra a katonák nagy sebességgel rohannak az ellenség felé, hogy minél hamarabb bekapcsolódhassanak a harcba. Ez a taktika különösen akkor ajánlható, ha íjászok és számszeríjászok által védett állást kell megrohamozni. A gyorsabb mozgás miatt kevesebb embert fognak lelőni. De gyalogosaid egyéb fontos feladatokat is ellátnak, a lovasságot védik az ellenséges lándzsásoktól illetve a „távharcosokat” a közelharctól.



Egy nemzetőr katona gyorsan felkészíthető. Egy újoncnak egyszerűen csak egy fokost kell adni. Meggondolandó mindenesetre, hogy egy nemzetőrt ugyanilyen gyorsan le is győznek, és a kiképzésért fizetett arany el is veszett. Nagy szükség, vagy különösen nagy aranykészlet esetén, mégis érdemes nemzetőrt képezni, aki különösen a védtelen „távharcosok ellen nagyszerűen bevethető. A fokos- és kardharcos egymástól függetlenül sorozhatóak, mivel a felszerelésük különböző.

Az ellenséges lovasság ellen a legjobb védelem a lándzsások és a pikások, akiknek hosszú fegyvereikkel hatalmas előnyük van az ellenséges lovassággal szemben. A hosszúfegyveres alakulatok elhelyezése elég nehéz, mivel a lovas egységek sokkal gyorsabban mozognak. Viszont, ellenséges lovasság elleni harcban erősítésként utólag is a csatába vezényelheted őket.

A távharcosokkal történő támogatás kétségkívül az egyik legfontosabb taktikai elem. Az íjászok és számszeríjászok biztos távolságból érzékeny veszteségeket okozhatnak az ellenségnek. Mint már említettem, a távharcosok közelharcban nem tudják megvédeni magukat, és így más egységek támogatására szorulnak.



A Hadviselés Művészete



Gyors előrenyomulás a csatában, meglepetésszerű támadások az ellenség hátszágában, és új területek felfedezése a lovasság feladata. Mivel ők sokkal gyorsabban, mint a gyalogság, a harcban könnyen átirányíthatók a saját csapattestek támogatására, vagy az ellenség vonalain történő áttörésre. Mivel ezen egységekhez szükséges a legtöbb nyersanyag, ne tétovázz, ha a harci szerencse nem kedvez – sürgősen vonulj vissza.



Nos, most hogy katonáid gyengéit és erősségeit ismered, ideje a tisztességre is gondolni. Ha katonáid nem a megfelelő alakzatban vonulnak fel, a győzelem messze szökik és az ellenség győz.

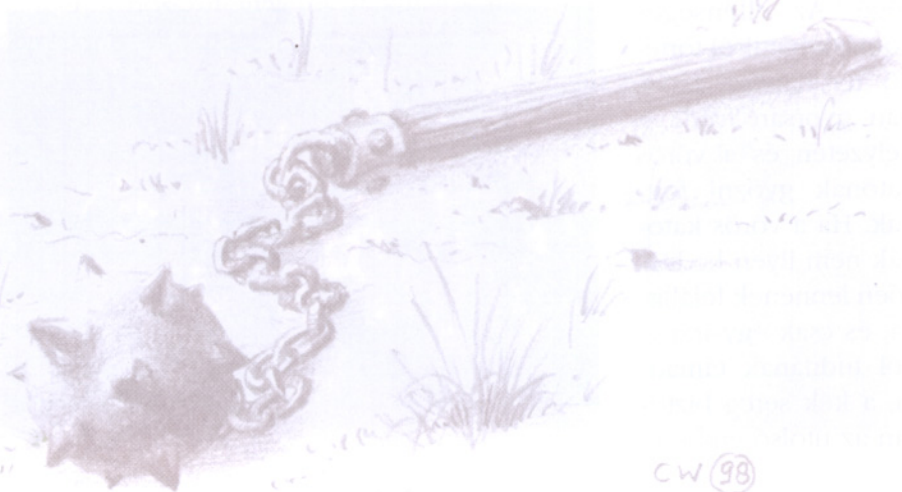
Jóllehet már említettem, még egyszer hangsúlyoznom kell: az íjászokat és számszeríjászokat, az ellenséggel történő találkozástól meg kell védeni. Ezek ellenben bele tudnak lőni a tömegbe úgy is, hogy a saját bajtársakat nem veszélyeztetik. Ha nem is a legfinomabb módszer, de az ellenség hátbatámadása rendkívül hatásos. a találat valószínűsége négyszeresére nő, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy az ellenség védtelenül ki van szolgáltatva. A példa nem túl biztató a vörös tábornok helyzete, mivel egységei jelentősen gyengébbek mint az ellenségé. Az ellenséges vonalak hátulról történő lerohanása azonban gyorsan fordít a helyzeten és a vörös katonák győzni fognak. Ha a vörös katonák nem ilyen kedvően lennének felállítva, és csak egy irányból tudnának támadni, a kék sereg biztosan az utolsó emberig





A Hadviselés Művészete

felőrölné őket. Még egyszer hangsúlyozom, semmi értelme a lovasságot kilátástalan küzdelembe küldeni az ellenséges lándzsásokkal. A lovasság elég gyors a kitéréshez, és pontosan ezt a parancsot kell nekik adnod.



CW 98

Parancsok és Billentyűzetkiosztás

A hadsereg irányítása

Küldés (S billentyű)

Ezzel mozgathatjátok a csapatokat. Miután egy érvényes területet kiválasztottál, megjelenik egy iránytű és ezzel meghatározhatod a csapat mozgásirányát. Ha semmilyen irányt nem adsz meg, az utoljára beállított irányba néznek.

Állj (H billentyű)

A csapatok megállítására válaszd ezt a billentyűt. Ez ott helyben állva marad és feláll az aktuális formációba.

Támadás (A billentyű)

Ellenséges csapatok vagy épületek megtámadásához nyomd le ezt a billentyűt. Vedd figyelembe, hogy támadáskor az alakzat feloszlik, és minden katona önállóan igyekszik elérni a célt.

Jobbra- és balrafordulás

A csapat irányának változtatásához használd a nyílshimbólumokat. A „távharcosoknál” ezzel a támadási irány nagyjából beállítható.

Lerohanás

Ezt a nemzetőrök, a fokosharcosok és a kardharcosok hajthatják végre. Ez a parancs menekülő ellenség elleni támadáskor, vagy támadó távharcosok elleni támadáskor a legjobb. Figyelem: a lerohanás alatt a csapatot nem tudod kézben tartani. Csak ha minden egység befejezte a támadást, akkor adhatsz újabb parancsokat.

Alakzat-változtatás

Ezzel a két gombbal a csapat felállítását változtathatod meg. Próbáld meg minden egység számára egy taktikailag megfelelő formációt találni.



Parancsok és Billentyűzetkiosztás

Szétválaszt

Ezzel megfelelheted a csapatot. Ha a csapatban különböző egységek találhatóak, pl. nemzetőr és fokosharcos, a típusokat választja szét. Ha csak egy típus van a csapatban, úgy elfeleződnek, és két alakzatot képeznek.

Összevon (V billentyű)

Ezzel lehet két csapatot összevonni. A csapatoknak azonos katonai besorolásúnak kell lenni, ami annyit jelent, hogy „hosszúfegyveresek” és lovasok, vagy „távharcosok” és gyalogság nem egyesíthetők. A csapat, amely a parancsot végrehajtja, csatlakozik a célcsapathoz.

Táplálék-küldés

Alkalmanként el kell látni a csapatokat étellemmel. A civilekkel ellentétben a katonákat tartózkodási helyükön kell ellátni. Ha a parancsot kiadtad a szorgalmas segítők enni hoznak a raktárból a kiválasztott csapat éhes katonáinak. Hogy a segítők munkáját megkönnyítsd, érdemes a csapatot először a raktár közelébe irányítani.

Általános billentyűkiosztás

A	támadás
S	küldés
H	állj
V	összekapcsol
1	építőmenü
2	áruelosztás
3	statisztika
4	opciók
F12	szünet
ESC	kilépés a menüből
Delete	hír törlése

CW 98

A multiplayer mód különbillentyűje:

Enter Hírablak megnyitása

Multiplayer Mód



A többjátékos módban erőiteket a harcban 1-5 vidéki úrral mérheted össze. Aki a végén minden tábornokot településeivel együtt megsemmisített, az megnyerte a játékot. A résztvevő játékosok először a főmenü „Multiplayer játék indítása” pontra kattintanak. Azután a gép felszólít, hogy add meg a nevet, amellyel a játékban szerepelni akarsz. A név megadása után nyomd meg a „Tovább” kapcsolót. A következő választásnál el kell döntened, hogy új játékot kezdesz, vagy egy már létező játékba lépsz be.

Fontos! Minden játék kezdete előtt a játékosoknak meg kell egyezni, ki a játék vezetője – azaz ki hozza létre a játékot. A többi résztvevő azután ebbe a játékba lép be.

ÚJ JÁTÉK INDÍTÁSA

Egérrel válaszd ki a felső ablakból a kapcsolat típusát (pl. IPX Direct Play, TCP/IP Direct Play stb.) és azután kattints a „Játék létrehozása” gombra. A gép ezután megkérdezi a játékos nevet és ezt a játétparaméterekkel együtt felveszi a menübe. Mint játékvezető, egyedül határozhatod meg a játék több feltételét. Először a válassz egy szint. Kattints egy olyan mezőre, amelyen a <Nem foglalt> felirat olvasható. Alattvalóid és az épületek a játékban a kiválasztott színnel lesznek jelölve. A továbbiakban ezen a lapon a következő választási lehetőségeket találod:

Tulajdon

Itt különböző induló feltételeket lehet beállítani:

Semmi

Minden játékos egy raktárral, néhány segítővel és építőmunkással kezd.

Csapatok

Minden játékos kap néhány csapatot városának védelmezéséhez.

Csapatok és épületek

A városokban már van néhány épület is.





Multiplayer Mód

Starthelyzet

Itt adhatod meg a játékpozíciók elosztását.

Sorban

A helyek a színeknek megfelelően lesznek a térképen kijelölve.

Véletlen

A helyek véletlenszerűen lesznek meghatározva.

Hírek

Ez az ablak mutatja azokat az üzeneteket, amelyet a játékosok játék közben a „Küldés” funkcióval egymásnak küldenek.

Küldés

Ezzel küldhettek híreket a játékostársaknak, amelyek a továbbít gomb lenyomása után a „Hírek” ablakban megjelennek. Ez a funkció különösen hasznos a játék elején: így tisztázható mennyi nyersanyaggal, melyik térképen stb. folyik a játék.

Leírás

Itt olvashatod le a választott játékban szereplő játékosok számát, a térkép nagyságát, és a játék típusát (építés vagy harc).

Helyszínek

Itt választhatod ki a több játékkal játszható térképet, amelyen a játék folyik. A kiválasztott térképről információkat a „Leírás” felirat alatt találhatsz. A tárolt többjátékos játékokat is a „Helyszínek” ablakon keresztül érheted el. Itt választhatod ki a játék állását, és oszthatod el újra a többi játékosnak az eredeti helyzetét. Ezután kerülnek az adatok a különböző gépekre. A kapcsolat típusától függően ez belekerülhet némi időbe.

Ha minden játékos jelen van és a paramétereiket is meghatározta, a játékvezetője megkezdheti a játékot a „Kezdés” billentyűvel.



Multiplayer Mód

BELÉPÉS EGY MEGLÉVŐ JÁTÉKBA

A lista bizonyos időközönként – a kapcsolat típusától és minőségétől függően – automatikusan aktualizálódik. A legtöbb esetben azonban meggyorsíthatod a keresést, a „Játék keresése” gombra való kattintással. Ha a kívánt játékot megtaláltad és kiválasztottad, a „Belépés a játékba” gombbal, a több játékos partik paraméter menüjébe jutsz. A saját szín kiválasztásához egy <Nem foglalt> gombra kell kattintanod. Alattvalóid és az épületek a játékban a kiválasztott színnel lesznek jelölve. A játék egyéb paramétereit is befolyásolhatja bármely játékos indirekt módon, amennyiben a játék vezetőjének üzenetet küld (lásd feljebb). Ezt a funkciót természetesen arra is használhatod, hogy játék közben a többiekkel kommunikálj.

Általában érvényes a többjátékos menükre, hogy egy kattintással a megszakít billentyűre az előző menü kerül ismét a képernyőre.

A játék folyamata az egyjátékos móddal azonos, kivéve a „Küldés” és a „Szövetség” lehetőségeket.

Egy hír elküldéséhez egy vagy több részére, kattints alul jobbra a postakürtre, válaszd ki a címzetteket, a megjelenő ablakba írd be az üzenetet. Az „Elfogadás” ikonnal az üzenet elküldhető. A ki nem jelölt játékosok a hírt nem kapják meg. Az érkező hírek – csakúgy, mint az egyszemélyes játékban – a postakürt fölött egy pergamentekercsen jelennek meg. A tekercsre kattintva elolvashatod, bezárhatod ill. törölheted a hírt.

CW 38

Multiplayer Mód

Szövetségek

A postakürt alatti tekercs időleges szövetségek kötésére szolgál. Ha már csak te és szövetségeseid maradtatok játékban, fel kell bontani a szövetséget, hogy – immár – ellenfeledet térdre kényszerítsd. Csak egyetlen győztese lehet a háborúnak.

A szövetség megkötéséhez a játékos nevére kell kattintani. Csapataid ettől kezdve nem támadják meg a szövetségeseket. A szövetséget felbonthatod, ha ismét a játékos nevére kattintasz. A „Barát” és „Ellenség” feliratok jelzik azt, hogy kinek a serege fog a következő találkozásnál megtámadni



Gyakran Feltett Kérdések



Alattvalóim állandóan elzárják egymás elől az utat. Így a szállításnál sok értékes időt veszítek. Mit tehetek ez ellen?

A gondosan megtervezett úthálózat hatalmas jelentőségű egy jól működő gazdaságban. Egy lehetőség a torlódások csökkentésére az utak kiszélesítése a város legfontosabb épületeit háromszoros szélességű úttal kell összekötni, és nagyobb tereket kell hagyni a legnagyobb forgalmú épületek előtt mint pl. fogadó, raktár. Több raktár építése is segíthet.

Az építőmunkások nem az épületek befejezésével foglalatoskodnak hanem az utakat építik. Miért?

Az utak építése mindennel szemben prioritást élvez, hiszen csak ezeken keresztül történhet az áruk szállítása. Figyelj arra, hogy ne túl sok hosszú utat kelljen egyszerre építeni. Normális esetben soha nem szabad kettőnél több útépítéssel is járó építési parancsot kiadni.

Mi a különbség a borral, a kenyérral és a kolbásszal történő élelmiszerellátás között?

Itt különbséget kell tenni a civilek és a katonák között. A civileknek és a katonai csapatoknak is van egy állapotjelzőjük. Amely a jóllakottságot és a kitaratást mutatja. Ha kolbászt esznek akkor sok esetben a kitaratás 100%-ban visszatér mivel ez a leg táplálóbb eledel. A kenyér valamivel kisebb mértékben növeli a kitaratást, a bor pedig a legkevésbé. Tehát ha csak bor áll rendelkezésre az ellátáshoz az emberek az étkezés után igen hamar éhesek lesznek. A katonáknál bármely élelmiszer teljesen feltölti az állapotjelzőt.

Érdemes-e több fogadót és raktárat építeni?

Nagyobb városokban mindenképpen ajánlatos. Az alattvalók automatikusan a legközelebbi fogadót keresik fel, így megszűnnek a hosszú menetelések.





Gyakran Feltett Kérdések

Több raktár esetén külső helyen létesített raktárak pl. csak egyféle árut tárolhatnak, lásd „Játékmenük” fejezet.

A sertés és lótenyészet nem kap elegendő gabonát, mit tehetek ez ellen?

Minden állattartóhely közelében legyen egy major, amely a folyamatos ellátást biztosítja. Amennyiben már elegendő gabonát termeltél az áruelosztás menüben az egyes fogyasztók prioritását mgváltoztathatod. (lásd „Játékmenük”)

A földművesnek túl sok idő kell a föld megműveléséhez.

A szőlő és gabonátlák lehetőleg közvetlenül a ház mellett legyenek, hogy a földművesnek ne kelljen sokat gyalogolnia.

TOVÁBBI TIPPEK & TRÜKKÖK A JÁTÉKHOZ

Az ellenség legyőzéséhez valamennyi katonai alakulatát, raktárát, iskoláját, és kaszárnyáját meg kell semmisíteni.

Hogy az építkezésekhez elegendő kő álljon rendelkezésre, nyiss rögtön az elején kettő vagy több kőfejtőt. Ne képezz ki nyolcnál több építőmunkást, különben egymást akadályozzák a munkában. Ezenkívül fölösleges is, mivel az embereket a játék végéig etetni kell.

Ha a segítők a játék folyamán csak úgy álldogálnak, az újabbak képzését meg kell szüntetni, mivel már elegendően vannak.

Az arany és vasbányák határozzák meg a katonai erődet. Próbáld meg a várost e kincsek lelőhelye közelében felépíteni. Kieső ipari üzemeknek legyen külön raktára, hogy a segítőknek ne kelljen nagy távolságokat megtenniük.

Gyakran Feltett Kérdések



Az „Eltávolít” gombbal a megnyitott híreket hamar törölni lehet.

Irányítsátok a katonákat valamelyik raktár közelébe az étkezésekhez, hogy a segítők minél könnyebben elláthassák őket.

Minden élelmiszert állítsatok elő, hogy az alattvalóknak mindig legyen mit enni.

Néha nézd végig az élelmiszertartálékokat. Ha ezek folyamatosan csökkennek, létesíts újabb termelőhelyeket, kenyér-, bor-, és húsellátásra különben éhínség fenyeget.

A fegyver és páncélműhelyekben az összetartozó árukból mindig azonos mennyiségeket rendelj. Minden bőrpáncélhoz egy íjat például.

A játék kezdetén küldd ki a csapataidat a környék felderítésére. Így hamaabb felismerheted az ellenséges csapatmozgásokat.

Nagy hadseregek rengeteg élelmet igényelnek. Támadásaidat ezért ne indítsd túl későn, különben megeszik a vagyonodat.

TOVÁBBI SEGÍTSÉGET A TECHNIKAI KÉRDÉSEKRE A CD-N TALÁLSZ!





A Játék Készítői

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

PROGRAMOZÁS:
Peter Ohlmann

JÁTÉKGRAFIKA:
Adam Sprys

PÁLYATERVEZÉS:
Adam Sprys
André Quaß
Peter Ohlmann

A JÁTÉK ZENÉJE:
Gerd Hofmann
Jürgen Rebhann
Klaus Staendike
Steffen Schüngel

ILLUSZTRÁCIÓK:
Christoph Werner

TOPWARE
INTERACTIVE

TERMÉKFEJLESZTÉSI
MENEDZSER:
Achim Heidelauf

FEJLESZTÉSI IGAZGATÓ:
Frank Heukemes

KÉZIKÖNYV:
Achim Heidelauf
Peter Ohlmann

BÉTATESZTELŐK:
Nathalie Everding
Ulli Smidt
Andreas Jäger
Dirk Hassinger
Achim Heidelauf
Martin Thal
Frank Müller
Frank Heukemes
Detlef Richter

FORDÍTÁS:
Ronnie Shankland
Patricia Bellantuono

PUBLIC RELATIONS:
Claudia Haas

A Játék Készítői



GRAFIKA:

Slawomir Jedrzejewski

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafal Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczynski

Grzegorz Wisniwski

MANNHEIMI HANGSTÚDIÓ:

Sound Editing:

Uwe Drumm

ZENE:

Gerd Hofmann

Joachim Schäfer

VOICES:

Claus Boysen

Tim Timmermann

Peter Houska

Dirk Mühlbach

Ralf Ditze

Gerhard Piske

Gernot Wassmann

DIGITAL PUBLISHING MANNHEIM:

DOBOZTERV:

Nick Merling

Joachim Bartsch

A KÉZIKÖNYVET ÍRTA:

Martin Thal

CSOMAGOLÁSTERV:

Christian Bigalk

Joachim Bartsch

ILLUSZTRÁCIÓK:

Larry Elmore

ANIMÁCIÓ:

Christian Bigalk

3D MODELLEZÉS:

Niels Horstmann

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI:

Mladoniczky Zsolt

Mladoniczkyné Kovács Andrea

Tüttő Zoltán

Búzás László

Sánta Attila

