

Knights and Merchants

The Peasants Rebellion



MANUAL



EPILEPSIEWAARSCHUWING

LEES DEZE WAARSCHUWING VOORDAT JE HET SPEL SPEELT OF JE KINDEREN DIT SPEL LAAT SPELEN.

Bepaalde personen kunnen last krijgen van epileptische aanvallen of bewusteloos raken bij blootstelling aan sterke knipperende lichten gedurende een langere tijdsperiode. Dergelijke individuen kunnen derhalve een aanval krijgen bij het spelen van computerspelletjes. Dit kan ook gebeuren bij personen die nog geen epilepsie hebben en nog nooit eerder een epileptische aanval hebben gehad. Wanneer u, of een van uw gezinsleden ooit epileptische symptomen heeft gehad, (aanvallen of verlies van bewustzijn), na blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw huisarts voordat u dit spel speelt. Ouderlijk toezicht wordt altijd aanbevolen wanneer kinderen computer en videospelletjes spelen. Wanneer uw kind duizelig wordt, slecht gaat zien, oog of spiertrekkingen vertoont, bewusteloos raakt, gedesoriëteerd raakt, rare bewegingen maakt of kramp krijgt tijdens het spelen van dit spel, DIRECT DE COMPUTER UITZETTEN EN DE HUISARTS WAARSCHUWEN.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Niet te dicht bij de monitor zitten.
- Gebruik een zo klein mogelijk monitor.
- Niet spelen wanneer je moe bent of slaaptekort hebt.
- Zorg voor voldoende verlichting in de kamer.
- Neem bij het spelen van computerspelletjes altijd een pauze van 10-15 minuten per uur.

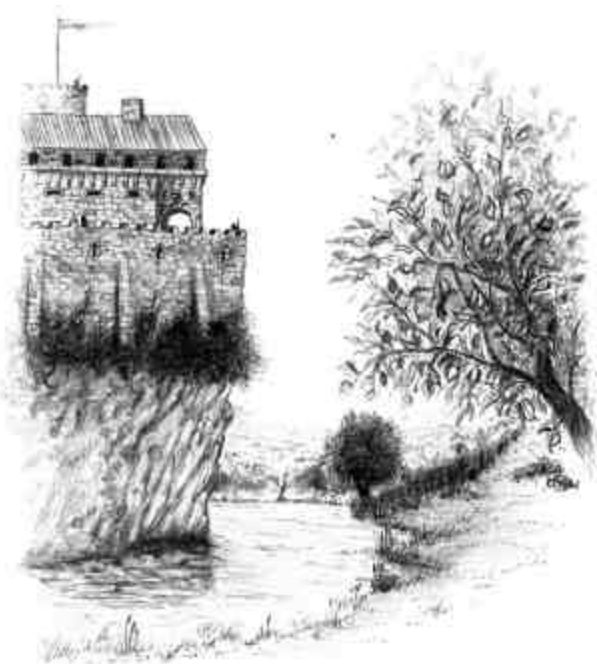
HOED U VOOR OBSESSIE

EPILEPSIEWAARSCHUWING 1200 A.D.)

Pas op, brave ridders van het koninkrijk. Zit niet te lang voor de bewegende beelden. Vreselijke bewoners uit de donkerste hoeken van de hell zullen u opwachten met de vallende ziekte en u teisteren met gloeiend hete poken.

Maat houden moet een ieder. Mis nooit de gebedsuren en de vespers, zodat uw lichaam en ziel zijn voorbereid op de zware belasting van oorlog en regeren.

Voor de Koning en het vaderland
Wees gereed met hart en handen.



INHOUD

EPILEPSIEWAARSCHUWING	1
HOED U VOOR OBSESSIE	2
INHOUD	3
SYSTEEMVEREISTEN	4
INSTALLATIE	4
HET VERHAAL	6
ALGEMENE OMSCHRIJVING VAN HET SPEL	10
HOOFDMENU	11
SPELMENU'S	12
GEBOUWEN	15
DE ONDERDANEN VAN DE KONING	43
DE TROEPEN	46
GEVECHTSTAKTIEKEN	51
COMMANDO'S & SNELTOETSEN	54
1-SPELER MODUS	57
MEER SPELERS MODUS	58
VRAGEN & ANTWOORDEN	62
TIPS & TRUCKS	64
CREDITS	65

INSTALLATIE

SYSTEEMVEREISTEN

Minimaal:

- Pentium 233 MHz
- 64 MB RAM
- 4 MB grafische kaart
- 16 Bit Geluidskaart
- 90 MB vrije schijfruimte
- 4x CD-ROM Drive
- Muis
- DirectX 8.0
- Windows 95 / 98 / Me

Aanbevolen:

- Pentium 300 MHz
- 128 MB RAM
- 8 MB grafische kaart
- 16 Bit Geluidskaart
- 300 MB vrije schijfruimte
- 8x CD-ROM Drive
- Muis
- DirectX 8.0
- Windows 95 / 98 / Me

INSTALLATIE

Leg je zwaard en schild aan de kant, zet je computer aan en start Windows 95/98. Plaats de CD-ROM in de CD-ROM drive. "Ridders en kooplieden" maakt gebruik van de autostart functie van Windows 95/98, en dus zal het startmenu met verschillende opties automatisch verschijnen. Klik op de Installeer optie, hiermee wordt het programma geïnstalleerd.

INSTALLATIE

HET INSTALLATIEPROGRAMMA

Eerst moet je kiezen in welke doeldirectory "Knights and Merchants " g  nstalleerd moet worden. Klik op VOLGENDE als je het eens bent met de standaard directory, of klik op ZOEK in het volgende menu, waar je je eigen pad in kunt vullen of een bestaand pad kunt kiezen. Je kunt de installatie harde schijf wijzigen in de menu optie drive. Denk er aan dat Knights and Merchants 300 MB vrije ruimte op de harde schijf nodig heeft. Klik op OK en Volgende wanneer je een directory hebt gekozen.

Nu volgt de keuze van het gewenste programmabestand voor het Windows Startmenu. Er wordt standaard een nieuw programmabestand met de naam Knights and Merchants gemaakt, als je een andere naam voor het bestand wilt, wijzig de naam dan in het venster, of kies een naam uit het rolmenu. Klik op NEXT om de installatiedata te kopi  ren. Door op Annuleren te klikken kun je de installatie altijd stoppen. Klik op Voltooien als het kopi  ren klaar is.

Het is ook nodig om een versie van DirectX 8.0 of hoger g  nstalleerd te hebben. Heb je recentelijk een nieuw spel g  nstalleerd, dan is het waarschijnlijk in orde, ben je er echter niet zeker van of DirectX aanwezig is op je computer, klik dan op "INSTALLEER DirectX in het Auto-start Menu en volg de aanwijzingen op het scherm.

HET VERHAAL

"Ah, de nieuwe heraut van de Koning eert me met zijn aanwezigheid. Neemt u alstublieft plaats. In heb een uitstekende brandy in mijn bureau die heeft zitten wachten op een dergelijke gelegenheid. De oorlog heeft vele jaren geduurd en tot nu toe hebben de rebellen altijd gewonnen. Helaas is de eerstgeboren zoon van onze monarch de leider van dit uitschot.

Hoe heeft dit kunnen gebeuren? Goeie vraag, Het is een lang verhaal. Koning Karolus had vele jaren geregeerd en was geliefd door zijn onderdanen en zijn leenmannen. Zijn oordelen waren eerlijk en zijn heerschappij wijs. Er was bijna niemand die honger leed of zorgen had. Natuurlijk waren er in het begin een paar mensen die ontevreden waren en soms wilde een Baron de troon bestijgen, maar Koning Karolus zou elke poging in de kiem smoren. De rebellen leerden dat Koning Karolus ook met ijzeren vuist zou regeren wanneer nodig.

Hij vocht tegen zijn tegenstanders met vuur en zwaard en rustte niet totdat diegenen die zijn recht om te heersen bestreden. Het land was vredig, zodat handel en ambachtslieden konden bloeien en onvoorstelbaar succesvol konden worden.

Toen er ook nog een troonopvolger werd geboren, leek het niet beter te kunnen. Het uur van de geboorte van Prins Lothar werd overschaduwd door enkele slechte voortekenen, en daarom liet Zijne Majesteit snel een horoscoop maken van de jonge prins. Niet minder dan de beroemde Meester Johann von Moorbach raadpleegde de sterren over het lot van de troonopvolger.

De wijze man voorspelde dat de jonge Prins een goede toekomst zou hebben, dat niemand zijn gelijke zou zijn, dat hij een goede strijder zou zijn en een winnende leider. Zijn naam alleen al als strijdkreet zou genoeg zijn om de harten van tegenstanders te vullen met angst en vrees.

Prins Lothar had de knapste koppen in het hele koninkrijk als zijn leraren en hij was een ijverige leerling. Hij was in het bijzonder goed in de gevechtstechnieken, of het nu met de blote vuisten was of met het zwaard. Hij toonde zijn tactische vaardigheden voor het eerst in een actie tegen de wilde, ongecivileerde bewoners in het hoge noorden, die waren genaderd tot de grenzen van ons gebied.

HET VERHAAL

De breuk tussen vader en zoon kwamen geleidelijk. Niemand kon de donkere wolken zien aankomen die zich verzamelde boven het paleis van de Koning. Prins Lothar was altijd een gehoorzame zoon geweest, de trots van zijn familie en een eerbare ridder, zonder fouten en angst. De jonge Prins was nog maar net volwassen toen de Koning aankondigde dat hij Gouverneur moest worden in een kleine provincie. Toen was ik het ook eens met de beslissing van de Koning,

De Koning vond dat het beter was voor de troonopvolger om het besturen in de praktijk te leren dan uit de boeken. Niemand was verbaasd om te zien dat de Kroonprins deze taak gemakkelijk meester werd. In slechts 2 jaar werd de ingeslapen provincie een bloeiende stad en de belangrijkste regionale markt. Dankzij buitengewone oogsten en de intensieve winning van nieuwe bronnen van grondstoffen, werd de prins rijk en kon een grote militie op de been houden om het gezag te handhaven. Ook liet hij een paleis bouwen waarin hij tientallen jonge ridders onderbracht. Elke maaltijd werd opgediend op gouden servies, de beste wijnen uit het zuiden werden geserveerd en minstrelen en dansende vrouwen vermaakten de nobele volgelingen van de Prins, terwijl ze van het allerbeste eten genoten.

Omdat er overal vrede was in het land, verveelden de Prins en zijn onderdanen zich. Hoewel er jachtpartijen en militaire oefeningen werden georganiseerd voor hun motivatie, ontstonden er conflicten tussen de ridders en de mensen op het platteland in de naastgelegen provincies.

Tijdens een zo'n conflict werd een man gedood en brandde een molen af. Er waren veel getuigen die konden verklaren dat het de volgelingen van de Prins waren die verantwoordelijk waren f fried, waarvan de volgelingen waren betrokken, gingen naar de Koning en klaagden de ridders van Prins Lothar aan. Met zwaar gemoed, maar zonder aarzeling, sprak Koning Karolus zijn oordeel uit over de oneerlijke bandieten.

„Dood door ophanging!“ een heraut te paard werd naar de Prins gestuurd om het oordeel met het Koninklijke zegel te brengen. De heraut is nooit weer teruggezien en mijn onderzoek heeft duidelijk gemaakt dat de koerier blijkbaar nooit de provincie van Lothar heeft bereikt. Koninklijke herauten vallen onder de persoonlijke bescherming van de Koning en Karolus was vreselijk kwaad over het verlies van zijn trouwe onderdaan.

HET VERHAAL

De Koning gaf opdracht aan je voorganger, heraut Hilpert von Rodgau, om de Prins een tweede document te brengen en gaf opdracht aan de helft van zijn bewakers om de heraut te vergezellen om te waarborgen dat recht zou geschieden.

Prins Lothar behandelde de heraut van de Koning niet met respect en liet hem dagen wachten, totdat de vriendelijke Lord of Ridge er genoeg van had en een gesprek forceerde, geflankeerd aan beide zijden door een bewaker van de Koning. Lothar was g   riteerd door de verstoring van de rust in zijn huis en weigerde de instructies van zijn vader uit te voeren. De wijze oude heraut probeerde de Prins nogmaals over te halen niet langer ongehoorzaam te zijn.

De Prins luisterde niet naar het pleidooi van de heraut, maar maakte de zaak nog moeilijker door zelfs de oude man te beledigen, waarna de groep terugkeerde naar de hoofdstad om de Koning het slechte bericht te brengen dat zijn zoon niet langer trouw was aan de kroon.

Nadat hij het nieuws had gehoord, was de Koning teneergeslagen. Hij overlegde met de heraut en mijn nederige persoon zelf, totdat hij uiteindelijk overtuigd was. Hij oordeelde dat zijn zoon ontheven moest worden van zijn post als gouverneur. Weer werd een boodschap gestuurd aan de Prins en een paar dagen later kwam het antwoord. Prins Lothar weigerde zijn privileges op te geven en zou zijn nieuwe huis nooit verlaten! Nu was de Koning buiten zichzelf van woede en stuurde een leger om zijn zoon met militaire macht aan zijn eed van trouw te houden.

De Prins had ondertussen zelf een groot leger opgebouwd, dat de troepen van de Koning een lesje in militaire tactieken leverde. De Generaal van de Koning, verslagen door een provinciaal leger, kwam terug in de hoofdstad. Met een gelaat vertrokken van kwaadheid en een trillende stem verklaarde de Koning zijn zoon tot een paria en dus tot een vijand van het gebied.

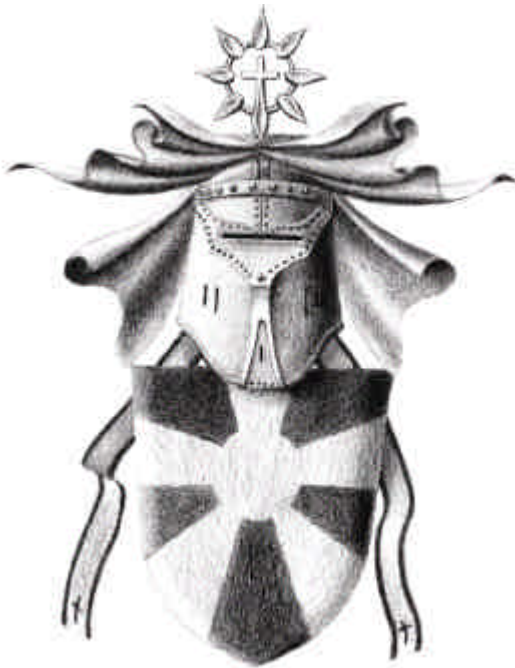
Met de eerste slag van het zwaard stortte het land zich in een burgeroorlog. Vele baronnen kozen de kant van de Prins, hopende op hoge beloningen en nieuwe land.

HET VERHAAL

De jaren die volgden waren vol verdriet en leiden voor diegenen die trouw bleven aan de Koning. De voorspellingen van de Meester Johann von Moorbach, bleken inderdaad waar te zijn, maar het waren de eigen mensen in het land van Prins Lothar die bang werden als alleen al zijn naam werd genoemd.

Diegenen die niet werden gedood door de wreedheden van de oorlog of plundering, werden gedood door de pest of verhongerden. Goede heraut, voor je licht een belangrijke taak. Dit is onze laatste veilige haven, verder terugtrekken is niet mogelijk en van onze vijanden hoeven we geen genade te verwachten.

Maar wees niet te haastig met een confrontatie met de vijand, heraut! Voordat je je in de strijd stort, stel ik voor een toer te maken van het land dat ons nog rest. Je hebt natuurlijk interesse in de handelspraktijken en gebruiken van ons eenvoudige volk.



ALGEMENE OMSCHRIJVING VAN HET SPEL

Bij het begin van het spel, zie je het hart van je stad op het scherm. Je opslagplaats. Door links te klikken op een gebouw of een onderdaan, wordt informatie over dat gebouw of die persoon getoond in het onderste deel van het besturingspaneel. Gebruik deze techniek om informatie te krijgen over de pakhuizen die de koning ter beschikking heeft gesteld om je stad te bouwen.

Om een goede economie op te bouwen en je stad tot bloei te brengen, moet je eerst een school bouwen. Klik hiervoor op het Hamer symbool of druk op "1" op je toetsenbord (zie sneltoetsen) om het stenenvenster te starten. Hierdoor worden alle bouwopdrachten als symbolen weergegeven. Wanneer je je cursor op een gebouwsymbool plaatst, verschijnt een omschrijving van dat gebouw onderin het scherm. Klik op het Boek symbool (tweede in bovenste rij) en beweeg je cursor op het platteland. Klik links op een geschikte bouwplek (raadpleeg de paragraaf "Gebouwen bouwen menu") te selecteren. Een van de werklieden begint het land vlak te maken.

Teneinde de slaven de noodzakelijke materialen te laten vervoeren (zes planken en vijf stenen in dit voorbeeld) heb je een weg nodig naar het opslagplaats. Om een weg te maken, moet je de plaats van de weg markeren terwijl je in het geactiveerde 'Gebouwen Bouw menu' (links boven) bent. Werklieden beginnen meteen de grond vlak te maken waar de weg wordt aangelegd. Voor elk deel van de weg is een steen nodig, die de werklui moeten halen. Als de weg klaar is, brengen slaven bouw materiaal naar de bouwplaats. Dan kan de bouw van de school beginnen.

Als de school klaar is, bouw dan een herberg voor de lokale bevolking. Zorg dat er altijd genoeg hout en stenen aanwezig zijn in je opslagplaats. De andere stappen die nodig zijn om een goed werkende economie te vormen worden uitgelegd in het missie trainingsboek (Tutorial). Ook is er een handige "Tips & Trucks" paragraaf aan het einde van deze handleiding.

HET HOOFDMENU

Na de start van het spelletje verschijnt het hoofdmenu met de volgende opties.



Speel tutorial

Start de trainingsmodule. Voordat je gaat vechten, moet je deze optie gebruiken om je tegenstanders kwijt te raken.

Campagne „The Shattered Kingdom“

Start de campagne „The Shattered Kingdom“.

Campagne „The Peasants Rebellion“

Start de campagne „The Peasants Rebellion“.

Speel Single Map

Beginnt een netwerkspel scenario voor 1 speler.

Laad opgeslagen spel

Gaat verder met een oud spel.

Multiplayer

Begin spel voor meerdere spelers (Netwerk).

Credits

Dankbetuiging: Een lijst van mensen die aan deze software hebben gewerkt.

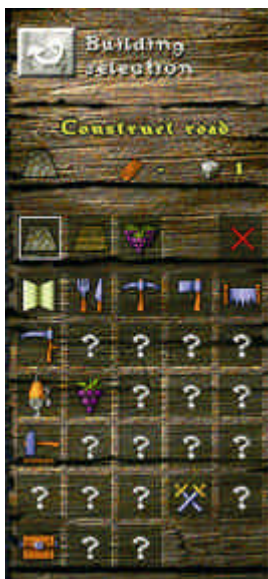
Verlaat programma

Verlaat het spel.

Resolutie in spel

Hier kun je de schermresolutie aanpassen: (mogelijke instellingen 800x600, 1024x768, 1280x960 en 1280x1024).

DE MENU'S



BOUW MENU

(Symbool: Hamer / " Toets 1 ")

In dit menu kun je de momenteel beschikbare bouwtaak zien. Aan het begin van het spel kun je maar een paar dingen bouwen, omdat sommige gebouwen van elkaar afhankelijk zijn (zie de paragraaf "Gebouwen")

Je kunt bijvoorbeeld pas een zaagmolen bouwen als je al een houthakkershut hebt gemaakt om de zaagmolen te voorzien van hout. Wanneer je een type gebouw kiest, worden de bouwmaterialen getoond (bijvoorbeeld hout en stenen). Nadat je met een keer links klikken een bouwplek hebt bepaald, kies dan citizens. Verbind dan je bouwplek met een weg naar je opslagplaats zodat bouwmaterialen naar je bouwplek vervoerd kunnen worden.

Let bij het kiezen van een bouwlocatie op de blauwe omtrek van je toekomstige gebouw. Rode kruizen op of aan de rand geven een ongeschikte plek aan. Let er ook altijd op waar je de ingang van het gebouw neerzet. Het moet op de weg aansluiten.

Velden en wijngaarden kunnen alleen op vruchtbare grond worden geplaatst, controleer dus het omliggende gebied voor productieve landerijen voordat je een boerderij of wijngaard bouwt. Je kunt wel een huis bouwen op slechte grond.

Mijnbouw stelt speciale eisen. Wanneer je een goede plek voor een mijn hebt gekozen, controleer dan nogmaals om er zeker van te zijn dat er voldoende grondstoffen aanwezig zijn. IJzer- en goudmijnen worden in de berg gemaakt, terwijl kolen mijnen direct boven de kolenafzettingen worden gemaakt.

Om markering te verwijderen, of om gebouwen te slopen, selecteer het gebouw en sleep het naar de X rechts boven.

Je kunt het Gebouwen Menu sluiten wanneer je wilt door op de Escape knop te drukken.

DE MENU'S



DISTRIBUTIE VAN GOEDEREN.

(Symbool: Weegschaal/Toets "2")

Hier kun je je prioriteiten bepalen voor het voorzien van je gebouwen met de vier grondstoffen: ijzer, kolen, hout en graanproducten. Het is bijvoorbeeld mogelijk bij onderproductie van je varkensboerderijen om graanleveringen op dat gebied te concentreren, maar het kan dan zijn dat je onvoldoende over hebt voor je molens of paarden fokken.

STATISTIEKEN

(Symbool: Rekenlineaal / Toets "3")

In de statistieken kun je de momenteel beschikbare gebouwen zien. Het aantal geeft aan hoeveel afgeronde productiecentra je hebt van een bepaald type. De rechter kolom toont het aantal getrainde onderdanen, de bezetting correspondeert met de gebouwen op dezelfde regel. Als je onvoldoende getraind personeel beschikbaar hebt, verschijnt een melding.

Van groot belang voor het maken van een economisch systeem is het aantal werklieden dat je hebt. Zorg altijd voor voldoende onderdanen. Met het toenemen van de spelervaring kom je er achter wat de optimale waarden zijn.



DE MENU'S



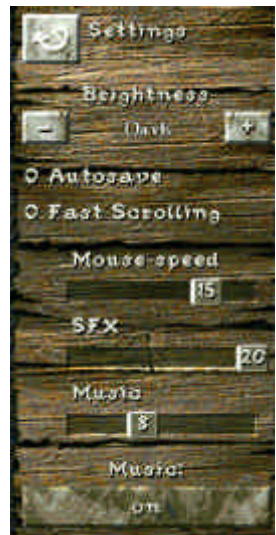
OPTIES MENU

(Symbool: Veer / Toets "4")

Hier kun je een spel opslaan en laden, en je favoriete muziek spelen op de CD-speler.

In het submenu "Settings", kun je Autosave kiezen, dat betekent dat het spel automatisch elke drie minuten wordt opgeslagen.

Kies Fast Scrolling, om de bladersnelheid te verdubbelen. De drie schuifbalken wijzigen de cursorsnelheid, geluidsvolume en muziekvolume.



DE OPSLAGPLAATS

Je handels- en commerciële systeem speelt zich af rond het opslagplaats. Alle geproduceerde voorwerpen worden naar dit gebouw getransporteerd door je onderdanen.

Goudreserves, wapens en voedsel kunnen vaak dienen als startkapitaal voor het bouwen van je steden. In kleine nederzettingen is 1 opslagplaats voldoende, maar hoe groter de dorpen worden, hoe voordeliger het is om gespecialiseerde pakhuizen te bouwen (voor bijvoorbeeld uitsluitend grondstoffen of voedsel).



Als je eenmaal klikt op een opslagplaats met je Vergrootglas cursor, wordt de inhoud van het opslagplaats getoond op de besturingsbalk.

Elk voorwerp heeft zijn eigen symbool. Je kunt leveringen van voorwerpen naar je opslagplaats stoppen met een klik op het symbool.

Als bevestiging wordt een rode pijl getoond in de hoek van het symbool, hetgeen aangeeft dat vanaf dat moment dat artikel vervoerd kan worden vanuit dat opslagplaats, maar dat er niet meer aan dat opslagplaats wordt geleverd.

Dit kun je op elk moment weer ongedaan maken door met links op dat symbool te klikken.

DE SCHOOL

Nieuwe werklieden worden opgeleid in het School. Elke opleiding kost een kist met goud. Je moet er zeker van zijn dat er altijd genoeg goud is in het opslagplaats om op elk moment nieuwe eenheden te kunnen ontvangen. Je hebt verschillende militaire eenheden nodig. Het is handig om meerdere scholen te bouwen om het opleidingsproces te versnellen. Door de goudsmelterij in de buurt te hebben worden goudleveringen versneld.



Je kunt vijf eenheden van elke beroepsgroep in een rij plaatsen, die op hun beurt getraind worden. Klik om dit te doen op de pijl onderin de interface balk voor de diverse beroepen, tot je degene die je wilt verschijnt in het centrale plaatje boven de pijlknoppen, en druk op de Execute knop daaronder. Met elke klik wordt een onderdaan met het gekozen beroep in de rij gezet. De statusbalk direct boven de rij geeft aan hoever de training is voor een bepaalde eenheid. Links van de balk zit een knop voor het stoppen van de huidige training. Wanneer je de training van een onderdaan wilt stoppen, klik dan op dat deel van de rij. In een gevorderd stadium in het spel, heb je veel helpers en rekruten nodig, en daarom heeft de Almachtige het pijlsymbool magische krachten gegeven. Door met rechts te klikken op een pijl die naar links wijst, kom je terug naar het begin (helpers).

Je kunt de voortgang van de training volgen op de grote schoolklok.

DE HERBERG

BENODIGDE GOEDEREN:



Brood



Worst



Wijn

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

geen

BEWONER:

geen

BENODIGDE GEBOUWEN:

Bakkerij

Slager

Wijngaard

GERELATEERDE GEBOUWEN

geen

BOUWKOSTEN:



Hout x 6



Stenen x 5



Je mensen moeten worden voorzien van voedsel. De burgers moeten onafhankelijk naar de herberg gaan om hun honger te stillen. Het is duidelijk dat de herberg altijd goed bevoorraad moet worden om verhongering van de onderdanen te voorkomen. De herberg moet worden gebouwd in het centrum van de stad zodat elke burger deze snel kan bereiken. Voor een afgelegen nederzetting moet een extra herberg worden gebouwd.

Je soldaten hoeven niet naar de herberg te gaan, als je wilt kunnen deze op hun plek van voedsel worden voorzien.

DE STEENHOUWERSHUT

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Stenen x 3

BEWONER:



Steenhouwer

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN

Uitkijktoren

Bouwplaatsen

Wegen

BOUWKOSTEN:



Hout x 3



Stenen x 2



De houthakker kapt bomen voor de zaagmolen diep in het bos op het platteland. Nadat hij alle beschikbare bomen heeft omgezaagd, houdt hij zich bezig met herbebossing. Als je echter alleen bomen kapt om ruimte te maken voor het bouwen van het dorp, dan moet je de houthakkershut afbreken nadat de bomen zijn gekapt en afgevoerd.

Probeer de houthakkershut in de buurt van de zaagmolen te zetten om te waarborgen dat het hout snel en doelmatig wordt verwerkt. Loofbomen en naaldbomen zijn voor verdere verwerking, maar de houthakker komt niet aan palmen of dode bomen.



DE HOUTHAKKERSHUT

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Hout

BEWONER:



Houthakker

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Zaagmolen

BOUWKOSTEN:



Hout x 3



Stenen x 2



De houthakker kapt bomen voor de zaagmolen diep in het bos op het platteland. Nadat hij alle beschikbare bomen heeft omgezaagd, houdt hij zich bezig met herbebossing. Als je echter alleen bomen kapt om ruimte te maken voor het bouwen van het dorp, dan moet je de houthakkershut afbreken nadat de bomen zijn gekapt en afgevoerd.

Probeer de houthakkershut in de buurt van de zaagmolen te zetten om te waarborgen dat het hout snel en doelmatig wordt verwerkt. Loofbomen en naaldbomen zijn voor verdere verwerking, maar de houthakker komt niet aan palmen of dode bomen.

DE ZAAGMOLEN

BENODIGDE GOEDEREN:



Hout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Hout x 2

BEWONER:



Timmerman

BENODIGDE GEBOUWEN:

de houthakkershut

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Wapens werkplaats

Harnas werkplaats

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Hout is belangrijk voor het bouwen van een stad. Je hebt voor elk gebouw een bepaalde hoeveelheid hout nodig. En de wijnlatwerken in de wijngaard zijn helemaal van hout.

Het hout wordt gemaakt van de gekapte bomen en wordt geleverd aan de wapens en arsenaal werkplaatsen. De timmerman zaagt elke boomstam in twee planken. Probeer je zaagmolen bij de bossen en de hut van de houthakker te plaatsen. En als je veel wapens wilt produceren, heb je verschillende zaagmolens nodig.

DE WIJNGAARD

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Wijn

BEWONER:



Boer

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Hout x 4

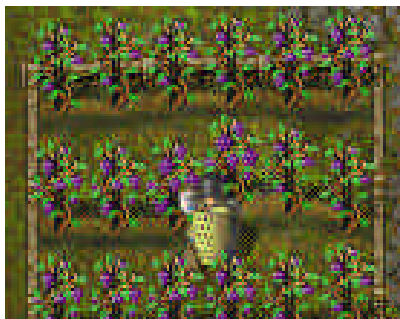


Stenen x 3



Je moet een wijngaard bouwen om de herberg te voorzien van wijn.

Zet dit gebouw bij vruchtbare grond, zodat de boer zijn wijnstokken in de buurt kan planten. Wanneer de druiven rijp zijn, worden ze geplukt en geperst. De wijnvaten worden direct aan de herberg geleverd.



DE BOERDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Tarwe

BEWONER:



Boeren

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Molen

Varkensboerderij

Stallen

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



De boerderijen vormen de basis van je voedselvoorziening. De boer zaait en oogst de tarwe die nodig is voor de molen, de varkensboerderij en de stallen. Bouw zo snel mogelijk boerderijen, omdat de tarwe die je plant tijd nodig heeft om te groeien. Je moet een boerderij bouwen voor elk gebouw dat tarwe nodig heeft en altijd in de buurt bouwen van vruchtbare grond, zodat je boer direct in de buurt kan werken.



DE MOLEN

BENODIGDE GOEDEREN:



Tarwe

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Meel

BEWONER:



Bakker / Molenaar

BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Bakkerij

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



De grote zeilen van de windmolen draaien de stenen die de tarwe tot meel maken. Als er een boerderij dichtbij is, is levering van tarwe gewaarborgd. De zakken meel die worden geproduceerd in de molen worden aan de bakkerij geleverd waar er brood van wordt gemaakt. De bakker is ook molenaar en kan zowel in de molen als in de bakkerij werken.

DE BAKKERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Meel

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Brood x 2

BEWONER:



Bakker / Molenaar

BENODIGDE GEBOUWEN:

Molen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Van de meelzakken van de molen wordt hier brood gemaakt. De bakker, die ook in de molen kan werken, bakt twee broden uit 1 zak meel. De broden worden in de herberg gegeten door de hongerige burgers of door de slaven naar de soldaten gebracht.

Zorg dat je genoeg brood hebt, anders kan er honger dreigen.

DE VARKENSBOERDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Tarwe

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Varkens



Huiden

BEWONER:



Veehouder

BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Slager

Leerlooierij

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Varkensfokken kost een hoop tarwe. Elk varken moet voldoende worden gemest voordat de varkenshouder deze slacht. De slager krijgt het vlees, en de leerlooierij de huid.

De productie van leer voor harnassen en varkensvlees om de burgers te voeden en dat is erg belangrijk.

Bouw een varkensboerderij in de buurt van een gewone boerderij, om een constante levering van tarwe te garanderen.

DE SLAGER

BENODIGDE GOEDEREN:



Varkens

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Worsten x 3

BEWONER:



Slager / Leerlooier

BENODIGDE GEBOUWEN:

Varkensboerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



De mensen zijn gek op de worsten die hier worden gemaakt. De worsten vullen heel erg en zijn dus ideaal voedsel.

Als je er voor zorgt dat de herberg continue wordt bevoorraad met deze worsten, zullen je mensen geen honger krijgen.

De slager heeft 1 varken nodig voor drie worsten. Zet de herberg in de buurt van de slager, zodat het vlees snel geleverd kan worden.

DE VISSERSHUT

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Vis

BEWONER:



Vissers

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

geen

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Vis was altijd een gezond alternatief, al voor de middeleeuwen. De visser werpt zijn haak in het meer en brengt verse vis op tafel. De vissen die hij vangt worden direct naar het opslagplaats gebracht.

De hut van de visser moet bij het meer worden gezet zodat je onderdanen kunnen worden voorzien van verse vis.

DE LEERLOOIERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Huiden

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Leer rol x 2

BEWONER:



Slagers / Leerlooiers

BENODIGDE GEBOUWEN:

Varkensboerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Harnas werkplaats

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Leren harnas productie is nodig voor bijlvechters, boogschutters lansdragers en verkeners.

De leerlooierij ontvangt huiden van de varkensboerderij en maakt er leer van. De slager, die ook als looier werkt, produceert twee rollen leer uit 1 varkenshuid. Deze rollen worden vervolgens aan de harnaswerkplaats geleverd voor verdere verwerking. De leerlooierij moet zo dicht mogelijk bij de harnaswerkplaats zijn.

DE STALLEN

BENODIGDE GOEDEREN:



Tarwe

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Paarden

BEWONER:



Veehouder

BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderijen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Kazerne

BOUWKOSTEN:



Hout x 6



Stenen x 5



Net als bij varkensfokken, hebben de stallen grote hoeveelheden tarwe nodig om de groeiende paarden te voeren. De paardenfokker voert elk paard ongeveer een baal tarwe totdat het paard is volgroeid en in de cavalerie kan worden gebruikt. Daarom moet een boerderij worden gebouwd in de buurt van een paardenfokkerij voor een continue toevoer van tarwe. Wanneer de paarden groot zijn worden ze naar de kazerne geleid waar de berijders op ze wachten.

Als je veel verkenners en ridders nodig hebt, zijn er verschillende stallen nodig om zo snel mogelijk paarden te fokken.

DE WAPENS WERKPLAATS

BENODIGDE GOEDEREN:



Hout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Handbijl



Lans



Boog

BEWONER:



Timmerman

BENODIGDE GEBOUWEN:

Zaagmolen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

kazerne

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



De wapens werkplaats produceert de drie lichtere wapens: De handbijl, de boog en de lans. Het kost twee planken om 1 van deze wapens te maken. Om grote hoeveelheden wapens te maken, is veel hout nodig.

Om de productie op gang te houden, heb je twee zaagmolens nodig.

De timmerman volgt je orders op en maakt de wapens die je besteld. De geproduceerde wapens worden in de kazerne geplaatst om de rekruten uit te rusten. Het bouwen van meer wapenwerkplaatsen heeft alleen zin als je veel hout hebt.

DE HARNAS WERKPLAATS

BENODIGDE GOEDEREN:



Rollen leer



Hout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Leren harnas



Houten schild

BEWONER:



Timmerman

BENODIGDE GEBOUWEN:

Zaagmolen

Leerlooierij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

kazerne

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Leren harnassen en houten schilden worden hier voor je soldaten gemaakt. Een rol leer is goed voor een leren uitrusting en 1 plank is goed voor een houten schild. Je moet de goederen persoonlijk bestellen, zodat de timmerman weet wat hij nu moet maken.

Deze werkplaats moet in de buurt van de kazerne zijn, voor een snelle en doelmatige levering van harnassen en schilden. De bijlvechters, lansdragers, boogschutters en verkenneren hebben allemaal leren bescherming nodig voor hun training. De bijlvechters en verkenneren hebben de houten schilden nodig.

DE KOLEN MIJN

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Kolen

BEWONER:



Mijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Metaalgieterij
IJzersmederij
Wapensmederij
Harnas smederij

BOUWKOSTEN:



Hout x 3



Stenen x 2



Kolenproductie is nodig voor veel van de gebouwen. Je hebt veel kolen nodig voor de productie van goud en staal. De smederijen hebben ook kolen nodig om hun goederen te produceren.

Probeer zo snel mogelijk verschillende mijnen te bouwen om te voldoen aan de vraag naar kolen. Als vuistregel heb je 1 mijn nodig voor elk gebouw dat kolen nodig heeft. Als een mijn is uitgeput, verschijnt een melding.



DE IJZERMIJN

BENODIGDE GOEDEREN:

geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



IJzererts

BEWONER:



Mijnbouwer

BENODIGDE GEBOUWEN:

geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

IJzer smederij

BOUWKOSTEN:



Hout x 3



Stenen x 2



De schachten van de ijzermijnen worden diep in de heuvels geboord om bij dit kostbare erts te komen, dat vervolgens naar de smederij wordt gebracht om er ijzer van te maken voor de productie van zware wapens en harnessen. Wanneer de ijzerertsader is uitgeput moet je de mijn afbreken en op een nieuwe ader weer opbouwen. Als de ader is uitgeput, verschijnt een melding. IJzererts is gemakkelijk te herkennen, door de blauwachtige kleur in de rode rotsen van de heuvel.



DE GOUDMIJN

BENODIGDE GOEDEREN:
geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Gouderts

BEWONER:



Mijnbouwers

BENODIGDE GEBOUWEN:
geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:
Metaalbewerkingsplaats

BOUWKOSTEN:



Hout x 3



Stenen x 2



De opleiding van nieuwe slaven wordt gefinancierd door goudkisten. Goud wordt ook gebruikt om nieuwe soldaten te rekruteren. De goudmijn extraheert het gouderts uit de heuvels die goudertsaders bevat. Om goudkisten te produceren, heb je de metallurgie werkplaats nodig, die in de buurt van de mijn wordt gebouwd. Na een poos zal de ader zijn uitgeput. Dan moet je de mijn afbreken en op de plek van een nieuwe goudader weer opbouwen.



DE METAALBEWERKINGSPLAATS

BENODIGDE GOEDEREN:



Gouderts



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Goudkisten

BEWONER:



Metaalbewerkingsplaats

BENODIGDE GEBOUWEN:

Goudmijn

Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

School

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Hier wordt het goud uit de mijn tot goudkisten verwerkt. Met kolen wordt het erts gesmolten. De goudkisten worden naar het School gebracht, waar ze worden gebruikt om de training te betalen van de slaven, werklieden en rekruten. Je moet altijd voldoende goud hebben om de mensen te trainen die je nodig hebt. Je moet natuurlijk ook genoeg kolenmijnen hebben om de toevoer van kolen te waarborgen.

DE IJZERSMEDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



IJzererts



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



IJzer

BEWONER:



Metaalbewerkingsplaats

BENODIGDE GEBOUWEN:

IJzermijnen

Kolenmijnen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Wapens smederij

Harnas smederij

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Om ijzer te krijgen, smelt de smid het ijzererts bij zeer hoge temperaturen. Dit kost heel veel kolen! Bouw smederijen in de buurt van ijzer en kolenmijnen, om doelmatige en snelle levering van de grondstoffen mogelijk te maken. Het eindproduct wordt gebruikt in de wapenswerkplaats en voor het maken van gevaarlijke wapens. Bouw alleen verschillende smederijen als je voldoende ijzererts en kolenvoorraden hebt.

Dit gebouw is van vitaal belang voor de productie van zware en gevaarlijke oorlogswapens.

DE WAPENSMEDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Kolen



IJzer

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Zwaard



Speer



Kruisboog

BEWONER:



Smid

BENODIGDE GEBOUWEN:

Ijzermijn
Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

kazerne

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



De krachtigste wapens van de soldaten worden hier gemaakt. Er worden alleen kolen en ijzererts gebruikt in het productieproces en er is dus weinig verschil met de wapen werkplaats. De hier gemaakte wapens hangen af van je wensen. Jij moet ze bestellen. Zwaarden, speren en kruisbogen, worden direct naar de kazerne gebracht, om te worden verdeeld onder de rekruten.

Bouw wanneer mogelijk de ijzersmederij, kolenmijn en kazerne dicht bij elkaar. Dit gebouw is van vitaal belang voor de wapenproductie, dus zorg er voor dat het altijd goed beschermd is vijandelijke aanvallen.

DE HARNAS SMEDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Ijzer



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Stalen
harnas



Stalen schild

BEWONER:



Smid

BENODIGDE GEBOUWEN:

Ijzer smederij
Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

kazerne

BOUWKOSTEN:



Hout x 4



Stenen x 3



Hier kun je zware harnassen en schilden bestellen. De smid maakt alleen dat wat je besteld. Hij heeft kolen en ijzer nodig om zware harnassen te maken. Zet dit gebouw in de buurt van een kolenmijn om zeker te zijn van een continue toevoer van kolen. De kazerne moeten ook dichtbij zijn, voor een snelle levering van harnassen voor de wachtende rekruten.

Wanneer je verschillende soorten harnassen besteld, maakt de smid eerst een soort, en dan de andere.

DE VOERTUIGEN WERKPLAATS

BENODIGDE GOEDEREN:



Ijzer



Hout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Katapult



Blijde

BEWONER:



Timmerman

BENODIGDE GEBOUWEN:

Ijzer smederij

GERELATEERDE GEBOUWEN

geen

BOUWKOSTEN:



Hout x 5



Stenen x 2



In deze werkplaats wordt de zware oorlogsmachinerie geproduceerd. Ijzer en hout zijn nodig voor de productie. De ijzersmederij moet in de buurt worden geplaatst, om een snelle toevoer van materiaal te waarborgen.

Dit gebouw moet ook worden beschermd tegen vijandelijke aanvallen.

DE KAZERNE

BENODIGDE GOEDEREN:

Alle wapens en harnassen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

geen

BEWONER:



Rekrut

BENODIGDE GEBOUWEN:

Wapensmederij

Harnas smederij

Harnas werkplaats

Wapens werkplaats

Stallen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

geen

BOUWKOSTEN:



Hout x 6



Stenen x 6



De kazerne vormen het centrum van al je militaire activiteiten. De rekruten die hun training op school hebben afgerond gaan direct naar de kazerne waar ze worden uitgerust met wapens, harnassen en paarden. Afhankelijk van de wapens en harnassen die je beschikbaar hebt, kun je verschillende eenheden samenstellen.

Houd altijd een oogje op je kazerne om ze te beschermen tegen vijandelijke aanvallen. Het is handig de smeden en werkplaatsen in de buurt van de kazerne te hebben voor een snellere levering van de harnassen en wapens.

DE UITKIJKTOREN

BENODIGDE GOEDEREN:



Stenen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

geen

BEWONER:



Rekrut

BENODIGDE GEBOUWEN:

Groeve

GERELATEERDE GEBOUWEN:

geen

BOUWKOSTEN:



Hout x 3



Stenen x 2



Bouw zo veel mogelijk Uitkijktorens. Ze beschermen je stad tegen aanvallen. De toren is gevuld met stenen die een rekrut naar de vijand gooit. Probeer deze torens in de buurt van elkaar te plaatsen, omdat de rekrut af en toe moet eten in de herberg en de toren onbewaakt laat.

Let op de boogschutters van de vijand! Ze kunnen je toren makkelijk beschadigen met hun pijlen, zonder zelf gevaar te lopen.

HET STADHUIS

BENODIGDE GOEDEREN:



Goud

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

geen

BEWONERS:

geen

BENODIGDE GEBOUWEN:

School

GERELATEERDE GEBOUWEN:

geen

BOUWKOSTEN:



Hout x 6



Stenen x 5



Zodat je stad goed is beschermd tegen aanvallen moet je een stadhuis bouwen.

Je voordeel is dat eenheden, die zijn getraind in het stadhuis maar een beetje goud kosten, en toch direct beschikbaar zijn.

De volgende eenheden kunnen worden opgeleid in het stadhuis.

Eenheden	Goud
Soldaat	
Milities	
Schildknaap	
Vagebond	
Strijder/ Barbaar	

OVER DE ONDERDANEN VAN DE KONING

Een reeks ijverige slaven levert je eindproducten bij de juiste gebouwen af. Als je te veel goederen in je productiecentra hebt, moet de schoolmeester meer slaven instrueren. Maar teneinde de slaven hun werk goed te kunnen doen, moet je er altijd voor zorgen dat de gebouwen op wegen zijn aangesloten.



Slaven

De werklieden bouwen wegen en gebouwen. En ook graanvelden en wijngaarden. Hoe meer werklieden, hoe sneller je stad wordt gebouwd.



Werklieden

Huizen of straten kunnen niet zonder stenen worden gebouwd. De steenhouwers halen grote stenen uit de groeve en verwerken ze tot bouwmaterialen.



Steenhouwers

De houthakkers voorzien de zaagmolen met hout. Ze zijn ook verantwoordelijk voor de herbebossing van gebieden waar bomen zijn geveld.



Houthakkers

Je meest veelzijdige onderdanen zijn de timmermannen. Niet alleen maken ze hout, maar ze werken ook in de wapens werkplaats en de harnas werkplaats.



Timmerlieden

OVER DE ONDERDANEN VAN DE KONING

De boeren planten en oogsten het graan en zorgen voor de wijngaard.



Boeren

De bakkers werken in de bakkerij en in de windmolen. Hun waardevolle werk helpt bij het voeden van de bevolking.



Bakkers

De veefokkers werken in de varkensboerderijen en in de stallen. Ze voeren je varkens en paarden met graan totdat de varkens slachtrijp zijn en de paarden gereed zijn voor de cavalerie.



Veefokkers

De slaggers werken op twee plekken: de leerlooierij en (natuurlijk) de slagerij. Ze zorgen voor leer en worst.



Slagers

De visser gooit zijn lijn in het meer en voorziet je onderdanen met vis.



Vissers

OVER DE ONDERDANEN VAN DE KONING

De metaalbewerkers zitten in de metaalbewerkingsplaats en de ijzersmederij. Ze leveren goud en staal, maar alleen als ze genoeg grondstoffen ter beschikking hebben voor hun smeltovens.



Metaalbewerkers

De smeden maken al je zware wapens en harnassen, waarbij ze veel kolen gebruiken.



Smeden

De mijnwerkers zijn verantwoordelijk voor het leveren van gouderts, ijzererts en kolen.



Mijnwerkers

De nieuwe rekruten komen uit de kazerne als moedige soldaten, die klaar zijn om je Koninkrijk te beschermen. De rekruten hebben de saaie taak van het bemannen van de Uitkijktorens en moeten de vijand met stenen bekogelen als die een stiekeme aanval uitvoeren. Wanneer er oorlog dreigt moet je proberen veel scholen te bouwen om rekruten te trainen.



Rekruten

DE TROEPEN

De infanterie, d.w.z. **Milities, bijlvechters en zwaardvechters**, kunnen worden ingezet tegen alle vijandelijke eenheden. Hun specialiteit is de “Storm aanval” die alleen door deze troepen uitgevoerd kan worden die bij deze snelle aanval met hoge snelheid op de vijand aflopen en snel in gevecht gaan. Ook aanvallen tegen boogschutters en kruisboogschutters resulteren niet in veel slachtoffers omdat de aanstormende soldaten veel moeilijker zijn te raken. De infanterie kan ook de cavalerie beschermen tegen vijandelijke lancers.

De Milities vormen de zwakste eenheid van de infanterie eenheden en moeten alleen worden gebruikt voor de meest urgente verdedigingssituaties of wanneer er erg veel goud is.

De bijlvechters hebben leren harnassen nodig en een houten schild en een vechtbijl. Hij kan naast de **Zwaardvechters** die een compleet andere uitrusting nodig heeft.

De zwaardvechter wordt gemaakt m.b.v. stalen harnas, een stalen schild en een zwaard.



Milities

Aanval: 35%
Harnas: 0%
Benodigde uitrusting:



Bijlvechter

Aanval: 35%
Harnas: 50%
Benodigde uitrusting:



Zwaardvechter

Aanval: 55%
Harnas: 70%
Benodigde uitrusting:



DE TROEPEN

De cavalerie is de snelste eenheid in het veld en dus goed voor verkenning en verrassingsaanvallen. De vijand kan gemakkelijk worden bereikt door deze **verkenners** en **ridders**, en er vallen meestal niet al te veel slachtoffers. Verkenners hebben een strijdbijl nodig, leren harnas en een houten schild.



Verkenner

Aanval: 35%

Harnas: 50%

Benodigde uitrusting:



Een zwaard, stalen harnas en stalen schild zijn nodig om **ridders** te maken. Beide eenheden hebben natuurlijk paarden nodig.



Ridder

Aanval: 55%

Harnas: 70%

Benodigde uitrusting:



DE TROEPEN

De **lanciers** vormen de beste bescherming tegen vijandelijke cavalerie, omdat ze snel vijandelijke ruiters met hun lange lansen van de paarden kunnen stoten.

Lanciers zijn uitgerust met leren harnassen en een lans. De **Speerdraggers** hebben stalen harnassen en een speer. Omdat ze de cavalerie niet bij kunnen houden, worden ze meestal voor verdediging gebruikt. Ondersteunen van je eigen cavalerie tegen vijandelijke ruiters is de enige manier om ze voor een aanval te gebruiken.

Je wapens met lang bereik vormen het belangrijkste tactische element in de strijd. **Boogschutters** en **kruisboogschutters** kunnen de vijand aanvallen vanaf een veilige afstand, zonder dat ze zelf te leiden hebben. Maar laat ze niet betrokken raken in man tot man gevechten, omdat ze zelf geen harnas hebben. Bescherm ze met andere troepen.

De uitrusting die nodig is voor een **boogschutter** is een boog en leren harnas. Een kruisboog en stalen harnas zijn nodig voor een **kruisboogschutter**.



Lancier

Aanval: 25%

Harnas: 50%

Aanval tegen

Cavalerie: +55%

Benodigde uitrusting:



Piekeniers

Aanval: 35%

Harnas: 70%

Aanval tegen

Cavalerie: +80%

Benodigde uitrusting:



Boogschutters

Aanval: 35%

Harnas: 50%

Benodigde uitrusting:



Kruisboogschutter

Aanval: 100%

Harnas: 70%

Benodigde uitrusting:



DE TROEPEN

TRAINING IN HET STADHUIS

Soldaten vormen een goede bescherming tegen de cavalerie van de vijand. Met niet meer dan een hooivork kunnen ze een ruiter snel uit het zadel werken. Een soldaat kost een kist goud.



Soldaat

Aanval: 25%

Harnas: 25%

Aanval tegen

Cavalerie: +60%

Goud



De Milities vormen de zwakste eenheid van de infanterie eenheden en moeten alleen worden gebruikt voor de meest urgente verdedigingssituaties of wanneer er erg veel goud is. Trainen van de **Militie** kost twee kisten goud.



Milities

Aanval: 35%

Harnas: 0%

Goud



De Schildknaap met zijn katapult is zeer geschikt om op afstand te vechten. Andere troepen moeten worden ingezet om hem te beschermen. De slaaf kost twee kisten goud.



Schildknaap

Aanval: 35%

Harnas: 25%

Goud



De vagebonden vormen een zeer snelle eenheid en is perfect voor verkenningen en verrassingsaanvallen. Hij is gewapend met een strijdbijl en kost drie kisten goud.



Vagebond

Aanval: 40%

Harnas: 25%

Goud



DE TROEPEN

TRAINING IN HET STADHUIS

De **strijders** zijn de sterkste eenheid in het spel. Met zijn grote strijdbijl vecht hij herä sch tegen de infanterie van de vijand. Maar pas op als de boogschutters en Kruisboogschutters van de tegenstander worden ingezet. Het kost vijf kisten goud om een strijder te trainen.



Strijder

Aanval: 75%

Harnas: 50%

Goud



De **Katapult** and de **Blijde** hebben een heel groot bereik en zijn derhalve geschikt voor het vechten op afstand. De **katapult** kan hele grote stenen ver schieten, of achter vijandelijke muren.



Katapult

Aanval: 3x50%

Harnas: 25%

De **Blijde** wordt gebruikt op het strijdveld en wordt ook gebruikt als belegeringsmiddel.



Blijde

Aanval: 100%

Harnas: 25%

GEVECHTSTAKTIKEN

De infanterie is belangrijk voor elk leger. Milities, bijlvechters en zwaardvechters, worden allemaal ingezet tegen vijandelijke eenheden. De Storm aanval is speciale vermelding waard, omdat dit uitsluitend door deze eenheid kan worden gedaan. Op jouw commando, rennen deze soldaten naar de vijand om zich in de strijd te mengen. Deze tactiek is met name handig tegen vijandelijke boogschutters en kruisboogposities.



Vanwege hun hoge snelheid zijn er weinig slachtoffers aan jouw kant. Je voetsoldaten vervullen ook andere taken. Ze kunnen je cavalerie beschermen tegen aanvallen van vijandige lancers en beschermen je mensen die op afstand vechten.

Een militie man is snel klaar voor de strijd, je hoeft alleen maar een rekrut een strijdbijl te geven. Maar denk er aan dat een militie man snel wordt verslagen en dat het goud voor zijn training is verspild. Toch, als het echt nodig is, of als je vee goud hebt, kan het zinvol zijn militia te rekruteren die heel handig zijn in lange afstand vechters van de vijand die zich niet kunnen verdedigen. Bijlvechters en zwaardvechters kunnen onafhankelijk van elkaar worden gerekruteerd, omdat ze verschillend zijn bewapend.



De beste bescherming tegen vijandelijke ruiters zijn de lancers en piekeniers, die een enorm voordeel hebben in de strijd met hun lange wapens. De juiste plaatsing van de lange wapen dragers is een beetje moeilijk, omdat ze niet zo snel zijn als de ruiters die zich veel sneller kunnen verplaatsen.

GEVECHTSTAKTIKEN

Wanneer je ridders succesvol zijn in het ophouden van de vijandelijke cavalerie dan kunnen je lancers en piekeniers volgen.



Ondersteuning van vechters op afstand is zonder twijfel een belangrijk tactische element. Je boogschutters en Kruisboogschutters kunnen zware verliezen toebrengen aan vijandelijke troepen, op veilige afstand.

Zoals reeds vermeld, kunnen de lange afstandsvechters zich zelf niet verdedigen en moeten dus worden beschermd door andere eenheden. Snelle voortgang in de strijd, verrassingsaanvallen achter vijandelijke linies en verkenningsmissies zijn de taken die het geschiktste zijn voor uw ruiters. Sneller dan je infanterie kun je je cavalerie andere aanwijzingen geven in de strijd om je eigen linies te verdedigen of om vijandelijke formaties te verbreken.

Omdat deze eenheid de meeste grondstoffen gebruikt, moet je niet aarzelen om snel terug te trekken als ze geen succes hebben met een actie. Nu je de sterke en zwakke kanten van je soldaten kent, moet je nadenken over de manier waarop je ze in gaat zetten.



Wanneer je troepen niet in de juiste formatie in de strijd worden gezonden, of te ver weg, dan zal de vijand overwinnen.

GEVECHTSTAKTIKEN

Het is belangrijk dat je boogschutters en Kruisboogschutters worden beschermd tegen vijandelijk contact. Ze kunnen niet van dichtbij schieten zonder hun eigen kameraden in gevaar te brengen. Hoewel niet erg netjes, een aanval in de rug is uiterst effectief.



De waarschijnlijkheid van een treffer verviervoudigd, hetgeen betekent dat de vijand vrijwel onbeschermd is. In het voorbeeld kun je zien dat de situatie voor de rode soldaten er niet zo goed uit ziet, omdat zijn eenheden veel zwakker zijn dan die van de oppositie. Door een stormaanval in de rug van de blauwe linies, verandert de situatie snel en winnen de rode troepen. Wanneer de rode troepen niet zo goed waren gepositioneerd, en slechts vanuit 1 richting konden aanvallen, zouden ze zijn afgemaakt door de blauwe troepen. Het heeft ook geen zin om ruiters op vijandige lancers af te sturen. De cavalerie is snel genoeg om uit hun buurt te blijven en dat is precies wat je moet doen.

COMMANDO'S & SNELTOETSEN

BESTUREN VAN JE MILITAIRE EENHEDEN

ZEND (Toets: S)

Met deze toets kun je je troepen verplaatsen. Nadat je een geschikt gebied hebt gekozen, verschijnt een soort kompas waarmee je de richting kunt bepalen waarin je troepen kijken wanneer ze hun bestemming hebben bereikt. Wanneer je de richting niet bepaald, zullen de troepen in de richting van de huidige ingestelde richting kijken.



HALT (Toets: H)

Gebruik deze toets om je troepen te stoppen. Ze stoppen dan ter plekke en vormen hun formatie.



VAL AAN (Toets: A)

Druk op deze toets om troepen of gebouwen aan te vallen. Merk op dat de formatie uiteen valt en dat elke soldaat alleen zijn doel probeert te bereiken.



LINKSAF, RECHTSAF

Om de richting waarin de troepen wijzen te wijzigen, gebruikt de pijlsymbolen. Met boog- en kruisboogschutters, kun je op deze manier ruwweg het aan te vallen object bepalen.



STORM AANVAL

De stormaanval kan uitsluitend worden gedaan door de Militia, houthakkers en zwaardvechters. Dit commando is handig voor het aanvallen van terugtrekkende vijandelijke eenheden en voor het aanvallen van strijders op afstand. Denk er aan dat je tijdens een stormaanval geen controle meer hebt over je troepen, totdat de aanval is afgelopen.



COMMANDO'S & SNELTOETSEN

BESTUREN VAN JE MILITAIRE EENHEDEN

WIJZIG FORMATIE

Met deze twee knoppen kun je de opstelling van je troepenformaties wijzigen. De nieuwe formatie wordt dan getoond in het midden van de knop. Probeer om een tactisch slimme formatie te vinden.



SEPARATE

Hier kun je de troepen in twee groepen delen. Wanneer je verschillende typen soldaten in een groep hebt, bijvoorbeeld militia en houthakkers, dan wordt een nieuwe groep gemaakt van slechts 1 type. Wanneer de groep uit 1 type troep bestaat wordt deze gewoon gehalveerd in 2.



COMBINE (Toets: V)

Hiermee kunnen twee troepen worden gecombineerd. De troepen moeten van dezelfde militaire categorie zijn. Daarom kunnen lange wapendragers en cavalerie, of vechters op afstand, niet in 1 groep worden gemengd. De troep die de order geeft komt bij de gekozen doelgroep.



ETEN BESTELLEN

Af en toe moet je je troepen voorzien van voedsel. In tegenstelling tot de burgers, worden de soldaten direct voorzien van voedsel. Zodra je de order hebt gegeven, geven je helpers elke hongerige soldaat voedsel uit het opslagplaats. Om de route voor je helpers zo kort mogelijk te houden, wordt aangeraden troepen dicht bij het opslagplaats te brengen.



WIJZIGEN SPELSNELHEID: (TOETS: F8)

Druk op de F8 toets om de speelsnelheid te verhogen en druk er weer op om de snelheid te verlagen. Bij een gevecht wordt aangeraden de speelsnelheid te verlagen. Deze functie is niet aanwezig in multi-player spellen.



COMMANDO'S & SNELTOETSEN

TOETSENBORD FUNCTIES

TOETS:	FUNCTIE
A	Aanval
S	Stuur
H	Halt
V	Combineer
1	Kiezen van gebouwen
2	Distributie van goederen
3	Statistieken
4	Opties
F8	Spelsnelheid verhogen / verlagen
F12	Pauze
Escape (ESC)	Verlaat menu's
Del	Verwijder berichten
Spatie	Verplaats camera naar aanvalsplek

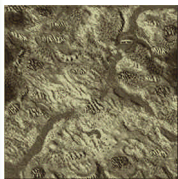
SPECIALE TOETSEN IN MULTIPLAYER MODUS

Return / Enter	Open berichtenvenster
----------------	-----------------------



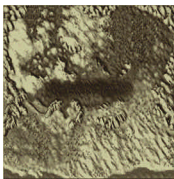
SPELEN ENKELE MISSIES

In deze spelmodus kun je trainen voordat je je nobele strijders naar het slagveld stuurt. Kies een van de gewenste missies uit de 7 mogelijkheden en start het spel.



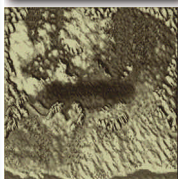
Door de Woestijn
Grootte: 176x176
Aantal der Gegees: 5

Door de woestijn
Grootte: 176x176
Aantal
tegenstanders: 5



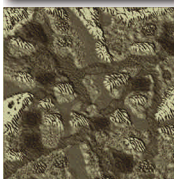
In een Vreemd Land
Grootte: 166x128
Aantal der Gegees: 5

In een vreemd land
Grootte: 176x176
Aantal tegenstanders: 3



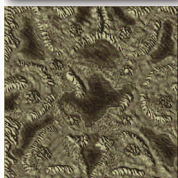
Sneeuw en Zand
Grootte: 166x132
Aantal der Gegees: 5

Sneeuw en zand
Grootte: 160x132
Aantal
tegenstanders: 5



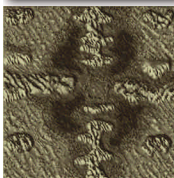
Land der snellen Rivier
Grootte: 176x176
Aantal der Gegees: 3

Land van de snelle-rivier
Grootte: 176x176
Aantal tegenstanders: 5



Zwart Goud
Grootte: 176x176
Aantal der Gegees: 5

Zwart goud
Grootte: 176x176
Aantal
tegenstanders: 5



Berg Muren
Grootte: 144x128
Aantal der Gegees: 3

Berg muren
Grootte: 144x128
Aantal tegenstanders: 3



Im Reich der Dunkelheit
Grootte: 176x176
Aantal der Gegees: 3

Realm van
duisternis
Grootte: 176x176
Aantal
tegenstanders: 3

HET MULTIPLAYER SPEL

In deze modus, kun je je sterkte testen tegen maximaal vijf andere heersers. Diegene die er in slaagt om alle vijandige legers, steden en dorpen te vernietigen, wint.

De deelnemende spelers klikken eerst in het hoofdmenu op Start Multi-player en dan moet je de naam die je in het spel wilt gebruiken invoeren. Klik vervolgens op verder. In de volgende optielijst wordt gevraagd of je een nieuw spel wilt aanmaken of mee wilt doen met een bestaand spel. **BELANGRIJK!** Voor elke rond moet je met de andere deelnemers overeenkomen wie de leider van het spel is, d.w.z. wie het spel aanmaakt. De andere spelers moeten vervolgens meedoen.

Aanmaken van een nieuwe spelronde

Kies met de muis het verbindingstype.(d.w.z. IPX voor DirectPlay, TCP/IP voor DirectPlay etc.) en klik op “Creëer spel.” Je wordt gevraagd naar de namen van de spelers en vervolgens verschijnt het menu met de spelparameters. Als spel leider heb je het recht om alle instellingen voor het spel te bepalen. Begin met de keuze van de spelkleur. Klik op een van de gebieden die is gemarkeerd met “Niet bezet.” Je onderdanen en gebouwen worden getoond met een gekleurde rechthoek, links naast het gekozen gemarkeerde gebied. Zie voor meer info het volgende scherm.

Bezettingen:

Hier kun je diverse startopties instellen.

- | | |
|---------------------|---|
| Niets | Elke speler start met een opslagplaats en een paar slaven en werklieden. |
| Troepen | Elke speler ontvangt enkele extra troepen voor de verdediging van hun stad. |
| Troepen en gebouwen | Je eigen stad heeft al een paar gebouwen. |

HET MULTIPLAYER SPEL

Start positie

Hier kun je de verdeling van de spelers bepalen.

Volgorde

De posities, afhankelijk van de kleur van de speler, worden op hun locaties op de kaart gezet.

Random

De posities worden willekeurig verdeeld.

Berichten

Dit venster toont alle berichten die spelers uitwisselen met elkaar m.b.v. de Zend functie.

Zend

Hier kun je via het toetsenbord berichten sturen naar tegenstanders. Druk op Enter om de berichten in het berichtenvenster te tonen. Deze functie is met name handig om van te voren zaken overeen te komen zoals hoeveel grondstoffen gebruikt moeten worden, op welke kaart gespeeld moet worden, etc.

Descriptie

Hier wordt het maximum aantal spelers getoond, de grootte van de kaart en het type scenario (bouwen of vechten) gekozen.

Scenario's

Hier kies je de multiplayer kaart waarop het spel wordt gespeeld. Je kunt info over de kaart krijgen in het Description venster. Je kunt dit venster ook gebruiken voor reeds opgeslagen multiplayer spelen. Kies het opgeslagen spel in het Scenario venster en verdeel de spelers naar hun oorspronkelijke posities. De opgeslagen spelsituaties worden vervolgens naar de verschillende PC's gestuurd. Dit kan enige tijd duren, afhankelijk van de snelheid van de gekozen verbinding.

Wanneer alle spelers klaar zijn en de parameters zijn ingesteld, klikt de leider op start en het spel begint.

HET MULTIPLAYER SPEL

Hier kies je de multiplayer kaart waarop het spel wordt gespeeld. Je kunt info over de kaart krijgen in het Description venster. Je kunt dit venster ook gebruiken voor reeds opgeslagen multiplayer spelen. Kies het opgeslagen spel in het Scenario venster en verdeel de spelers naar hun oorspronkelijke posities. De opgeslagen spelsituaties worden vervolgens naar de verschillende PC's gestuurd. Dit kan enige tijd duren, afhankelijk van de gekozen verbinding.

Wanneer alle spelers klaar zijn en de parameters zijn ingesteld, klikt de leider op start en het spel begint.

De lijst wordt regelmatig bijgewerkt; het interval tussen updates hangt af van het type en de kwaliteit van de verbinding. Je kunt het zoekproces versnellen door op "Zoek naar spel" te klikken. Wanneer je het gewenste spel hebt gevonden en geselecteerd, kun je het Parameter menu kiezen voor het multiplayer spel door op "Doe mee met het spel" te klikken.

Klik op een van de "Niet bezet" knoppen om je spelkleur te kiezen. Je onderdanen en gebouwen hebben nu dezelfde kleur als de rechthoek naast de gekozen knop. Je kunt de andere spelparameters slechts indirect beïnvloeden, door de Zend functie te gebruiken om een bericht te sturen naar de spelleider. Je kunt natuurlijk ook de Zend knop gebruiken om met andere spelers te communiceren.

In het algemeen kom je door op Cancel te klikken in de multiplayer modus terug in het vorige menu. Het spel in deze modus is gelijk aan de Single Player modus en verschilt alleen qua berichten en alliantie functies.

Berichten

Klik, om een bericht aan 1 of meer spelers te sturen, op de posthoorn, rechts onder naast het besturingspaneel, kies dan in het venster het gewenste adres of adressen en type dan je bericht. Het bericht wordt gestuurd wanneer je op de "Enter" Toets drukt. Spelers die niet in het venster zijn gekozen ontvangen het bericht niet. Ook kun je op Enter drukken om het berichtenvenster te openen. Inkomende berichten worden getoond in de rol perkament, boven het posthoornsymbool. Als je op de rol perkament klikt, open je het bericht. Je kunt het dan lezen, sluiten of verwijderen.

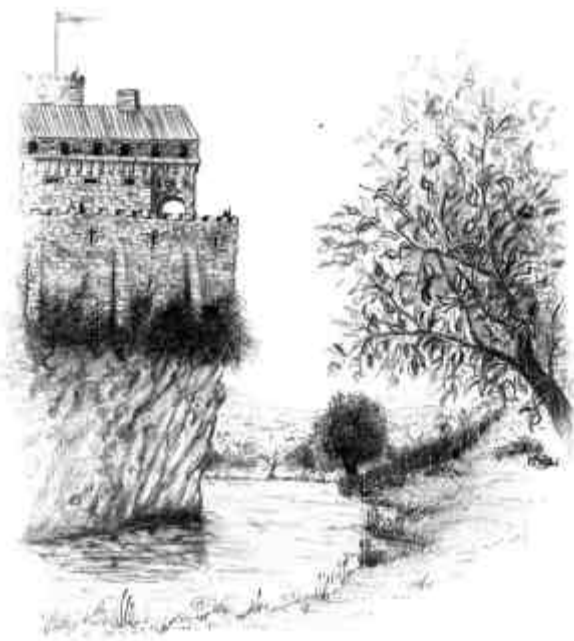


HET MULTIPLAYER SPEL

Allianties

Met de schuifbalk onder de posthoorn kun je tijdelijke allianties vormen. **Er kan slechts een winnaar zijn!**

Klik, om een alliantie te sluiten met een bepaalde speler, op zijn/haar naam. Vanaf dat moment zullen jouw troepen de troepen van die speler niet langer aanvallen. Om de alliantie op te heffen moet je weer op de naam van je tegenstander klikken. Wanneer je andere legers tegenkomt, kun je gemakkelijk zien welke je niet zullen aanvallen (door de "is vriendelijk" of "is vijandig" berichten).



VRAGEN & ANTWOORDEN

Mijn slaven lopen elkaar steeds voor de voeten. Hierdoor verlies ik veel kostbare tijd. Wat kan ik hier aan doen?

Een goed gepland wegennet is absoluut van vitaal belang voor een goed werkende economie. Eerst kun je de wegen verbreden. De belangrijkste gebouwen in je stad moeten zijn verbonden met een weg die drie velden breed is. Een andere manier om opstoppingen te voorkomen is het vergroten van de pleinen voor de meest bezochte gebouwen, zoals het opslagplaats en de herberg. Meerdere pakhuizen helpt ook.

Mijn werklieden lijken zich niet te bekommeren over het afmaken van gebouwen. Ze zijn steeds bezig met wegenbouwen. Waarom?

Alle werklieden hebben als hoofdtaak het bouwen van wegen. Omdat wegen transport van je materialen mogelijk maakt. Maar ga niet te veel of te lange wegen tegelijkertijd bouwen. Normaal moet je nooit meer dan twee gebouwen met verbindingswegen tegelijkertijd bouwen.

Wat zijn de verschillen tussen wijn, brood en wordt in de voedselleveringsketen?

Er is een groot verschil tussen de behoeften van de burgerbevolking en de militairen. Beide hebben een statusbalk die aangeeft of ze al dan niet voeding nodig hebben. De slaven en werklieden hebben meer voedsel nodig dan de militairen. Wanneer een slaaf een worst eet, heeft dit een hoge voedingswaarde. De statusbalk wordt gevuld (net als zijn maag) Brood heeft niet zo veel vullend effect, en wijn nog minder. Als je de slaven alleen maar wijn geeft, zijn ze snel weer hongerig.

De honger van de militaire is eenvoudiger te stillen. Een worst, brood of wijntje en hun statusbalk is weer gevuld.

VRAGEN & ANTWOORDEN

Heeft het zin om meerdere opslagplaatsen en herbergen te bouwen?

In grotere steden, ja. Je mensen zoeken automatisch de dichtstbijzijnde herberg ze gaan niet kilometers lopen! Als je meerdere pakhuizen hebt kun je ook ver afgelegen posten bouwen waar slechts bepaalde producten worden opgeslagen (zie het hoofdstuk over pakhuizen).

Mijn varkens- en paardenfokkers krijgen niet genoeg graan geleverd. Wat kan ik doen?

Je moet altijd een boerderij hebben in de buurt van de varkensfokkerij en stallen om tarwelevering te garanderen. Als je genoeg tarwe hebt, kun je naar Distributie van producten gaan en de prioriteiten van je diverse productiecentra wijzigen (raadpleeg de paragraaf Game Menu's).

Mijn boer heeft te veel tijd nodig om op zijn akker te werken.

Probeer de tarwevelden en wijngaard direct voor de deur aan te leggen. Nu hoeft de boer niet zo ver te lopen.



TIPS & TRUCKS

- Om van je tegenstander te winnen, moet je al zijn militaire troepen, opslagplaatsen, scholen en kazerne vernietigen.
- Bouw aan het begin van het spel 2 of meer steengroeves. Dit geeft je genoeg stenen voor je gebouwen en wegebouw.
- Train niet meer dan 8 werklieden, omdat ze elkaar anders voor de voeten lopen. Overtollige werkers moeten gedurende het spel worden voorzien van eten.
- Als je helpers niks doen, moet je direct het trainingsproces stoppen. Je hebt genoeg werklieden!
- Goud en ijzermijnen spelen een belangrijke rol in het bepalen van de sterkte van je militaire macht. Probeer je stad in de buurt van de mijnen te bouwen. Industriële centra buiten de stad moeten hun eigen opslagplaats hebben. Dan hoeven slaven niet zo ver te lopen.
- Druk op de Delete Toets op snel geopende berichten te wissen.
- Wanneer het tijd is om de troepen te voeden, probeer ze dan in de buurt van een van je pakhuizen te sturen. Dan hoeven de slaven minder ver te lopen om het voedsel naar de wachtende soldaten te brengen.
- Probeer elk type voedsel te produceren. Dan kunnen je mensen hun honger altijd stillen.
- Controleer af en toe je voedsel voorraad. Als het niveau langzaam maar zeker afneemt, is het tijd om meer productiecentra te bouwen voor brood, wijn of worst. Anders dreigt er hongersnood!
- Bestel altijd het juiste aantal bij elkaar horende producten van wapens en harnas productie. Bijvoorbeeld, bestel 1 boog per leren harnas.
- Stuur aan het begin van het spel troepen om het omliggende gebied te verkennen zodat oprukkende troepen tijdig kunnen worden gedetecteerd.
- Grote legers hebben veel voedsel nodig! Vertraag je aanval niet, anders eten de legers je arm.

CREDITS

JOYMANIA ENTERTAINMENT

PROGRAMMERING:

Peter Ohlmann

GAME GRAPHICS:

Adam Sprys

LEVEL DESIGN:

Adam Sprys

André Quaß

SOUND TRACKS, EDITING EN MIXING:

Tonstudio Mannheim

MUSIC:

Gerd Hofmann

Joachim Schäfer

Jürgen Rebhann

Klaus Staendike

Steffen Schüngel

ILLUSTRATIES:

Boleslaw Kasza

Christoph Werner

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

PRODUCER

Uwe Schäfer

HANDLEIDING:

Peter Ohlmann

Uwe Schäfer

BETA TESTING:

Peter Ohlmann

Adam Sprys

Alexandra Constandache

Dirk P. Hassinger

Achim Heidelauf

Uwe Schäfer

Ingrid Schäfer

Dirk U. Jantz

Ion Constandache

Yaman Egeli

Roman Eich

Iris Mocsnek

Anke Jantz

Paul Hassinger

Liza Hassinger

GAMES DIRECTOR

Achim Heidelauf

CREDITS

CUTSCENES:

DIRECTION-:

Slawomir Jedrzejewski

Kajetan Czarnecki
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafal Januszkiewicz
Andrzej Rams
Piotr Rulka
Krzysztof Rybczynski
Grzegorz Wisniwski

STEMMEN:

Verteller:
Claus Boysen

Tim Timmermann
Peter Houska
Dirk Mühlbach
Ralf Ditze
Gerhard Piske
Gernot Wassmann

HANDBOEK SET+DESIGN:

Uwe Schäfer
Alexandra Constandache

TEKSTEN HANDLEIDING:

Peter Ohlmann
Uwe Schäfer

ARTWORK:

Boleslaw Kasza
Adam Sprys

BEGIN ANIMATIE:

Uwe Schäfer
Christian Bigalk
Extra 3D - Modelling:
Niels Horstmann

SPECIALE DANK AAN:

Tadeusz Zuber
Dieter Ohlmann
Alexandra Constandache
Ingrid Schäfer
Andrea Rumpelt
Frits van Ens



Knights & Merchants " Peasants Rebellion "

PC CD ROM

UITGEGEVEN
IN DE BENELUX DOOR:

BestBuys Interactive
www.bestbuys-interactive.com
Info@bestbuys-interactive.com

ANDERE PC CD ROM TITELS
VAN BESTBUYS INTERACTIVE :

Earth 2150 " Escape from the Blue Planet "

Earth 2150 " The Moon Project "

Heli Heroes

Knights & Merchants " Shattered Kingdom "

Earth 2150 "Lost Souls"

Jagged Alliance 2

Taxi Racer

Carboost

Ibiza Babewatch

Chicken Farm

Inside Chessie



