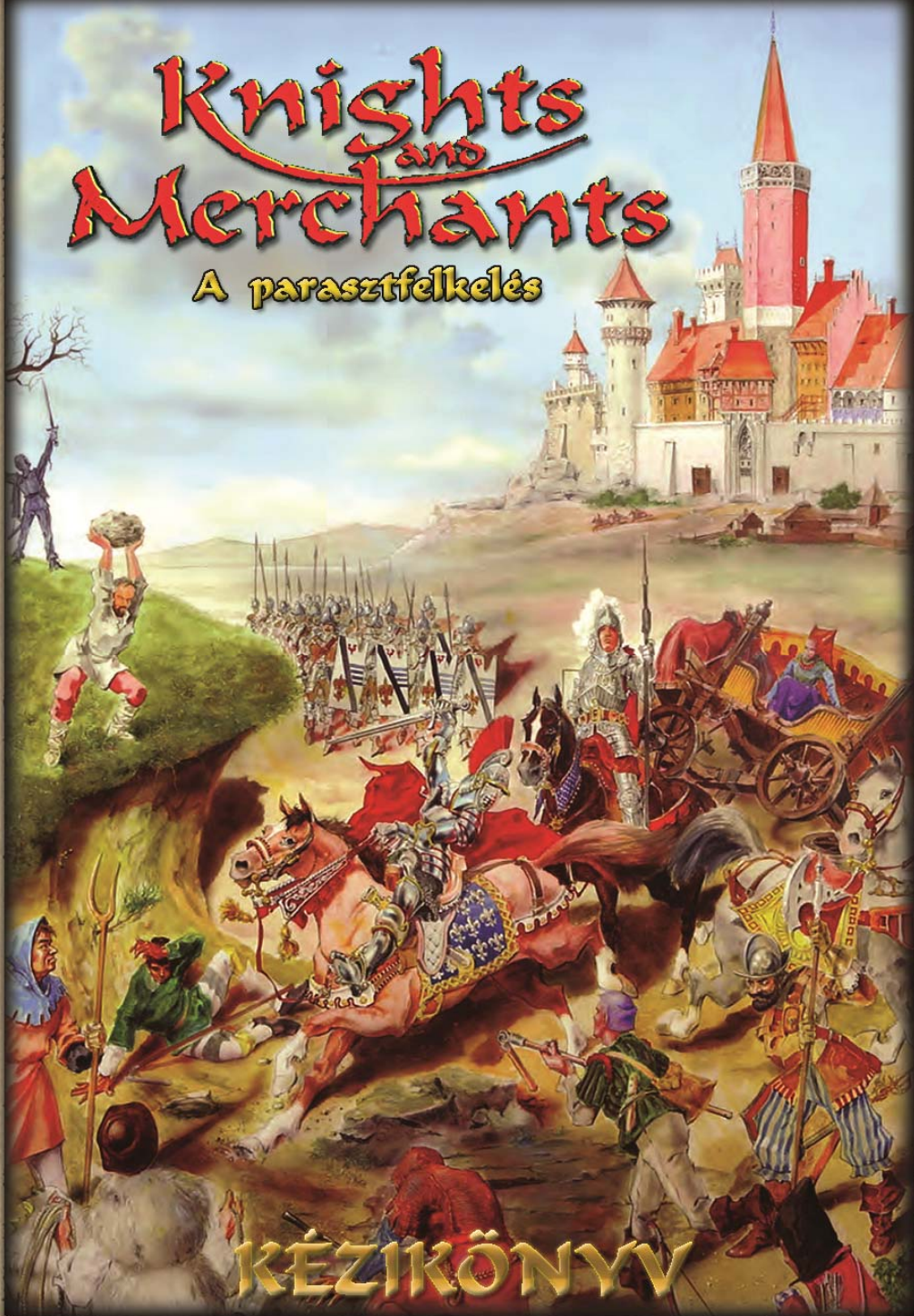


Knights and Merchants

A parasztfelkelés



KÉZIKÖNYV



EPILEPSZIA VESZÉLY

MIELŐTT BÁRKI JÁTSZANA EZZEL A PROGRAMMAL, KÉRLEK, OLVASD EL FIGYELMESEN EZT A TÁJÉKOZTATÓT!

Vannak közöttünk olyan emberek, akik teljesen hétköznapi körülmények között bizonyos fényhatásokkal vagy mintákkal találkozva epilepsziás rohamokat, vagy eszméletvesztést kaphatnak. Náluk ezek a tünetek a monitort figyelve, vagy a program grafikáinak hatására is jelentkezhetnek. Ez még akkor is előfordulhat, ha az adott személynek nincs efféle kórelőzménye, vagy még sosem fordult elő vele hasonló dolog. Ha a családban bárkinél feljegyeztek epilepsziához kötődő tüneteket (roham, vagy eszméletvesztés), kérd ki orvosod tanácsát a program egészséges körülmények közötti használatáról. Javasoljuk, hogy a szülő folyamatosan kísérje figyelemmel gyermeke játékát. Ha bárki a játék közben szédülést, zavaros látást szem-, vagy izomrángást, eszméletvesztést, tájékozódási zavart, akaratlan mozgási kényszert, vagy izomgörcsöket észlelne, a játék használatát **AZONNAL FEL KELL FÜGGESZTENI**, és orvosi segítséget kell igényelni!

ELŐVIGYÁZATOSSÁGBÓL FIGYELJ A KÖVETKEZŐKRE

- Ne légy túl közel a monitorhoz, ülj megfelelő távolságra a képernyőtől.
- Inkább kisebb monitorral játssz.
- Ne játssz, ha nem aludtál elegend, vagy fáradt vagy.
- Figyelj arra, hogy a szoba ahol játszol, megfelelően ki legyen világítva.
- Egy órányi játék után tarts 10-15 perc szünetet.

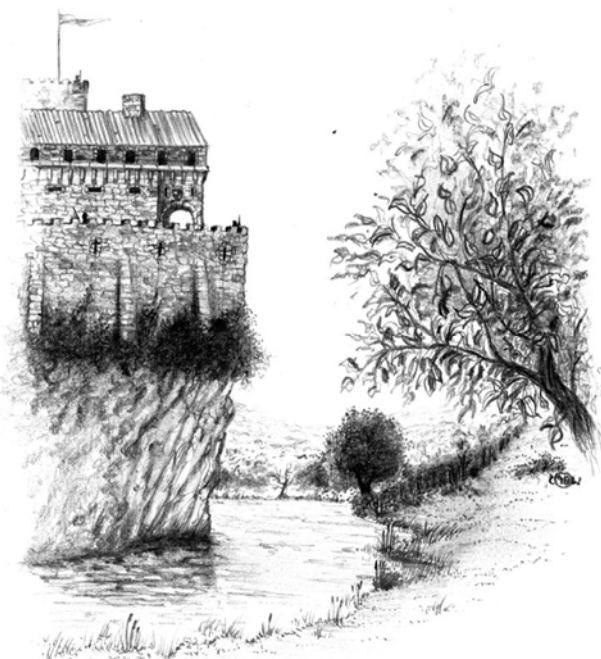
ÓVAKODJ A MEGSZÁLLOTTSÁGTÓL

(AVAGY EPILEPSZIA VESZÉLY Kr. u. 1200-BÓL)

Dicsőség a bátor lovagnak! Óvakodj egy fertályóránál több ideig szemedet a Laterna Magicára vetni! A pokol sötét bugyrainak rémei legyőznek, kórt bocsátanak majd reád, és izzó, vörös pálcákkal kinoznak tégedet.

Ne felejtsd az imádság óráit betartani, így pihentetve tested és lelked, melyek készen lesznek vala a háború s uralkodás nehézségeit elviselni.

Álljon készen szíved és két erős karod!



TARTALOMJEGYZÉK

EPILEPSZIA VESZÉLY	1
ÓVAKODJ A MEGSZÁLLOTTSÁGTÓL	2
TARTALOMJEGYZÉK	3
TELEPÍTÉS	4
A TÖRTÉNET	7
ÁLTALÁBAN A JÁTÉKRÓL	14
A FŐMENÜ	15
AZ ALMENÜK	16
AZ ÉPÜLETEK	19
A KIRÁLYSÁG LAKÓI	47
A KATONAI EGYSÉGEK	50
HARCI TAKTIKÁK	56
PARANCSOK	59
EGYÉNI KÜLDETÉSEK	62
A HÁLÓZATI JÁTÉK	63
KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK	67
TIPPEK ÉS TRÜKKÖK	69
KÉSZÍTŐK	70

TELEPÍTÉS

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK

Minimum:

- Pentium 233 MHz
- 64 MB RAM
- 4 MB-os grafikus kártya
- 16 bites hangkártya
- 450 MB szabad hely a merevlemezén
- 4x CD-ROM meghajtó
- Egér
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

Ajánlott:

- Pentium 300 MHz
- 128 MB RAM
- 8 MB-os grafikus kártya
- 16 bites hangkártya
- 450 MB szabad hely a merevlemezén
- 8x CD-ROM meghajtó
- Egér
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

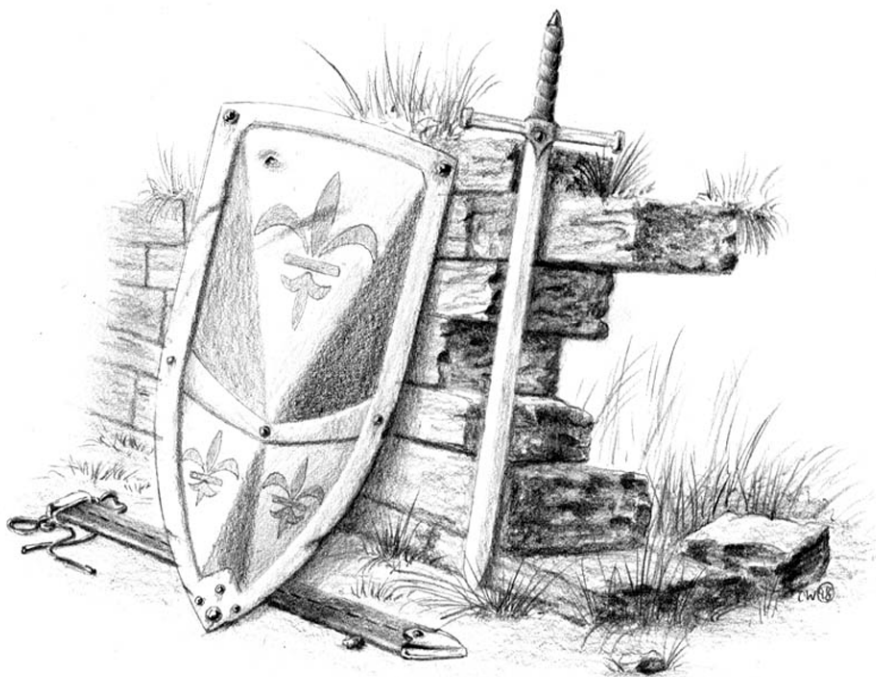


CW95

TELEPÍTÉS

A TELEPÍTÉS MEGKEZDÉSE

Tedd félre a kardod és a pajzsod, kapcsold be a géped, és indítsd el a Windows operációs rendszert. Helyezd be a CD-t a meghajtóba. A program automatikusan elindítja a telepítőprogramot pár másodperc elteltével, ezután kattints az „Install Game” parancsra a telepítés megkezdéséhez.



TELEPÍTÉS

A TELEPÍTŐPROGRAM

Az első ablakban üdvözlő a telepítő, és felhívja a figyelmed a szerzői jogokra. Kattints a „Next” gombra. Ez után meg kell adnod, hogy a program melyik könyvtárba telepítse fel magát. Ha megfelel a gyárilag beállított cím: „C:\Programok\KaM – A parasztfelkelés” –, akkor kattints a „Next” feliratra. Más esetben neked kell megadnod azt a könyvtárat, ahová telepíteni szeretnél. Ezt a „Browse” menüpontban teheted meg, ahol is vagy a könyvtárfa segítségével, vagy a szövegmezőbe begépelve határozhatod meg a megfelelő könyvtárat. Vedd figyelembe, hogy a programnak legalább 450 MB szabad helyre van szüksége a merevlemezen. Miután megadtad a megfelelő könyvtárat, kattints az „OK”-ra, majd a „Next” parancsra.

Most azt a nevet kell megadnod, amilyen néven szeretnéd, hogy a program megjelenjen a Start menüben. A gyári alapbeállítás a program nevét jelenti, de azt bármilyen más névre átírhatod. Ezután ismét kattints kétszer a „Next”-re, és a telepítés megkezdődik. Az adatok másolásából bármikor kiléphetsz a „Cancel” parancsot választva. Miután a másolás befejeződött, feltelepítheted az Adobe Acrobat régebbi verzióját. Ha frissebb verziójú PDF-olvasóval rendelkezel, kattints a „No” gombra. Ha a telepítés befejeződött, kattints a „Finish” feliratra.

A játék futtatásához feltétlenül szükséged van a DirectX 8.0 meghajtóprogramra is. Ha nem vagy benne biztos, hogy ez, vagy ennél magasabb verziószámú változat már szerepel a számítógéped merevlemezén, a CD automatikus indításakor válaszd a „DirectX 8.0” parancsot, majd kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A TÖRTÉNET

AZ ELVESZETT KIRÁLYSÁG

„Á, a király új heroldja megtisztel jelenlétével. Kérlek Lordom, foglalj helyet itt mellettem, ezt a kiváló brandyt a mostanihoz hasonló ritka és különleges pillanatokra tartogatom már régóta. A háború már sok-sok éve dühög, és sajna a lázadók zászlaja lobog magasabban. De ami szívemnek még szomorúbb: a csöcselék vezére maga a mi uralkodónk elsőszülött fia.

Hogyan vezetett mindez idáig? – kérdezheted. Hosszú és szomorú história ez, barátom...

Karolus király háborítatlanul uralkodott dicsőségben, hosszú éveken át, egyaránt szerették őt alattvalói és hűbéresei. Rendeleti bölcsek, uralkodás igazságos volt. Birodalmában senkit sem gyötört járvány, vagy sújtott éhínség. Persze uralma kezdetén voltak elégedetlenkedők is, és néhány báró a koronára is pályázott, de Karolus király vaskézzel is tudott uralkodni, és csírájukban fojtotta el az efféle próbálkozásokat.

Ellenségeivel tűzzel és karddal szállt szembe, egészen addig nem volt nyugovása, amíg az utolsó ember is életben volt, aki megkérdőjelezné uralkodása jogosságát. Az országban béke honolt, és a kereskedők meg a kézművesek soha nem látott ütemben kezdtek gyarapodni és gazdagodni.

Amikor a trónörökös világra jött, minden a legnagyobb rendben látszott. Lothar herceg születésének órájában a boldog eseményt néhány baljóslatú előjel, ómen árnyékolta be, a király ezért elrendelte fia horoszkópjának azonnali elkészítését. Nem más, mint a neves Johann von Moorbach mester, a híres jós vizsgálta meg a csillagok állását, hogy mit jósolnak a királyi trónörökös sorsáról.

A bölcs jóslatában megjövendölte, hogy a Herceg előtt fényes jövő áll, senkihez sem lesz hasonlítható, harcban legyőzhetetlen lesz, és győzedelmes vezér válik majd belőle. Nevét harci kiáltásként fogják katonái visszahangozni, és ennek pusztá hallatára félelem költözik majd az ellenség szívébe.

A TÖRTÉNET

AZ ELVESZETT KIRÁLYSÁG

Lothar herceg tanítóinak az egész birodalom legnagyobb és bölcs férfijait kapta, és nagyon tehetséges tanítványnak bizonyult. Különösen kitűnő képességekről tett bizonyosságot a háborúzás mesterségében, legyen szó pusztakezes harcokról, vagy éppen kardvívásról, született vezetőnek mutatkozott. Lenyűgöző taktikai tudásáról először egy, az északi fosztogató barbárok ellen vezetett hadjáratban tett tanúbizonyságot.

A viszály apa és fia között csak fokozatosan alakult ki. Abban az időben senki sem vette észre a királyi palota felett gyülekező sötét fellegeket. Lothar herceg engedelmes fúnak mutatkozott, családja büszkesége volt, dicsőséges lovag, legyőzhetetlen és félelem nélküli. A herceg épp hogy csak maga mögött hagyta gyermekéveit, amikor Öfelsége egy kis helytartóság kormányzójának nevezte ki. Abban az időben erről a döntésről még csak mérsékletesen vélekedtem... A király véleménye azt volt, hogy fia az uralkodást nem tudja csak a könyvekből, vagy bölcséktől megtanulni. Senkit sem lepett meg a tény: a herceg ezt az akadályt is zökkenőmentesen vette.

Mindössze két év alatt az álmos tartományból virágzó várost varázsolt, és a terület legmeghatározóbb piaci tényezőjévé vált. A hatékony betakarítási módszer és az új nyersanyagok jobb felhasználásával a herceg vagyona jócskán gyarapodott, és immáron katonai erői tartották fenn a törvényt és a rendet.

Palotát is építtetett magának, ahol tucatnyi ifjú lovag leste kívánságait. A vacsorákon minden fogást aranytálcan szolgáltak fel, a legnemesebb déli borok gyöngyöztek poharaikban, és miközben a legdrágább ételeket élvezték, a Herceget és követőit ügyes akrobaták és csábos táncosnők szórakoztatták.

A TÖRTÉNET

AZ ELVESZETT KIRÁLYSÁG

Mivel akkoriban teljes béke honolt a birodalom egészében, valamint a vadászatot, a lovagi tornákat és katonai manővereket erősen korlátozták, a herceg követőivel együtt unatkozni kezdett, és konfliktusokba keveredett a szomszédos tartományok lakóival. Egy ilyen villongás során egy ember életét veszítette és egy malom is a lángok martalékává vált. Sok szemtanú állította egyhangúan, hogy a Herceg egyik csatlósa volt felelős a történetekért.

Az érintett tartomány kormányzója panaszt tett a királynál, aki nem habozott, és ugyan nehéz szívvel, de gyors ítéletet mondott a becsületüket veszített tettesek felett. »Lógjanak a bűnösök« – adta ki a parancsot Őfelsége, és lovas futár vitte a királyi pecséttel lezárt ítéletet a trónörökös elé. A futárt ezután sosem látták, és értesüléseim szerint a hírvivő valójában sosem érte el célját. Mivel a királyi futárok a király személyes védelem alatt állnak, Őfelsége a veszteség hallatán éktelen haragra gerjedt.

A király azonnal utasította a Te elődöket, Hilpert von Rodgau heroldot, hogy induljon útnak egy második irománnyal, és biztosításképpen egy őrcsapatot is adott kíséretnek.

Lothar herceg, amikor a herold megérkezett hozzá, nem mutatott kellő tiszteletet, napokig váratta a meghallgatással, egészen addig, míg von Rodgau megelégtelte a tétlen várakozást és kikényszerítette a meghallgatást, őreivel körülvéve. Lothar herceget mélyen felháborította ez a rendzavarás saját birtokán, és megtagadta apja parancsait.

A TÖRTÉNET

AZ ELVESZETT KIRÁLYSÁG

A tárgyalások alatt az a higgadtság és bölcsesség, amit Rodgau herold tanúsított, később legendává vált. Minden erejével azon fáradozott, hogy Lothar meggyőzze döntése helytelenségéről. A herceg süket volt a királyi követ szavaira, sőt tovább rontotta a helyzetet azzal, hogy sértegetni kezdte az uralkodót. Feladva a próbálkozásokat, a követ a főváros felé vette az irányt, hogy tájékoztassa Öfelségét, fia már nem tiszteli a trónt, és nem becsüli a koronát.

A hírek lesújtották uralkodónkat. Tanácskozásokat kezdett heroldjával és szerény személyemmel, és ennek hatására elhatározásra jutott: fiától elveszi kormányzói címét. Ismét követet indított útnak, aki pár nap múlva visszaérkezett a válasszal: Lothar herceg nem válik meg tisztségétől, és nem hagyja el otthonát. Ennek hallatán a királyt düh borította el és hadsereget toborzott lázadó gyermeke ellen, katonai fölénytel szándékozva kikényszeríteni parancsai végrehajtását.

A herceg közben szintén hadsereget állított fel, ami az odaérkező királyi csapatokat csúfos vereségbe kényszerítette, a herceg által kiötölt stratégiákkal. A korona hű tábornok, kinek dicsőséges seregét egy hitvány tartományi milícia osztag megfutamította, visszatért a fővárosba. A lesújtó hírek hallatán a király dühtől eltorzult arccal és harsogó hangon a fiát kitagadottnak nyilvánította, és haladéktalanul további erőket vezényel a tartományba.

A tartomány minden területén szinte azonnal polgárháború robbant ki, a helyi bárók boldogan csatlakoztak a felségáruló herceg erőihez, bízva a zsíros nyereségben, és remélve, hogy új területeket zsákmányolhatnak.

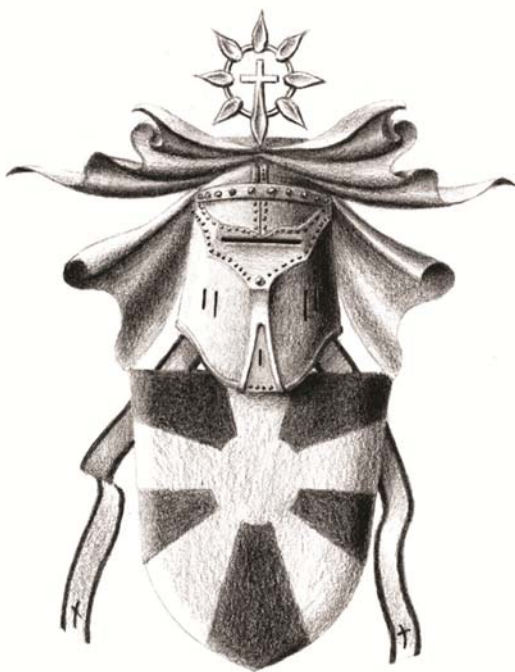
Az ezt követő évek szenvedést és pusztulást jelentettek a koronapárti alattvalók számára. A Johann von Moorbach mester által megjövendölt jóslatok valóban igaznak bizonyultak, csak éppen Lothar herceg saját alattvalói voltak azok, akik a herceg nevét hallva ijedten menekültek. Azokat, akiket nem ragadott el a háború véres fürgetege, éhség vagy halálos járványok tizedelték.

A TÖRTÉNET

AZ ELVESZETT KIRÁLYSÁG

Jó herold! Különleges fontosságú feladat áll előtted. Ez a mostani a mi utolsó menedékünk, tovább már nem vonulhatunk vissza, és ellenségünkötől sem remélhetünk kegyelmet.

De ne dönts elhamarkodottan, mikor szembeszállsz az ellenséggel, nemes lovag! Mielőtt fejest ugranál a csatába, javaslom, hogy járd be megmaradt területeinket, ebből sokat tanulhatsz, hiszen számodra is fontos ismerni a kereskedelem fortélyait és az egyszerű emberek dolgait.”



A TÖRTÉNET

A PARASZTFELKELÉS

„Ó, tiszteletreméltó herold, a régi háború bár véget ért királyságunkban, néhány hónap leforgása alatt eltűnt szeretett királyunk, Karolus, és az örököse, Lothar herceg. Ez egy nagyon nehéz erőpróba volt a királyságra nézve. Csak az Ön, egy bátor és intelligens katonai vezető hírneve akadályozta meg a hercegeket attól, hogy megszerezzék a királyságot, ezzel egy lehetséges polgárháború szélére sodorva azt.

A háborút követően néhány csendes év telt el, és az élet a királyságban jobbra fordult, de nem érte el korábbi állapotát. Azonban nem ez az, amiért eljöttem, hogy megkeresselek itt, a kastélyodban, jó herold.

Matthias Postumus herceg, Karolus király távoli rokona, támogatást kért a tanácstól. Apja, Bogart király, gyanús körülmények között egy solymászáton halt meg. Ez után, a királyság három legidősebb arisztokrata családjainak vezetői azonnal kifejezték hajlandóságukat, hogy felvállalják a »kormány kibírhatatlan terheit«, amíg az örökös eléggé meg nem öregszik. Csak három nappal ezen fura események kezdete után, a herceg észrevette, hogy alattvalói az Erős Kereskedők Szövetségének nagylelkű ígéreteitől meggyőzve egymás után kezdték megtagadni a parancsainak végrehajtását.

Az életét és a királyság jövőjét féltve a bátor herceg azt kérte a katonáktól, hogy segítsenek visszaszerezni a hatalmat a családja kezébe.

Azonban a tanács hite arról, amit Matthias herceg igazán szeretne, az egy remek katonai vezető, mint Ön, mivel nincs tapasztalata a hadviselésben. Ez biztosan egy bölcs mód lenne arra, hogy megtanítsák a herceget a háborúzás gonosz módjaira.

A TÖRTÉNET

A PARASZTFELKELÉS

Vállalná-e ezt a hatalmas feladatot? Egy hajó, rajta egy csapat bátor katonával készen vár Önre, hogy útra keljenek hajnalban a lázadó királyság partjaihoz.

Kérlek, segíts a fiatal hercegen, mivel csak Önnek van elég, szükséges tapasztalata ehhez a nehéz feladathoz; visszaszerezni a koronát a jogos tulajdonosának.”



ÁLTALÁBAN A JÁTÉKRÓL

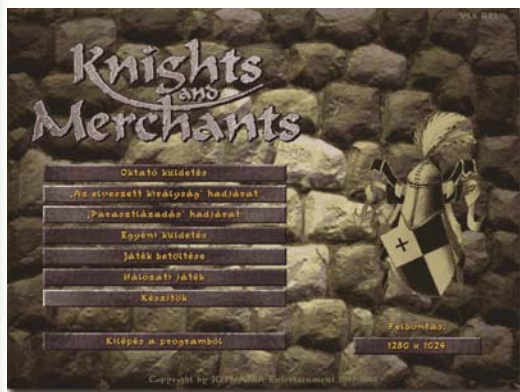
A játék kezdetekor városod központját látod a képernyőn. Ez a te raktárad. Általában, ha rákattintasz egy épületre vagy alattvalóra, az irányítópanel alsó részében adatokat olvashatsz az adott valamiről. Ezt a technikát használva megtudhatod az összes információt arról a tartalékról, amit a király rendelkezésedre bocsátott, ahhoz, hogy gyarmatodat megépítsd.

Egy működő gazdaság létrehozásához, és hogy életet lehelj a városba, először iskolát kell építtetned. Ehhez kattints a kalapács jelre, vagy nyomd le az 1-es gombot a billentyűzeten, hogy előhozd az „Építmény kiválasztása”. Ebben minden építési lehetőséget szimbólumok jelölnek. Ha a kurzort az egyik szimbólum fölé viszed, az adott épület jellemzői megjelennek a képernyő alsó részén. Kattints a könyv jelre (második a felső sorban), és mozgasd a raktár közelébe a kurzort. Megfelelő helyet találva kattints az építés megkezdéséhez. Munkásaid egyike máris a megkezdni a terület átalakítását.

Ahhoz, hogy az építkezéshez szükséges nyersanyagmennyiség (például ebben az esetben 6 egység fa és 5 egység kő) a helyszínre kerüljön, utat kell építened a raktár és az építkezés helyszíne között. Az útépítésnek saját opciója van az „Építmény kiválasztásban” – ezt kell használnod. Munkásaid azonnal elkezdik az út építését. Az út minden egyes szakaszának megépítéséhez egy egység kőre van szükség. Amikor ez befejeződött, az inasok az építkezés helyszínére sietnek, a megfelelő nyersanyagot cipelve. Most már tényleg megkezdődhet az iskolaépület felhúzása.

Amikor végre készen áll az iskola, építs fogadót, hogy biztosítsd a népesség élelmezését. Győződj meg arról, hogy raktáradban mindig elegendő mennyiségű fa és kő áll-e rendelkezésre. Egy jól működő gazdaság létrehozásának másik módját az „Oktató küldetésben” ismerheted meg. További tanácsokat a kézikönyv végén találhatsz a „Tippek és trükkök” fejezetben.

A FÖMENÜ



Miután elindítottad a játékot, és megnézted a bevezető videókat, a főmenüben találod magad.

Itt kiválaszthatod, hogy melyik hadjáratban játsz a gép ellen, de akár barátaid ellen is küzdhetsz (Hálózati játék).

Oktató küldetés

A gyakorlóküldetés elindítása. Mielőtt csatába lovagolnál, érdemes erre is vetned egy pillantást.

„Az elveszett királyság” hadjárat

„Az elveszett királyság” című hadjárat elindítása.

„A parasztfelkelés” hadjárat

„A parasztfelkelés” című hadjárat elindítása.

Egyéni küldetés

Egyedi küldetés indítása.

Játék betöltése

Korábban kimentett játékállás visszatöltése.

Hálózati játék

Hálózati játék indítása több játékos részére.

Készítők

A játék készítőinek felsorolása.

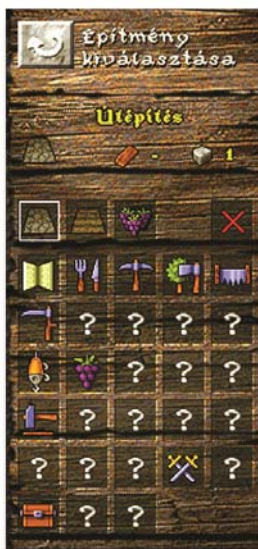
Kilépés a programból

Kilépés a játékból.

Felbontás

Itt a játék grafikus felbontását állíthatod be (a lehetséges változatok: 800x600, 1024x768, 1280x960, és 1280x1024).

AZ ALMENÜK



ÉPÍTMÉNY KIVÁLASZTÁSA

Ebben a menüben láthatod a jelenleg építhető épületeket. A játék kezdetén csak korlátozott lehetőség közül választhatsz, ugyanis vannak olyan épületek, amiket csak más épületek felhúzása után kezdhetsz el létrehozni (lásd „Az épületek” fejezetben). Például ha fűrészmalmot akarsz létrehozni, azt csak akkor teheted meg, ha építettél előtte favágókunyhót. Amikor kiválasztasz egy épülettípust, a megépítéséhez szükséges nyersanyagigény (faanyag és kő) is megjelenik. Miután elrendelted egy építkezés megkezdését, úttal kell összekötnöd az épület bejáratát és a raktárat, hogy a megfelelő nyersanyagot a helyszínre lehessen szállítani.

Amikor építési területet keresel, a kék vonal jelöli azt a területet, amin a jövőbeli épület el fog helyezkedni, a piros kereszt pedig azt jelenti, hogy oda nem építhetsz semmit. Ezen kívül az épület bejáratára is figyelned kell: mindig össze kell hogy legyen kötve az úttal.

Búza és szőlő csak termőföldbe ültethető, emiatt figyelj a föld milyenségére, amikor a földműves házat és a pincészetet építteted. Házat azonban kopár területen is felhúzhatsz.

A bányáknak különleges követelményeik vannak. Amikor kiválasztottál egy jó helyszínt, bizonyosodj meg arról, hogy a terület gazdag ásványkincsekben. A vas- és aranyérc a hegyekben található, míg a szénbányák közvetlenül a szénlelőhely fölé épülnek.

Az épületválasztás törléséhez, vagy a megépített épületek lerombolásához kattints a jobb felső részen lévő nagy X-re.

Az „Építmény kiválasztásból” bármikor kiléphetsz a jobb egérgombbal, vagy az Escape lenyomásával.

AZ ALMENÜK

ÁRUK ELOSZTÁSA

(Jele: Mérleg / Gyorsbillentyű: 2)



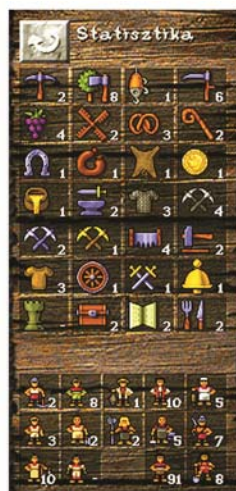
Itt tudod megszabni az egyes épületek anyagellátását, amibe a következők értendők: vas, szén, gerenda, és gabona. Például lehetőséged van arra, hogy a sertéshizlalda gyenge teljesítménye esetén megnöveljed annak gabonaellátását, de ne felejtsd, hogy ekkor lehet, hogy nem marad elegendő gabonád a malom, vagy az istálló megfelelő működésének fenntartásához.

STATISZTIKA

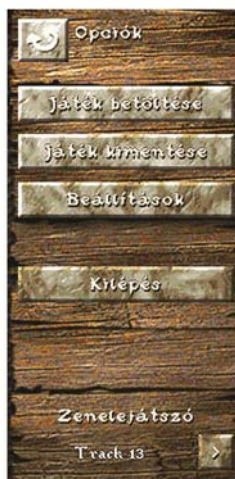
(Jele: Abakusz / Gyorsbillentyű: 3)

Ebben az ablakban láthatod az éppen elérhető épületeket. A szám jelzi, hogy az adott fajta épületből hány működőképes. Az alsó részen azokat a városlakókat látod, akiknek a képzését már befejezted. Ha nincs elegendő dolgozód, erre üzenet figyelmeztet.

Mindig figyeld a „Statiztika” ablakot, innen tudhatod, hogy van-e elegendő munkásod és inasod. A gazdaság jó működéséhez elengedhetetlen a dolgozók megfelelő száma, úgyhogy erre mindig figyelj. Ahogy egyre jobban megismered a játékot, rájössz majd az inasok ideális számára is.



AZ ALMENÜK



OPCIÓK

(Jele: Toll / Gyorsbillentyű: 4)

Itt tudod játékodat kimenteni, betölteni, és kedvenc zenédet a játék zenelejátszóján keresztül hallgatni.

A „Beállítások” almenüben bekapcsolhatod az „Automatikus mentés” opciót, ami a játék hárompercenkénti automatikus kimentését jelenti.

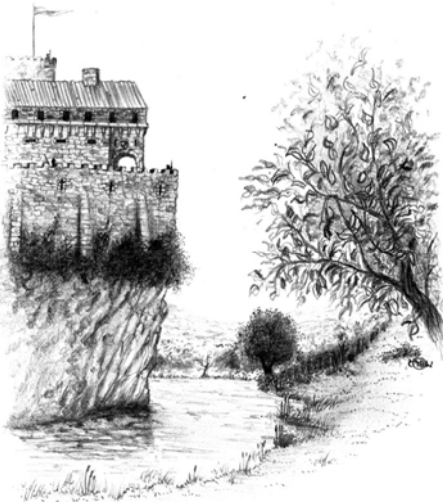
A „Gyors scroll” megduplázza a képernyő mozgási sebességét. A három toló szabályzó a kurzor sebességét, a hangok erősségét, és a zene hangerejét szabályozza.



A RAKTÁR

Minden kereskedelmi és gazdasági tevékenységed érinti a raktárad. Minden terményt és nyersanyagot ide szállítanak be az inasok.

Az itt felhalmozott arany-, fegyver-, és élelmiszerartalékok a városaid építéséhez szükséges javakként szolgálnak. Kisebb települések esetében egy raktár is elegendő, de minél nagyobbá válik a város, annál előnyösebb több, kizárólag egy-két nyersanyag tárolására szolgáló raktárt építeni (így az inasoknak sem kell olyan sokat cipekedniük).



Ha a nagyító alakú kurzorral egyszer rákattintasz a raktárra, az irányítópanelen megjelennek a benne tárolt nyersanyagok. Minden terméknek külön ikonja van.

Megállíthatod az adott termék ebbe a raktárba történő további szállítását, ha rákattintasz a terméket jelentő ikonra. Ennek megerősítéseképpen egy piros nyíl jelenik meg az ikon sarkában, ami azt jelenti, hogy mostantól azt a nyersanyagot nem ebbe a raktárba szállítják. Ezt a beállítást egyszerűen törölheted, ha újra rákattintasz az ikonra.

AZ ISKOLA

Az új dolgozókat az iskolában képzik ki. Minden városlakó betanítása egy láda aranyba kerül. Tudnod kell, hogy mindig van-e elegendő arany a raktárban az új mesteremberek kiképzésére. Ha több katonára van szükséged, érdemes több iskolát építeni, hogy felgyorsítsd a képzést. Ha az öntöde a közelben van, az is megkönnyíti az arany áramlását az iskolába.



Egyszerre öt szakmát tudsz kérelmezni, bármilyen foglalkozású emberből, akik kiképzésre kerülnek, amikor rájuk kerül a sor. Ehhez kattints az alsó szegélyen lévő nyílra, így válogatva a különböző szakmájú emberek között. Amikor megtaláltad a megfelelőt, kattints a „Beállít a sorba” gombra. Minden kattintás újabb kiképzést jelent. A sor felett közvetlenül elhelyezkedő kijelző jelöli, hogy mennyire előrehaladott a kiképzés. Ettől balra található az a gomb, amivel megállíthatod a kiképzést (zöld csík melletti négyzet).

A betanítás folyamatát az iskola óráján is figyelemmel követheted.

A FOGADÓ

FELHASZNÁL:



Kenyerek



Kolbászok



Boroshordók



Halak

TERMÉKEI:

Nincs

LAKÓJA:

Nincs

MŰKÖDÉSÉHEZ

SZÜKSÉGES:

Pékség
Vágóhíd
Pincészet
Horgászház

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x6



Kövek x5



Birodalmad lakosait élelemmel kell ellátnod. A városlakók maguktól ellátogatnak a vendéglőbe, hogy csillapítsák éhségüket. Érthető tehát, hogy a fogadónak mindig jól ellátottnak kell lennie, hogy elkerülj az éhezést. Érdemest a fogadót a város központi részére építeni, hogy könnyedén és gyorsan elérhető legyen. Ha távoli gyarmatod is van, annak is kell egy fogadó.

A katonák nem a fogadóban esznek, nekik az inasok visznek élelmet a parancsodra.

A KŐFEJTŐ

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Kövek x3

LAKÓJA:



Kőfaragó

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Örtorony

Épületekhez alapanyag

Utakhoz

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x3 Kövek x2



Ha egy nagyobb várost építesz, sok kőre lesz szükség. Az úthálózat alapja a kő. Próbáld úgy elhelyezni a kőfejtőket, hogy a környéken lévő összes követ ki tudják bányászni. Ha kifejtették az összes elérhető erőforrást, egy üzenet fog erről értesíteni. Ezek után lerombolhatod a kőfejtődöt, és felépítheted egy másik hegy közelében.

A kőfaragó három darab, építkezésekhez felhasználható követ farag az általa bányászott kisebb sziklából.



A FAVÁGÓKUNYHÓ

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Farönkök

LAKÓJA:



Favágó

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fűrészmalom

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x3 Kövek x2



A favágó vidék nagy erdeiben a fűrészmalom számára végez fakitermelést. Miután minden elérhető faanyagot kitermelt, munkáját fatelepítéssel folytatja. Ha azonban csak azért akartál famentes területet, hogy üres területhez juss az épületek számára, akkor a fák kivágása után érdemes lebontani a kunyhót.

Próbáld meg a kunyhót minél közelebb tenni a fűrészmalomhoz, így biztosítva a gyors és hatékony anyagmozgást. A lombhullató és az örökzöld fákat a favágó kivágja, de nem nyúl pálmafákhoz, vagy a már elszáradt növényekhez.

A FÜRÉSZMALOM

FELHASZNÁL:



Farönkök

TERMÉKEI:



Gerendák x2

LAKÓJA:



Asztalos

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Favágókunyhó

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fegyverműhely

Páncélműhely

Ostromgépműhely

Épületekhez alapanyag

Szőlőkaróként

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A fa nagyon fontos a városépítés szempontjából. Minden egyes épülethez bizonyos mennyiségű feldolgozott fára van szükséged, valamint a szőlőtőkét is gerendákkal támasztják ki.

Az asztalos minden kivágott fatörzsből két egység gerendát tud előállítani. Próbáld meg a fűrészmalmot minél közelebb helyezni az erdőhöz és a favágókunyhóhoz. Ezen kívül, ha sok fegyvert és pajzsot akarsz előállítani, sok fűrészmalomra lesz szükséged.

A HORGÁSZHÁZ

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Halak x2

LAKÓJA:



Horgász

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fogadó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A hal egészséges és fontos élelemforrás volt a középkori időkben. Hogy a közel lévő tavakat, folyókat ki tudd használni, építsd meg a horgászház nevű épületet. A ház lakója a horgász, aki friss hallal fogja ellátni a fogadót. Azonban minél távolabb kell gyalogolnia a halakért, annál ritkábban kerül friss hal polgáraid gyomrába.

Próbáld minél közelebb építeni ezt az épületet a vizekhez, és a városhoz egyaránt, hogy a horgásznak ne kelljen sokat utaznia, és a fogadóba is időben odaérjenek az inasok a hallal. Ha a horgász minden halat kifogott, üzenetet kapsz.



A PINCÉSZET

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Boroshordók

LAKÓJA:



Földműves/Vincellér

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fogadó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



Ha megfelelően akarsz ellátni a fogadóba érkező vendégeket, bort kell eléjük tenned, amit a pincészet állít elő. Amikor a fürtök beértek, a szőlőt leszedik, és a szemeket kipréselik. A boroshordók ezután közvetlenül a fogadóba kerülnek.

A pincészeteket érdemes a szőlőtőkék közelébe felhúzni, hogy a vincellér a közelben tudja megtermelni a szőlőt.



A FÖLDMŰVES HÁZA

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Gabonák

LAKÓJA:



Földműves/Vincellér

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Malom

Sertéshizlalda

Istálló

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A földművesek háza az élelemellátás alapjai. A földműves elveti, majd learatja a búzát, amire a malomnak, a sertéshizlaldának, és az istállónak is szüksége van. A földműves házának közelében alakítsd ki a szántóföldet.

Építs a lehető leggyorsabban több ilyen házat, mivel az elvetett búzának idő kell a beérésre, és három fajta épületet kell ellátnod búzával. Ezeket az épületeket közel építsd egymáshoz, hogy az inasok a lehető leggyorsabban tudják végezni a dolgukat.



A MALOM

FELHASZNÁL:



Gabonák

TERMÉKEI:



Lisztek

LAKÓJA:



Pék/Molnár

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Földműves háza

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Pékség

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A szélkerék óriási lapátjai forgatják a malomkereket, ami a búzát lisztté őrli. Ha a földművesek háza a közelben helyezkednek el, a búzaellátás biztosítva van. A teli liszteszsákok a pékségbe kerülnek, ahol finom kenyér készül belőlük.

A pék alkalmazható molnárként is, mindkét helyen beválik.

A PÉKSÉG

FELHASZNÁL:



Lisztek

TERMÉKEI:



Kenyerek x2

LAKÓJA:



Pék/Molnár

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Malom

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fogadó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A malomból származó liszteszsákok tartalmából finom kenyér készül. A pék, akit molnárként is alkalmazhatsz, két vekni kenyeret süt egy zsák lisztből. A kenyereket a fogadóban fogyasztják el, vagy a katonákhoz szállítják.

Mindig legyen elegendő kenyered, így elkerülheted az éhezést.

A SERTÉSHIZLALDA

FELHASZNÁL:



Gabonák

TERMÉKEI:



Sertések Nyersbőrök

LAKÓJA:



Állattenyésztő

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Földműves háza

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Vágóhíd

Tímárműhely

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A malacok hizlalásához sok búza szükséges. Levágás előtt minden sertést megfelelően fel kell hizlalni. Ezután a malac húsát a hentes kapja, bőrét pedig a cserzőműhelybe szállítják.

A bőrből bőrpáncélok készülnek, míg a húsból kolbász készül, amit a lakosok fogyasztanak el. A sertéshizlaldát érdemes a földműves házának közelébe építeni, így biztosítani lehet az állandó takarmányellátást.

A VÁGÓHÍD

FELHASZNÁL:



Sertések

TERMÉKEI:



Kolbászok x3

LAKÓJA:



Hentes/Tímár

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Sertéshizlalda

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fogadó

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



Az emberek imádják az itt készült kolbászt. Nagyon laktató, ezért ideális élelmiszer. Ha biztosítod, hogy a fogadó folyamatosan kapja innen a kolbászszállítmányt, alattvalóid mindig jóllakottak lesznek. Három egység kolbász előállításához a hentesnek egy sertésre van szüksége.

Érdemes a fogadóhoz közel telepíteni a könnyű ellátás miatt.

A TÍMÁRMŰHELY

FELHASZNÁL:



Nyersbőrök

TERMÉKEI:



Bőrök x2

LAKÓJA:



Hentes/Tímár

**MŰKÖDÉSÉHEZ
SZÜKSÉGES:**

Sertéshizlalda

**TERMÉKEIT
FELHASZNÁLJA:**

Páncélműhely

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



A bőrpáncélok létfontosságúak a katonák felszereléséhez. A tímár (aki hentesként is alkalmazható) a sertéshizlaldából kapja a nyersbőrt, amit ő készít ki. Egy sertés bőréből kétegységnyi cserzett bőrt állít elő. Ezek termékek aztán a páncélműhelybe kerülnek további felhasználásra.

A tímárműhelynek a lehető legközelebb érdemes lennie a páncélműhelyhez és a sertéshizlaldához.

AZ ISTÁLLÓ

FELHASZNÁL:



Gabonák

TERMÉKEI:



Lovak

LAKÓJA:



Állattenyésztő

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Földműves háza

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Erőd

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x6 Kővek x5



Hasonlóan a sertéshizlaldához, az istállónak is nagy mennyiségű búzára van szüksége, hogy gyorsan tenyészthessenek ki lovakat. Az állattenyésztő minden lovat egy bála búzával táplál, egészen felnőtt koráig, amikor a lovakat a hadsereg veszi át. A földműves házában a közelben érdemes lennie, a folyamatos takarmányellátás miatt. Amikor a lovak elérik a felnőtt kort, az erődbe kerülnek, ahol lovasaik már türelmetlenül várják őket.

Ha sok lovast akarsz hadba küldeni, több istállóra is szükséged lesz.

A FEGYVERMŰHELY

FELHASZNÁL:



Gerendák

TERMÉKEI:



Fejszék Lándzsák Hosszúíjak

LAKÓJA:



Asztalos

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Fűrészmalom

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Erőd

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4 Kövek x3



Ez az épülettípus biztosítja a könnyűfegyverek gyártását: fejsze, lándzsa, és hosszúíj. Ezek bármelyikének elkészítése két egység gerendát emészt fel. Emiatt nagy mennyiségű fegyver előállításához bőséges faellátmány kell. A fegyverműhely folyamatos működéséhez két fűrészmalomra van szükséged.

Az asztalos a te utasításaid alapján gyártja a fegyvereket. Az itt készített fegyverek az erődbe szállítják. Több fegyverműhelyt csak akkor érdemes építeni, ha nagy mennyiségű fa áll rendelkezésedre.

A PÁNCÉLMŰHELY

FELHASZNÁL:



Bőrök



Gerendák

TERMÉKEI:



Bőrpáncélok



Fapajzsok

LAKÓJA:



Asztalos

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Fűrészmalom

Tímárműhely

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Erőd

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4



Kövek x3



A katonáknak szükséges bőrvétezetek és fapajzsok készülnek itt. Egy egység előkészített bőrből egy vétezet készül, míg egy egység fa egy fapajzs elkészítéséhez elegendő. Azt, hogy melyiket készítse az asztalos, neked kell eldöntened.

Ezt az épületet az erőd közelébe érdemes építeni, a gyors utánpótlás végett. A fejszések, lándzsások, íjászok és felderítők mind bőrvéteket használnak, de a fejszések és a felderítők ezen kívül még fapajzsot is kapnak.

A SZÉNÁNYA

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Szenek

LAKÓJA:



Bányász

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Öntöde

Vasolvasztó

Fegyverkovács

Páncélnovács

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x3 Kövek x2



A széntermelés sok épület szempontjából fontos. Sok szénre van szükség az arany- és fémöntéshez. A kovácsoknak is szükségük van szénre. Próbálj meg minél hamarabb több szénbányát létesíteni. Általános tapasztalat, hogy minden szénigényű épülethez kell egy szénbánya. Ha egy bánya készletei kimerültek, erről egy üzenet értesít.



A VASÉRCBÁNYA

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Vasérccek

LAKÓJA:



Bányász

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Vasolvasztó

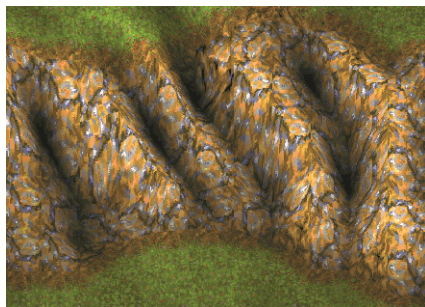
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x3 Kövek x2



A vasércbányához vezető ösvények mélyen a hegyek közé nyúlnak, hogy az ott kitermelt igen nehéz vasércet a vasolvasztóba szállítsák, ahol vasat öntenek belőlük, ami a nehézfegyverzet előállításnak követelménye. Amikor a telér kimerül, bontsd le a bányát és nyiss valahol egy újat.



AZ ARANYBÁNYA

FELHASZNÁL:

Nincs

TERMÉKEI:



Aranyérmék

LAKÓJA:



Bányász

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Nincs

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Öntöde

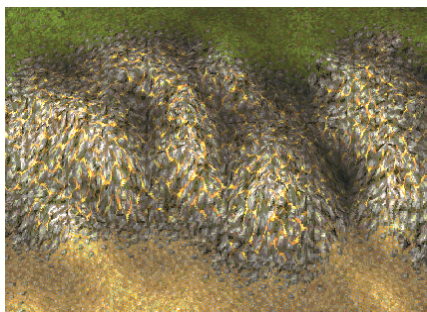
ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x3 Kövek x2



Az új városlakók kiképzéséhez szükséges arany mennyiség innen származik. Arannyal kell fizetned még az újoncok kiképzéséért is, valamint a zsoldosokat is arannyal fizeted ki, mielőtt hozzád szegődnének. A bánya az aranytelért tartalmazó hegyekből nyeri ki a nemesfémeket. Ahhoz, hogy aranyládáidat megtöld, öntödére van szükséged, amit érdemes a bánya közelébe létesíteni. Idővel a gazdag telérek is kimerülnek, és ilyenkor a régi bánya lebontása után egy újat kell valahol máshol építened.



AZ ÖNTŐDE

FELHASZNÁL:



Aranyércek



Szenek

TERMÉKEI:



Aranyak x2

LAKÓJA:



Kohász

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Aranybánya

Szénbánya

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Iskola

Városháza

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4



Kövek x3



A szenet felhasználva a kohász megolvasztja a bányából kinyert nyers aranyat, és formába önti. Ez után ládába kerülnek az aranyrudak, majd az iskolába szállítják az új városlakók vagy katonák kiképzésére. A városházán aranyért bérelhetsz zsoldosokat. Mindig legyen elegendő aranyad új emberek kiképzésére. Természetesen ehhez működő bányák is kellenek, valamint jó ha azt is tudod, hány aranybányának van hely a környékbeli hegyekben.

A VÁROSHÁZA

FELHASZNÁL:



Aranyak

TERMÉKEI:

Nincs

LAKÓJA:

Nincs

MŰKÖDÉSÉHEZ

SZÜKSÉGES:

Öntöde

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák
x6



Kövek x5



Miután a városod már kellő védelmet kapott a támadások ellen, felépítheted a városháza épületét is. Az ebből származó előnyöd az, hogy a városházán felfogadott zsoldos egységek sok aranyba kerülnek ugyan, de azonnal rendelkezésedre állnak.

A Városházán a következő egységek képezhetők ki:

Zsoldos	Arany
Lázadó	
Nemzetőr	
Gazfickó	
Csavargó	
Harcos, Barbár	

A VASOLVASZTÓ

FELHASZNÁL:



Vasércék



Szén

TERMÉKEI:



Vasak

LAKÓJA:



Kohász

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Vasércbánya

Szénbánya

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Fegyverkovács

Páncélkovács

Ostromgépműhely

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4



Kövek x3



A vas kinyeréséhez a kohász nagyon magas hőmérsékleten megolvasztja, és ezzel kitisztítja a vasércet. Ehhez nagyon sok szén kell! Építsd a vasolvasztót a vasérc- és szénbányákhoz közel, hogy gyorsuljon az utánpótlás. Az itt készült vasat fegyverek, páncélok, és hadi gépek gyártásában használják fel. Csak akkor építs több vasolvasztót, ha megfelelő mennyiségű bányával rendelkezel.

Ez az épület elengedhetetlen a nehéz és veszélyes fegyverek gyártásához.

A FEGYVERKOVÁCS

FELHASZNÁL:



Vasak



Szenek

TERMÉKEI:



Kardok



Pikák



Számszeríjak

LAKÓJA:



Kovács

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Vasolvasztó

Szénbánya

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Erőd

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4



Kövek x3



A katonák legjobb fegyverei készülnek ebben az épületben. Szenet és vasat használnak fel a gyártás során, ebben különbözik a fegyverműhelytől. Az itt készített fegyverek típusa a döntésetől függ.

Ha lehet, próbáld a fegyverkovács épületét, a szénbányát, és az erődöt a lehető legközelebb építeni egymáshoz. A fegyverkovács létfontosságú a fegyvergyártáshoz, ezért mindig jól vedd meg az ellenséges támadásoktól.

A PÁNCÉLKOVÁCS

FELHASZNÁL:



Vasak



Szenek

TERMÉKEI:



Vaspáncélok



Vaspajzsok

LAKÓJA:



Kovács

MŰKÖDÉSÉHEZ

SZÜKSÉGES:

Vasolvasztó

Szénbánya

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Erőd

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4



Kövek x3



A páncélkovácsnál vaspáncélt- és pajzsot gyárthatsz. A kovács csak rendelésre dolgozik, a gyártáshoz szénre és vasra van szüksége. Építsd ezt az épületet a szénbányához közel, hogy biztosítsd a folyamatos szénutánpótlást. Az erőd szintén jó, ha közel van, így az elkészült felszerelés hamarabb jut el az újoncokhoz.

Amikor többféle dolgot rendelsz, akkor a kovács rendelési sorrendben készíti el őket.

AZ OSTRONGÉPMŰHELY

FELHASZNÁL:



Vasak



Gerendák

TERMÉKEI:



Katapult



Dárdavető

LAKÓJA:



Asztalos

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Fűrészmalom

Vasolvasztó

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x4



Kövek x2



Ebben a műhelyben a nehéz harci gépek gyártása történik. A termeléshez fára és vasra van szükség. Minkét ostromfegyver 5-5 gerendába és vasba kerül, de ezért cserébe halálos erejűek. Az ostromgépműhelyben az asztalos dolgozik, mint sok más helyen.

Érdemes a vasolvasztóhoz és a fűrészmalomhoz közel megépíteni, a gyors nyersanyag utánpótlás érdekében. Szintén ajánlatos védeni az ellenséges támadásoktól.

AZ ERŐD

FELHASZNÁL:

Az összes fegyver és vérttípus

TERMÉKEI:

Nincs

LAKÓJA:



Újoncok

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Fegyverkovács

Páncélkovács

Páncélműhely

Fegyverműhely

Istálló

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x6 Kövek x6



Az erőd minden katonai tevékenység központja. Az iskolából kikerülő újoncok ide jönnek, ahol fegyverrel, páncélzattal, és netán lovakkal látják el őket. Attól függően, hogy milyen fegyvertípus van raktáron, többféle harci egység hozható létre.

Mindig véd meg a támadásoktól ezt az épületet. Ajánlatos a kovácsokat és az üzemek a közelben felépíteni, így gyorsabban történik az újonc katonák felszereléssel való ellátása.

AZ ÖRTORONY

FELHASZNÁL:



Kövek

TERMÉKEI:

Nincs

LAKÓJA:



Újonc

MŰKÖDÉSÉHEZ SZÜKSÉGES:

Kőfejtő

TERMÉKEIT FELHASZNÁLJA:

Nincs

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG:



Gerendák x3 Kövek x2



Építs olyan sok őrtornyot, amennyit csak tudsz, ezek védik meg városaidat a közvetlen támadástól. A tornyokban rengeteg kő van, amit a katonák az ellenségre hajítanak. Legyenek a tornyok közel egymáshoz, mivel az újoncoknak enniük kell a fogadóban, és ilyenkor elhagyják őrhelyüket.

De vigyázz az ellenséges íjászokkal! Könnyen lerombolhatják a tornyot, anélkül, hogy ők túl közel merészkednének.

A KIRÁLYSÁG LAKÓI

Szorgalmas inasok hada szállítja a megtermelt anyagokat azok rendeltetési helyére. Ha túl sok terményed vagy felszerelési tárgyad van a készítési helyükön, utasítsd az iskolát, hogy képezzen ki még több inast. De hogy az inasok igazán hatékonyan végezzék munkájukat, mindig intézd úgy, hogy kövezett úton kelljen haladniuk a nehéz terep helyett.



Inas

A munkások építik az épületeket és az utakat. Ezen kívül ők hozzák létre a szántóföldeket és szőlőültetvényeket. Minél több munkással rendelkezelsz, annál gyorsabban épülsz városod.



Munkás

Egy ház vagy utca sem épülhet meg kő nélkül. A kőfaragó termeli a köveket a kőbányában, és biztosítja a szükséges mennyiséget a házakhoz.



Kőfaragó

A favágó látja el a fűrészmalmost farönkkel. Felelős még a kitermelt erdő újraültetéséért is.



Favágó

A legsokoldalúbb polgárok az asztalosok. Nem csak hogy gerendát állítanak elő, de a fegyverműhelyben, a páncélműhelyben, és az ostromgépműhelyben is dolgoznak.



Asztalos

A KIRÁLYSÁG LAKÓI

A horgász fogja ki a halakat a tóból, így biztosítja a finom hal folyamatos utánpótlását.



Horgász

A földműves ülteti el és takarítja be a gabonát.
A vincellér szedi le a szőlőt, és készít belőle bort.



Földműves/Vincellér

A pék kenyérrel látja el a lakosságot.
A molnár lisztet őröl a malomban, amiből később kenyér lesz.



Pék/Molnár

Az állattenyésztő a sertéshizlaldában és az istállóban egyaránt dolgozhat. Etetik a malacokat és gondozzák a lovakat, hogy azok gyorsabban váljanak felhasználhatóvá.



Állattenyésztő

A hentes és a tímár két helyen dolgozik, a vágóhídon és a tímárműhelyben. Ők készítik a kolbászt és a cserzett bőrt.



Hentes/Tímár

A KIRÁLYSÁG LAKÓI

A bányász felelős a fémércekkel történő ellátásért.



Bányász

A kohászok az öntödében és a vasolvasztóban dolgoznak. Ellátnak arannyal és vassal, de csak ha elegendő nyersanyagot kapnak a bányákból.



Kohász

A kovács készíti a nehézfegyvereket,- és páncélzatot, igen sok szemet felhasználva ezzel.



Kovács

Az újoncok az erődből, mint bátor katonák jönnek elő, készen hogy megvédjék a királyságot. De ugyan ez az újonc végzi az örökös mindennapos unalmas feladatát az őrtornyokban. Közelgő háború esetén képezd ki a lehető legtöbb újoncot.



Újonc

A KATONAI EGYSÉGEK

ERŐDBEN KÉPEZHETŐK

A gyalogság (a **nemzetőrök**, a **fejszések**, és a **kardforgatók**) mindenféle ellenséges egység ellen bevethetők. Egyediségük a „Roham indítása”, amit csak ők tudnak végrehajtani: ez a támadás az ellenség megrohamozását jelenti. Ilyenkor az ellenséges lövészek sem tudnak nagy kárt tenni bennük, a kiszámíthatatlan mozgás miatt. A gyalogság megvédheti a lovasságot a lándzsásoktól, és az íjászokat megóvhatja a közelharctól.

A **nemzetőr** a leggyengébb egység a gyalogságban, és csak a legsürgetőbb helyzetben vagy rendkívüli pénzhiány esetén alkalmazandó.

Fejszéseknek bőrpáncél, fapajzs és fejsze a felszerelésük. Fejlettebbek a **kardforgatók**, de nekik már teljesen más felszerelés kell.

A **kardforgatók** képzéséhez vaspáncél, vaspajzs, és kard szükséges.



Nemzetőr

Támadás: 35%
Páncélzat: 25%
Szükséges felszerelés:



Fejszés

Támadás: 35%
Páncélzat: 50%
Szükséges felszerelés:



Kardforgató

Támadás: 55%
Páncélzat: 70%
Szükséges felszerelés:



A KATONAI EGYSÉGEK

ERŐDBEN KÉPEZHETŐK

A lovasság a leggyorsabb katonai alakulat, és emiatt kiválóan alkalmazható felderítési célokra és meglepetésszerű támadásokra. A távoli ellenség hamar elérhető ezekkel az egységekkel, akik a harcban általában nem szenvednek nagy veszteségeket. A **felderítőnek** a lován kívül fejszére, bőrpáncélra és fapajzsra van szüksége.



Felderítő

Támadás: 35%

Páncélzat: 50%

Szükséges felszerelés:



Kard, vaspáncél, és vaspajzs jellemzi a **lovagok** felszerelését, persze a lovon kívül.



Lovag

Támadás: 55%

Páncélzat: 70%

Szükséges felszerelés:



CW 98

A KATONAI EGYSÉGEK

ERŐDBEN KÉPEZHETŐK

A **lándzsás** a legjobb védelem az ellenséges lovasság ellen, mivel hosszú lándzsáikkal könnyedén kiütik a lovasokat a nyeregből.



Lándzsás

Támadás: 25%

Páncélzat: 50%

Támadás

lovas ellen: +55%

Szükséges felszerelés:



A **pikásoknak** pikájuk és vaspáncéljuk van. Mivel lassabbak a lovasságnál, ezért főleg védelmi feladatokat látnak el. Csak akkor támadnak, ha lovasság ellen kell harcolni.



Pikás

Támadás: 35%

Páncélzat: 70%

Támadás

lovas ellen: +80%

Szükséges felszerelés:



A távolsági harc a csata legfontosabb taktikai eleme. Az **íjászok** és **számszeríjászok** biztonságos távolságból támadhatják az ellenséget. Közelharcba keveredve elvesztik előnyös helyzetüket, mivel könnyű vérteteket viselnek, ezért más egységek védelmére szorulnak.



Íjász

Támadás: 25%

Páncélzat: 50%

Szükséges felszerelés:



A **számszeríjászoknak** vaspáncél és számszeríj kell, ettől erősebbek az **íjászoknál**.



Számszeríjász

Támadás: 35%

Páncélzat: 70%

Szükséges felszerelés:



A KATONAI EGYSÉGEK

FELFOGADHATÓAK A VÁROSHÁZÁN

A **lázadók** jó védelmet biztosítanak az ellenséges lovasság ellen, igen hamar kiütik őket a nyeregből. Zsoldjuk egy láda arany fejenként.



Lázadó

Támadás: 25%

Páncélzat: 25%

Támadás
lovasság ellen: +60%

Arany:



A **nemzetőrök** a leggyengébb egység a gyalogságban, és csak a legsürgetőbb helyzetben vagy rendkívüli pénzhiány esetén alkalmazandó. Ezek a zsoldosok két láda aranyért szolgálnak téged.



Nemzetőr

Támadás: 35%

Páncélzat: 25%

Arany:



A **gazfickó** parittyájával kiváló távolsági harcos. Mivel nincs semmi védelmük, más csapatok támogatására szorulnak. Egy **gazfickó** két láda aranyat kér.



Gazfickó

Támadás: 25%

Páncélzat: 25%

Arany:



A **csavargó** nagyon gyors egység, tökéletes a felderítésre és a lesből támadásra. Fejszével van felfegyverezve, zsoldjuk három láda arany lovasonként.



Csavargó

Támadás: 40%

Páncélzat: 25%

Arany:



A KATONAI EGYSÉGEK

FELFOGADHATÓAK A VÁROSHÁZÁN

A **harcosok** és a **barbárok** a legerősebb harci egységek a játékban. Hatalmas csatabárdjukkal könnyedén szállnak szembe az ellenséggel. De vigyázat, íjászok és gazfickók ellen nagyon gyengék, mivel a **barbárok** nem viselnek páncélt, a **harcosok** páncélja meg igen elnyűtt állapotban van! A két egység fejenként öt-öt láda aranyat igényel.

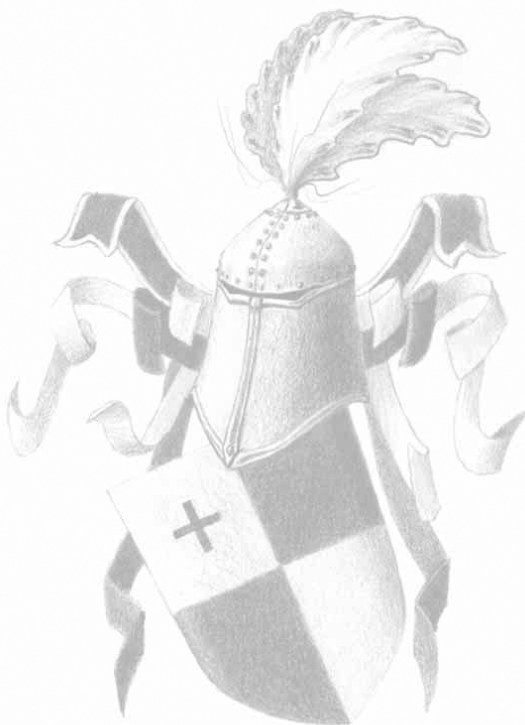


Harcos, Barbár

Támadás: 75%

Páncélzat: 50%

Arany:



CW 88

A KATONAI EGYSÉGEK

ÉPÍTHETŐEK AZ OSTROMGÉP MŰHELYBEN

Ez a két hadigép igen nagy lőtávolságot mondhat magáénak, és kiváló a távolsági harcban. A **katapult** hatalmas köveket, míg a **dárdavető** nevéhez hűen, óriási dárdákat lő ki az ellenségre. Mindkét szerkezet használható ostromra is.



Katapult

Támadás: 3x75%

Páncélzat: 50%

A **dárdavetőket** a csatatérre teremtették. Ostromfegyverként vagy az ellenség megtizedelésére egyaránt használható.



Dárdavető

Támadás: 100%

Páncélzat: 50%



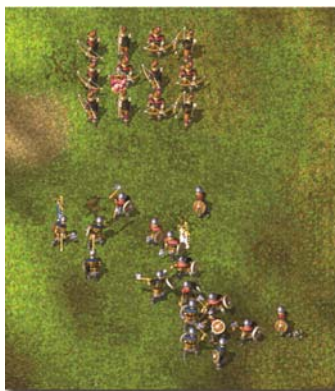
HARCI TAKTIKÁK

A gyalogság minden hadsereg alapja. A nemzetőr, a fejszés és a kardforgató egységek mindig bevetethetők az ellenséges csapatokkal szemben. A „Roham indítása” külön figyelmet érdemel, mivel ezt a támadástípust csak a fent említett három egység, valamint a barbár, és a harcos képes végrehajtani. Parancsodra nagy sebességgel lerohanják az ellenfelet, és közöttük elvegyülve kézitusába keverednek. Ez a taktikai különösen jól alkalmazható íjászok és számszeríjászok ellen.



Nagy sebességük miatt a lerohanáskor a gyalogság minimális veszteségeket szenved el az ellenséges íjásztól. A gyalogság erői ezen kívül védelmi feladatokat is elláthatnak: támogathatják a lovasságot és a saját íjászaikat is.

Egy nemzetőrt lehet a legkönnyebben kiképezni: elég, ha egy újonc kezébe fejszét adsz, és máris kész. De vedd figyelembe, hogy ugyanilyen könnyen le is győzhető, és ekkor a kiképzésre szánt arany veszendőbe megy. Mégis, vész esetén, vagy ha nagy mennyiségű arany áll rendelkezésre, érdemes nemzetőröket kiképezni, mivel jól használhatók a védelem nélküli egységek ellen, mint például az íjászok. A fejszés és kardforgató egységek egymástól függetlenül kiképezhetők, mivel teljesen eltérő felszerelést igényelnek.



Az íjászok támogatása kétségtelenül fontos taktikai tényező. Ők nagy távolságból is jelentős károkat tudnak okozni az ellenfél erői között. Nem tudnak közeli távolságra löni, anélkül, hogy ezzel ne veszélyeztetnék társaikat is. Mint már korábban említésre került, az íjászok nem tudják megvédeni magukat, ezért más egységek támogatására szorulnak.

HARCI TAKTIKÁK

Az ellenséges lovasság ellen a legjobb védelem a lándzsás és a pikás egységek, mivel hosszú fegyvereik nagy előny biztosítanak nekik a harcban. A pontos elhelyezésük azonban fontos, mivel nem tudnak olyan gyorsan mozogni, mint a lóháton ülő katonák. Ha azonban más harcosok sikeresen feltartóztatják a lovasságot, a lándzsások már könnyen elérhetik őket.



A gyors harc, lesből támadás az ellenség háta mögül, és felderítés - ezek a lovasságnak legjobban megfelelő taktikák. Gyorsabbak, mint a gyalogos katonákat, a harc közepén is könnyen tudod őket irányítani. Mivel ennek az egységnek a kiképzéséhez kell a legtöbb nyersanyag, ne habozz visszavonulást parancsolni nekik, ha a helyzet megkívánja.

Most, hogy már megismerted az egységek erejét és gyengeségeit, ideje a formációkról is ejtenünk néhány szót. Ha ugyanis nem a megfelelő alakzatban küldöd őket csatába, az ellenség könnyedén legyűrheti őket.

HARCI TAKTIKÁK

Habár már említettem korábban, nem győzöm eléggé hangsúlyozni, milyen fontos az íjászokat és a számszeríjasokat megvédeni a közelharctól. Nem tudnak közeli távolságra lőni, anélkül, hogy ezzel ne veszélyeztetnék társaikat is. A távolsági harcosok könnyen a csatában harcolók közé tudnak lőni anélkül, hogy jelentős sérüléseket okoznának bajtársaiknak.



Még ha nem is a legbecsületesebb, de igen hatékony az ellenség hátbatámadása. Ilyenkor a találati esély megnégyszereződik, ami azt jelenti, hogy az ellenfél gyakorlatilag védtelen marad. A példaképen láthatod, hogy a pirossal jelzett katonák helyzete nem túl rózsás, mert egységeik gyengébbek az ellenfélénél.

A kék egységek háta mögül érkező „Roham indítása” nevű támadás azonban könnyedén megfordíthatja az ütközet kimenetelét. Ha a pirosak rosszabb pozícióban lennének, és csak egy irányba támadhatnának, a csata mészárlásba torkolna.



Ezen kívül újra elismétném, hogy nem sok értelme van lovasokat lándzsások ellen vezényelni, hiszen lóháton könnyen kikerülhetik őket, és pontosan ez az, amire a lovasok kiválóan alkalmasak.

PARANCSONK

A HARCII EGYSÉGEK IRÁNYÍTÁSA

MOZGÁS (Gyorsbillentyű: S)

Ezzel a paranccsal tudod mozgatni az egységeket. Miután kiválasztottad a célterületet, egy iránytű jelenik meg, ami azt jelzi, hogy az adott helyre érkezvén az egységek milyen irányba néznek majd. Ha ezt nem változtatod meg, akkor alapértelmezésként ugyanabba az irányba fordulnak majd, mint az elindulási ponton.



CSAPAT ÁLLJ! (Gyorsbillentyű: H)

A mozgó csapatok megállítására szolgáló parancs. A megállás után maguktól felveszik az indulási alakzatot.



TÁMADÁS! (Gyorsbillentyű: A)

Ezzel a paranccsal tudod támadásra buzdítani katonáidat. Ilyenkor az alakzat felbomlik, és minden katona saját módján próbálja elérni az ellenséget.



BALRA ÁT, JOBBRA ÁT

Ha meg akarod változtatni azt az irányt, amerre a katonák néznek, használd ezt a két parancsot. Lövészek esetében ezzel a paranccsal tudod nagyjából meghatározni a támadás célpontját.



ROHAM INDÍTÁSA

Ezt a támadástípust csak a nemzetőr, a fejszés, a kardforgató, a harcos, és a barbár egységek tudják végrehajtani. Jól működik visszavonuló csapatok és távoli katonák ellen. Ne feledd, hogy a parancs kiadása után elveszted az irányítást a katonák felett, és csak akkor nyered vissza, ha már mindegyik befejezte a támadást.

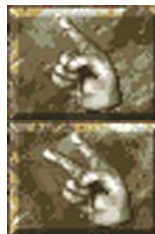


PARANCSONK

A HARCÍ EGYSÉGEK IRÁNYÍTÁSA

ALAKZATVÁLTÁS, ALAKZATBAN SORAKOZÓ

Ezzel a két paranccsal lehet a csapatok felállását megváltoztatni. Az új formáció megjelenik a két gomb között. Próbálj jó taktikai alakzatot találni.



CSAPAT SZÉTVÁLASZTÁSA (Gyorsbillentyű: L)

Kiadásakor a csapatokat két félre bontod. Ha egy csoportban különböző típusú egységek vannak (pl. nemzetőrök és fejszések), akkor az új csoportok egyféle egységtípusból fognak állni.



CSAPATOK ÖSSZEONÁSA (Gyorsbillentyű: V)

Segítségével két csoportot tudsz egyesíteni. Az egységeknek ugyan olyan típusúaknak kell lenniük. Tehát lándzsásokat és lovasságot, vagy íjászokat és gyalogságot nem tudsz egyesíteni. A parancsot kiadó csoport a célcsoportba olvad be.



CSAPAT ÉLELMEZÉSE

Rendszeres időközönként enniük kell a katonáknak. A város lakóktól ellentétben a katonák helyben kapják az ételt. Amint kiadtad a parancsot, inasaid egyből elkezdik a raktári fejadagok kiosztását. Az ellátási út lerövidítéséhez érdemes a katonákat a raktárhoz közel állomásoztatni.



JÁTÉK GYORSÍTÁSA / LASSÍTÁSA (Gyorsbillentyű: F8)

Az F8-as billentyű segítségével tudod a játék sebességét beállítani. Egyszeri lenyomásra felgyorsul, újból lelassul a játékmenet. Csata közben ajánlatos lelassítani a történéseket. Ez a funkció nem alkalmazható a „Hálózati játék” játékmódban.



PARANCSONK

BILLENTYŰK A JÁTÉKBAN

GOMB

FUNKCIÓ

A	Támadás!
S	Mozgás
H	Csapat állj!
L	Csapat szétválasztása
V	Csapatok összevonása
1	Építmény kiválasztása
2	Áruk elosztása
3	Statisztika
4	Opciók
P	Szünet
F8	Játék gyorsítása / lassítása
Escape (Esc)	Kilépés
Delete (Del)	Üzenetek törlése
Space	Ugrás a csata helyszínére

HÁLÓZATI JÁTÉKBAN HASZNÁLHATÓ

Enter	Üzenetek írása, küldése
-------	-------------------------



EGYÉNI KÜLDETÉSEK

Ebben a játékmódban gyakorolhatod stratégiádat, mielőtt harcosaidat csatába küldenéd. Válassz egyet a lenti hét pálya közül, és kezd el a játékot.



Át a sivatagon
Méret: 176x176
Ellenfelek száma: 5



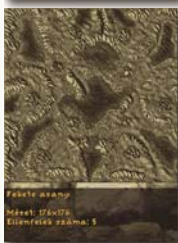
Idegen földön
Méret: 176x176
Ellenfelek száma: 3



Hó és homok
Méret: 160x128
Ellenfelek száma: 5



A sebes folyó vidéke
Méret: 176x176
Ellenfelek száma: 3



Fekete arany
Méret: 176x176
Ellenfelek száma: 5



Hegyek között
Méret: 144x128
Ellenfelek száma: 3



A Sötétség birodalma
Méret: 176x176
Ellenfelek száma: 3

A HÁLÓZATI JÁTÉK

Ebben a játékmódban legfeljebb öt ellenséges báró ellen próbálhatsz ki tudásod. Az nyer, aki teljesen lerombolja ellenfele(i) városait és falvait, és megsemmisíti hadseregét.

A játék elindításához először a főmenüben található „Hálózati játék” parancsra kell kattintanod, ki kell választanod a kapcsolat fajtáját, majd be kell gépelned a játékban használt nevedet. Ezután kattints a „Tovább”-ra. A most megjelenő lehetőségek közül meg kell adnod, hogy te akarsz-e létrehozni játékot, vagy egy már meglévőbe akarsz csatlakozni.

Fontos! Minden kör előtt meg kell egyezniük a résztvevő játékosoknak, hogy melyikük lesz a játékgazda, a többieknek pedig hozzá kell csatlakozniuk.

ÚJ JÁTÉKKÖR KEZDÉSE

A felső ablakból válaszd ki a hálózati kapcsolat típusát, majd kattints a „Játék létrehozása” parancsra. Most meg kell adnod a játék nevét, ezután pedig a játék paramétereit megadó almenübe kerülsz. A játék vezetőjeként beállíthatod a játék minden fontosabb tulajdonságát. Érdemes a színekkel kezdeni, ugyanis minden játékosnak más színe van, az azonosíthatóság érdekében. Kattints egy tetszőleges szín melletti „<Választható>” feliratú gombra, hogy kiválaszd csapataid színét. Ezeket a beállításokat változtathatod meg:

Jellemzők

Itt tudod megadni, hogy a játék indításakor milyen egységeket birtokolsz.

Raktár	A játékosok raktárral, kevés inassal és munkással kezdenek.
Raktár és csapatok	Néhány katonai egység van a játékosok birtokában.
Csapatok és épületek	Városodnak épületei is vannak a katonákon felül.

A HÁLÓZATI JÁTÉK

Indulási pozíció

Ebben a pontban megadhatod, hogy a játékosok milyen szabály alapján helyezkedjenek el a térképen a játék kezdetekor.

Sorrendben

A szintől függő elhelyezkedés.

Véletlenszerűen

Véletlenszerű elhelyezkedés.

Üzenetek

Ebben az ablakban láthatod azokat az üzenetváltásokat, amiket a játékosok egymás közt bonyolítanak.

Elküld

Az Enter billentyű lenyomásával nyithatod meg azt a szövegmezőt, amibe a többi játékosnak küldött üzeneteket gépelheted. Segítségével megbeszélhettek olyan dolgokat, mint például a nyersanyagok felhasználása, vagy, hogy melyik térképen történjen a játék, stb.

Leírás

Itt láthatod az adott pálya jellemzőinek felsorolását: a játékosok számát, a térkép méretét, és típusát.

Küldetés

Itt tudod kiválasztani azt a térképet, amelyiken a játék zajlani fog. A térképről információkat a „Leírás” ablakban olvashatsz. Ebben a menüben kimentett hálózati játékot is választhatsz, ehhez válaszd ki a térképet és oszd el a játékosokat az eredeti helyükre, ezután az adatok a részvevők számítógépén is megjelennek. Ez a kapcsolat gyorsaságától függően hosszabb-rövidebb ideig tarthat.

Ha az összes játékos elkészült és a paramétereket megfelelően beállítottad, kattints a „Rajta!” parancsra, és a játék elkezdődik.

A HÁLÓZATI JÁTÉK

JÁTÉK VÁLASZTÁSA

A lista elég gyakran frissül. A frissítések közti időtartam a kapcsolat típusától és minőségétől függ. Gyorsabban rátalálhatsz valamire a „Játékok keresése” opciót használva. Ha megtaláltad és kiválasztottad a játékot, beléphetsz az előszobába a „Belép a játékba” gombra kattintva.

Hogy kiválaszd csapatod színét, kattints a szín melletti „<Választható>” feliratú gombra. Most a gomb melletti négyzetben láthatod csapatod színét. Beállíthatod a játék egyéb jellemzőit is. Használhatod az „Elküld” sort, hogy a többi játékoskal beszéljess.

A hálózati játékról általában elmondható, hogy a „Kilépés” gombbal visszatérhetsz az előző menübe.

A játék e módja azonos az egyjátékos móddal, különbség pusztán az üzenetekben és a szövetségekben található.

ÜZENETEK

Hogy egy vagy több embernek üzenetet tudj küldeni, kattints a kürt gombra, ami jobbra van az irányító panelon. Ezután válaszd ki a játékost vagy játékosokat, és üzeneted típusát. Az Enter leütésével küldheted el az üzenetet. Ha nem választasz ki játékosokat, nem kapják meg az üzenetet.

Vagy az Enter leütésével is megnyithatod az üzenet ablakot. A bejövő üzeneteket egy papirusztekercs jelöli, mint az egyjátékos módban. Ha rákattintasz a tekercsre, megnyithatod. Ezután elolvashatod, bezárhatod, vagy törölheted.



A HÁLÓZATI JÁTÉK

SZÖVETSÉG KÖTÉSE

A kürt jele alatt látható a pergamen jelű gomb, ez jelenti az időleges szövetség kötését. Ha csak a szerződés két résztvevője van már csak a pályán, egymás ellen kell fordulniuk, **hiszen csak egyetlen győztes lehet!**



A szövetség létrehozásához kattints a leendő szövetségesed nevére. Ettől fogva csapataid nem támadják meg az ő katonáit. A szerződés törléséhez elegendő csak újra a szövetséges nevére kattintani. Csatában a szövetséges erőket a „baráti” felirat jelzi.



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Az alattvalóim állandóan egymást akadályozzák a mozgásban, és ezzel egy csomó időt pazarolnak el. Mit tehetnék ez ellen?

A jól működő gazdaság egyik alapfeltétele a körültekintően megtervezett úthálózat kiépítése. Első lépésként szélesítsd ki a meglévő utakat. A város legfontosabb épületei jó, ha csatlakoznak a főútvonalhoz, aminek három egység szélesnek kell lennie. A zsúfoltságot úgy is tudod csökkenteni, hogy megnöveled a leglátogatottabb épületek előtti területeket, mint a fogadó vagy a raktár. Egnél több raktáregyület megépítése is segíthet.

A munkásaim nem hajlandók befejezni az épületépítést, folyton csak az útépítéssel foglalkoznak. Miért?

Minden munkás fő feladatának tekinti az utak építését: az utak jelentik a megtermelt javak szállításának lehetőségét. De nem érdemes egyszerre túl sok utat építtetni, vagy túl hosszúakat. Általában nem érdemes két épületnél és a hozzájuk tartozó utaknál többet építtetni.

Mi a különbség a bor, a kenyér, a kolbász és a hal között az élelem ellátás tekintetében?

Lényeges különbség van a civil lakosság és a katonai erők ellátásigényében. Mindkettőnek van egy kijelzője, ami megmutatja, hogy éppen szüksége van-e táplálékra, avagy sem. A polgároknak és munkásoknak több élelmiszerre van szükségük, mint a katonáknak. Ha egy városlakó elfogyaszt egy egységnyi kolbászt, mivel annak nagy a tápértéke, a kijelző csík megtelik (pont úgy, ahogy az illető bendője is). A kenyér és a hal nem olyan laktató, mint a kolbász, a bor még ennél is kevésbé. Ez azt jelenti, hogy ha csak bort adsz az embereknek, hamar újra éhesek lesznek.

A katonaság éhségét könnyebb kielégíteni, Csak egy rúd kolbász, egy vekni kenyér, egy hal, vagy adag bor, és máris jól érzik magukat.

KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Van értelme több raktárat és fogadót létrehozni?

Nagyobb városok esetében mindenképpen. Embereid maguktól a legközelebbi fogadót látogatják: ha egy mód van rá, nem fognak mérföldeket gyalogolni. Ha több raktárad van, akkor azt is megteheted, hogy mindegyikben csak egyfajta terményt raktározol.

A sertéshizlalda és az istálló nem kap elegendő takarmányt. Mit tehetnék?

Mindig legyenek közel a földművesek házai az istállókhöz és a sertéshizlaldákhoz, így tudod biztosítani a folyamatos gabonaszállítást. Ha elegendő gabona van raktáron, a terményelosztó menüben tudod beállítani, hogy az egyes végfelhasználók milyen arányban kapjanak belőle.

A földművesek túl sok ideig dolgoznak a szántóföldön.

Próbáld a búzamezőket és szőlőskerteket a házaikhoz a lehető legközelebb kialakítani. Így a földművesnek nem kell mérföldeket gyalogolnia.



TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

- A győzelem alapfeltétele az ellenfél katonai egységeinek, raktárainak, iskoláinak, és erődéinek teljes megsemmisítése.
- Építs a játék elején kettő, vagy több kőfejtőt. Így elegendő építőanyagod lesz az épületekhez és utakhoz.
- Nyolcnál több munkást ne alkalmazz egyszerre, mivel csak egymást fogják akadályozni. A meglévő munkásokat ezen kívül folyamatosan élelmiszerrel kell ellátni.
- Ha a munkások tétlenül álldogálnak, azonnal függeszd fel az újak kiképzését, mivel ez azt jelenti, hogy túl sokan várnak munkára már így is.
- A katonai erő meghatározásában a vas- és aranyérbányák fontos szerepet játszanak. Próbáld meg a városaidat a bányákhoz közel felhúzni. A városon kívüli iparközpontoknak külön raktár is kell, hogy az inasoknak ne kelljen mérföldeket gyalogolniuk.
- A Delete gombbal gyorsan törölheted a megjelenő üzeneteket.
- Amikor katonáidat táplálni akarod, vezényeld őket a raktárak közelébe. Ez lerövidíti a legyőzendő távolságot, amit az inasoknak a szállítandó élelmiszerrel kell megtenniük.
- Próbáld többféle élelemtípust megtermelni. Így alattvalóid bármikor csillapíthatják éhségüket.
- Ellenőrizd rendszeresen élelemtartalékaidat. Ha a mennyiség lassan, de biztosan csökken, ideje több házat építeni a földműveseknek, újabb sertéshizlaldákat vagy horgászházakat felhúzni, vagy pincészetet létrehozni. Különben éhínség is fenyegethet.
- Mindig pontos mennyiséget rendelj a páncél és fegyver gyártóktól. Például egy bőrpáncélhoz csak egy íjat gyártass.
- A játék kezdetén küldd el az egységeidet a környező területeket felderíteni, ezáltal a közelgő ellenséget hamarabb észreveheted.
- Nagy hadseregnek több élelemre van szüksége. Ne várj túl sokat a támadással, különben a katonák kiesznek a vagyondból!

KÉSZÍTŐK

JOYMANIA ENTERTAINMENT

PROGRAMOZÁS:

Peter Ohlmann

JÁTÉK GRAFIKA:

Adam Sprys

PÁLYATERVEZÉS:

Adam Sprys

André Quaß

Peter Ohlmann

ZENE:

Gerd Hofmann

Jürgen Rebhann

Klaus Staendike

Steffen Schüngel

Joachim Schäfer

Sebastian Dierkes

HANGHATÁSOK:

Uwe Drumm

HANGSZERKESZTÉS ÉS

KEVERÉS:

Tonstudio Mannheim

Black Box Studio

FORDÍTÁS:

Koordináció:

Patricia Bellantuono

Szövegei:

Peller András

ÁTVEZETŐK:

Igazgató:

Sławomir Jędrzejewski

Christian Bigalk

Uwe Schäfer

Modellezés és animálás:

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafał Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczyński

Grzegorz Wiśniewski

Christian Bigalk

Niels Horstmann

HANGSZÓRÓK:

Mesélő:

Claus Boysen

Hangok:

Tim Timmermann

Peter Houska

Dirk Mühlbach

Ralf Ditze

Gerhard Piske

Gernot Wassmann

KÉSZÍTŐK

TOPWARE INTERACTIVE AG

PRODUCER:

Uwe Schäfer

EXECUTIVE PRODUCEREK:

Frank Heukemes
Achim Heidelauf
Dirk P. Hassinger

BORÍTÓ:

Larry Elmore
Bolesław Kasza

KÉZIKÖNYV GRAFIKÁI:

Uwe Schäfer
Alexandra Constandache

KÉZIKÖNYV SZÖVEGEI:

Achim Heidelauf
Peter Ohlmann
Uwe Schäfer

ILLUSZTRÁCIÓK:

Christoph Werner

BÉTA TESZT:

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

KÖSZÖNET TOVÁBI MUNKATÁRSAINKNAK:

Tadeusz Zuber
Dieter Ohlmann
Alexandra Constandache
Ingrid Schäfer



KÉSZÍTŐK

KIADÓJA



TopWare Interactive AG

Rittnert Str. 36

76227 Karlsruhe, Németország

Telefon: +49 (0) 721-464720

Fax: +49 (0) 721-4647222

Honlap:

www.topware.com

Email:

office@topware.com



