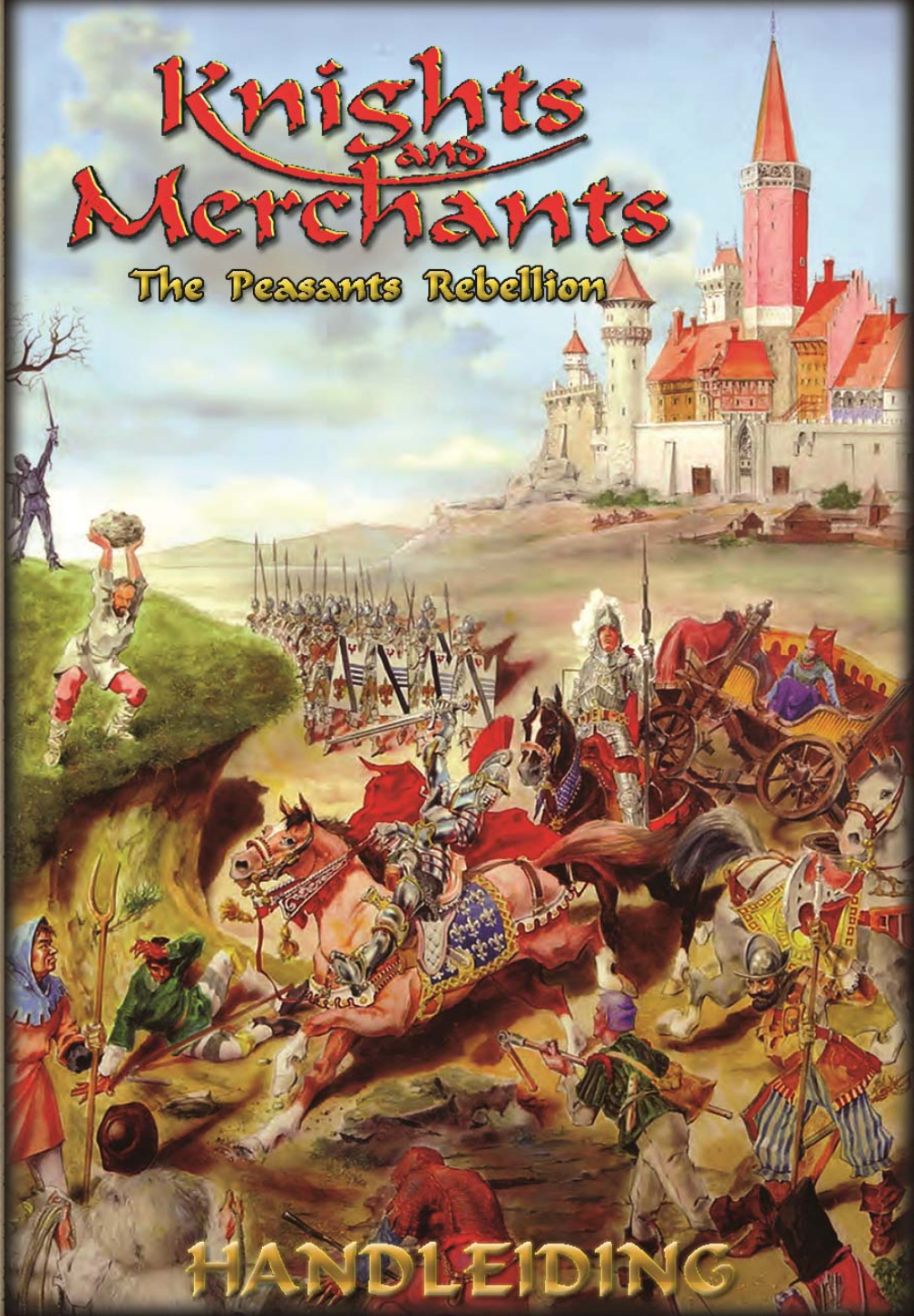


Knights and Merchants

The Peasants Rebellion



HANDLEIDING



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, gedesoriënteerd raakt, rare bewegingen maakt of kramp krijgt tijdens het spelen van dit spel, **DIRECT DE COMPUTER UITZETTEN** en de huisarts waarschuwen.

VOORZORGSMATREGELEN 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.

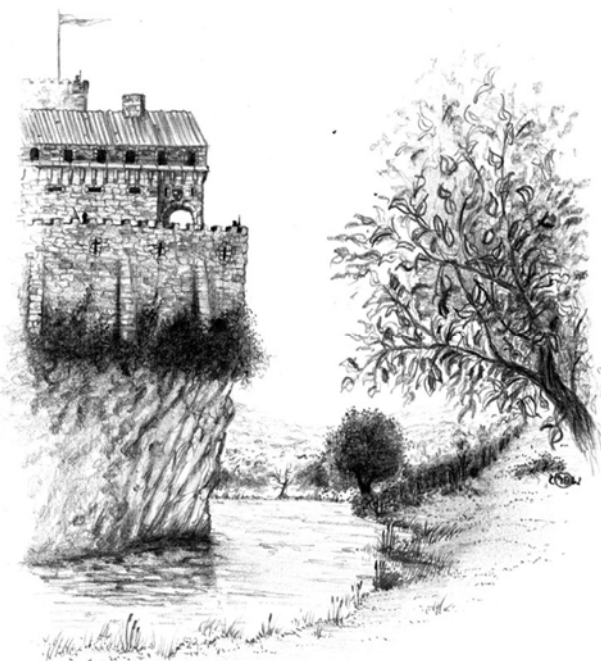
HOED U VOOR OBSESSIE

(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 hel 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



INHOUDSOPGAVE

EPILEPSIEWAARSCHUWING	1
HOED U VOOR OBSESSIE	2
INHOUDSOPGAVE	3
INSTALLATIE	4
HET VERHAAL	7
ALGEMENE SPELBESCHRIJVING	14
HET HOOFDMENU	15
DE SPELMENU'S	16
DE GEBOUWEN	19
DE ONDERDANEN VAN DE KONING	47
DE TROEPEN	50
GEVECHTSTAKTIEKEN	56
COMMANDO'S & SNELTOETSEN	59
ENKELVOUDIGE MISSIES SPELEN	62
HET MULTIPLAYER SPEL	63
VRAGEN & ANTWOORDEN	67
TIPS & TRUCKS	69
CREDITS	70

INSTALLATIE

SYSTEEMVEREISTEN

Minimaal:

- Pentium 233 MHz
- 64 MB RAM
- 4 MB grafische kaart
- 16-bit Geluidskaart
- 450 MB vrije schijfruimte
- 4x CD-ROM Drive
- Muis
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

Aanbevolen:

- Pentium 300 MHz
- 128 MB RAM
- 8 MB grafische kaart
- 16-bit Geluidskaart
- 450 MB vrije schijfruimte
- 8x CD-ROM Drive
- Muis
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

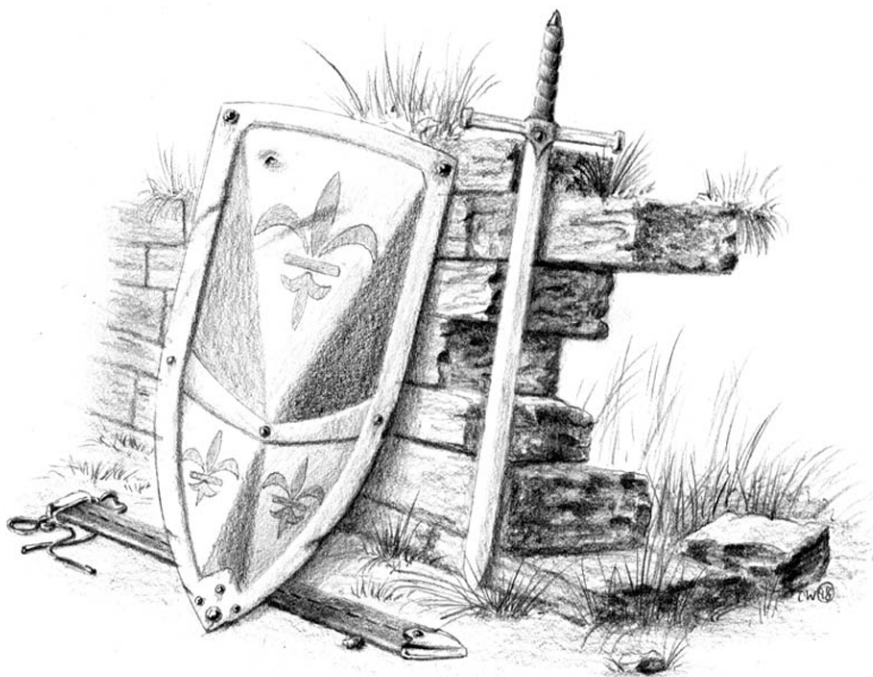


CW95

INSTALLATIE

INSTALLATIE INSTRUCTIES

Leg je zwaard en schild aan de kant, zet je computer aan en start Windows. Plaats de CD-ROM in de CD-ROM drive. „Knights and Merchants – The Peasants Rebellion” maakt gebruik van de autostart functie van Windows, en dus zal het startmenu met verschillende opties automatisch verschijnen. Klik op de „Install Game” optie, hiermee wordt het programma geïnstalleerd.



INSTALLATIE

HET INSTALLATIEPROGRAMMA

Eerst moet je kiezen in welke map „Knights and Merchants – The Peasants Rebellion” geïnstalleerd moet worden. Klik op „Next” als je het eens bent met de standaard directory, of klik op „Browse” 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 – The Peasants Rebellion” 450 MB vrije ruimte op de harde schijf nodig heeft. Klik op „OK” en „Next” 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 „KaM – The Peasants Rebellion” 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 kopiëren. Door op „Cancel” te klikken kun je de installatie altijd stoppen. Klik op „Finish” als het kopiëren klaar is.

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

HET VERHAAL

THE SHATTERED KINGDOM

„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 dat nodig was.

Hij vocht tegen zijn tegenstanders met vuur en zwaard en rustte niet totdat er amper iemand over was die zijn recht om te heersen kon bestrijden. Het land was vredig, zodat handel en ambacht 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.

HET VERHAAL

THE SHATTERED KINGDOM

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, ongeciviliseerde bewoners in het hoge noorden, die waren genaderd tot de grenzen van ons gebied.

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 eerzame 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 twee 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.

HET VERHAAL

THE SHATTERED KINGDOM

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. Baron Gottfried, 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.

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 geïrriteerd 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.

HET VERHAAL

THE SHATTERED KINGDOM

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 terneergeslagen. 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 nieuw land.

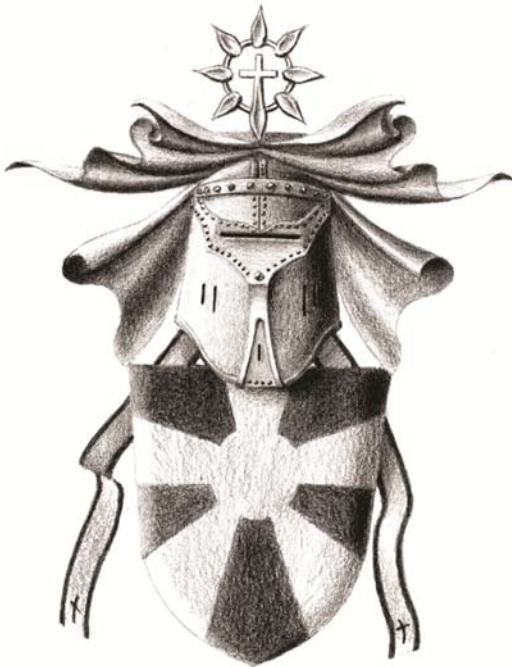
De jaren die volgden waren vol verdriet en leiden, voor diegenen die trouw bleven aan de Koning. De voorspellingen van de Meester Johann von Moorbach, bleken inderdaad waar te zijn, maar het waren de eigen mensen in het land van Prins Lothar die bang werden als alleen al zijn naam werd genoemd.

HET VERHAAL

THE SHATTERED KINGDOM

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 veel interesse in de handelspraktijken en gebruiken van ons eenvoudige volk.”



HET VERHAAL

THE PEASANTS REBELLION

„Oh eervolle heraut, de oude oorlog is zwaar geweest voor ons al vluchtige koninkrijk. In een kwestie van slechts een paar maanden werden zowel de geliefde Koning Karolus als de slechte erfgenaam, Prins Lothar, verloren. Dit is een zware test voor de kracht van het koninkrijk. Alleen uw reputatie als moedig en intelligente militaire leider heeft ervoor gezorgd dat de prinsen het rijk niet in nog een bloedige burgeroorlog storten.

Na de oorlog zijn er een aantal rustige jaren voorbij gegaan en het leven in het koninkrijk is verbeterd, maar het koninkrijk heeft nog niet de oude staat bereikt. Maar dat is niet de reden waarom ik je in je kasteel bezoek, goede heraut.

Prins Matthias Postumus, een ver familielid van wijlen Koning Karolus, heeft om raad gevraagd. Zijn vader, Koning Bogart, werd onder verdachte omstandigheden gedood tijdens een valkenjacht. Hierna toonde de oude leiders van de drie oudste adellijke families van het koninkrijk verrassend de bereidheid om ‚de ondraaglijke last van het koninkrijk op zich te nemen’, tot de erfgenaam oud genoeg zou zijn om dit zelf aan te kunnen. Binnen enkele dagen, na het beginnen van deze vreemde gebeurtenissen, merkte de prins dat de een na de ander werd overtuigd door de machtige handelsfederatie en zijn orders begonnen te weigeren.

Vrezend voor zijn leven en de toekomst van het koninkrijk, heeft de moedige prins troepen gevraagd om te helpen bij het herstellen van de macht van zijn familie.

Het is echter de overtuiging van de Raad dat wat Prins Matthias echt nodig heeft is de hulp van een grote militaire leider zoals uzelf, aangezien hij geen ervaring heeft in het voeren van een oorlog. Het zou zeker een goede manier zijn, voor de jonge prins, om de verschillende manieren van oorlog voeren te leren.

HET VERHAAL

THE PEASANTS REBELLION

Mocht u bereid zijn om deze enorme taak op u te nemen, ligt er een schip met een kleine groep moedige krijgers klaar om uit te varen bij zonsopgang voor de kusten van het opstandige koninkrijk.

Help de jonge prins alstublieft, u bent de enige met de ervaring die nodig is voor deze moeilijke taak. Herwin de kroon voor de rechtmatige eigenaar”



ALGEMENE SPELBESCHRIJVING

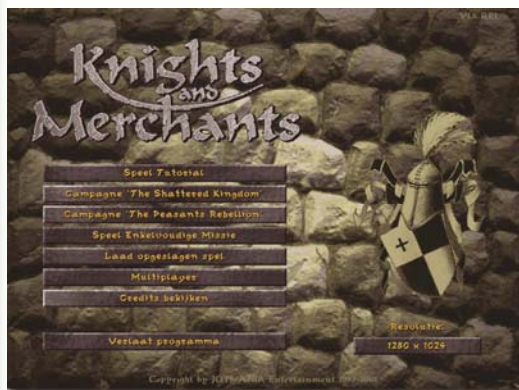
Bij het begin van het spel, zie je het hart van je stad op het scherm. Je magazijn. Door links te klikken op een gebouw of een onderdaan, wordt informatie over dat gebouw of die persoon getoond in het onderste deel van het besturingspaneel. Gebruik deze techniek om informatie te krijgen over de pakhuizen 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 schoolgebouw bouwen. Klik hiervoor op het Hamer symbool of druk op 1 op je toetsenbord (zie „Commando's & sneltoetsen”) om het keuze van de bouw menu te starten. Hier 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 (eerste in bovenste rij) en beweeg je cursor op het platteland. Klik links op een geschikte bouwplek (raadpleeg de paragraaf „Keuze van de bouw”) te selecteren. Één van de bouwvakkers begint het land vlak te maken.

Teneinde de bedienden de noodzakelijke materialen te laten vervoeren (zes timmerhout en vijf stenen in dit voorbeeld) heb je een weg nodig naar het magazijn. Om een weg te maken, moet je de plaats van de weg markeren terwijl je in het geactiveerde keuze van de bouw menu (links boven) bent. Bouwvakkers beginnen meteen de grond vlak te maken waar de weg wordt aangelegd. Voor elk deel van de weg is één steen nodig, die de bedienden moeten halen. Als de weg klaar is, brengen bedienden bouw materiaal naar de bouwplaats. Dan kan de bouw van de schoolgebouw beginnen.

Als het schoolgebouw klaar is, bouw dan een herberg voor de lokale bevolking. Zorg dat er altijd genoeg hout en stenen aanwezig zijn in je magazijn. 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 eind van deze handleiding.

HET HOOFDMENU



Na de start van het spelletje en het bekijken van de intro filmpjes, verschijnt het hoofdmenu.

Hier kan je kiezen hoe je wilt spelen, tegen de computer (campagne) of tegen een vriend (multiplayer).

Speel Tutorial

Start de trainingsmodule. Voordat je echt gaat vechten, moet je de tutorial spelen om te leren hoe je je tegenstanders moet verslaan.

Campagne „The Shattered Kingdom”

Start de campagne „The Shattered Kingdom”.

Campagne „The Peasants Rebellion”

Start de campagne „The Peasants Rebellion”.

Speel Enkelvoudige Missie

Start een netwerkspel scenario voor één speler.

Laad opgeslagen spel

Gaat verder met een opgeslagen spel.

Multiplayer

Start een spel voor meerdere spellers (Netwerk).

Credits bekijken

Een lijst van mensen die aan dit spel hebben gewerkt.

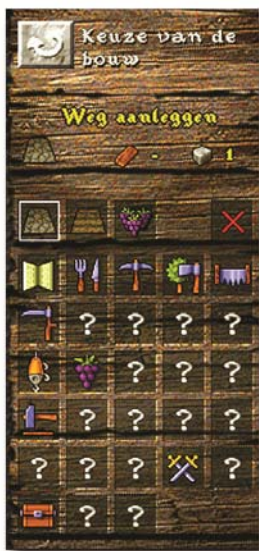
Verlaat programma

Verlaat het spel.

Resolutie

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

DE SPELMENU'S



KEUZE VAN DE BOUW

(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 „De 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 benodigde bouwmaterialen getoond (timmerhout en stenen). Nadat je met één keer links klikken een bouwplek hebt bepaald, gaat de selectie automatisch naar weg aanleggen. Verbind dan je bouwplek met een weg naar je magazijn 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 aansluiten op een weg.

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 geplaatst.

Om markeringen te verwijderen, of om gebouwen te slopen, selecteer het rode X symbool rechts bovenin en klik vervolgens op het gebouw, of de markering.

Je kunt het gebouwde menu sluiten wanneer je wilt, door op de Escape knop te drukken.

DE SPELMENU'S

VERDELING VAN DE ARTIKELEN

(Symbool: Weegschaal / Toets: 2)



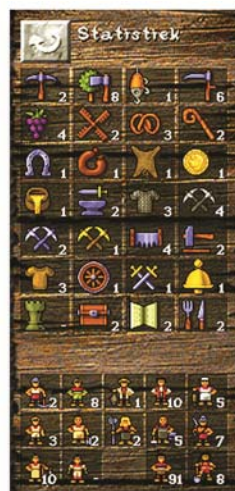
Hier kun je je prioriteiten bepalen voor het voorzien van je gebouwen met de vier grondstoffen: ijzer, kolen, timmerhout en koren. Het is bijvoorbeeld mogelijk om bij onderproductie van je varkensboerderijen, de graanleveringen op dat gebied te concentreren, maar het kan dan zijn dat je onvoldoende over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

STATISTIEK

(Symbool: Abacus / 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 onderste rijen tonen het aantal getrainde onderdanen. Als je onvoldoende getraind personeel beschikbaar hebt, verschijnt een melding.

Houd de getallen rechts onderin ook goed in de gaten, hier staat hoeveel bedienden en bouwvakkers je hebt. Genoeg personeel is van groot belang voor een soepel en georganiseerd economisch systeem. Met het toenemen van de spelervaring kom je er achter wat de optimale waarden zijn.



DE SPELMENU'S



OPTIES

(Symbool: Veer / Toets: 4)

Hier kun je een spel opslaan en laden, en je favoriete muziek spelen op de muziekspeler.

In het submenu „Instellingen”, kun je „AutoSave” kiezen, dat betekent dat het spel automatisch elke drie minuten wordt opgeslagen. Het spel wordt opgeslagen in het 10e slot.

Kies „Snel scrollen”, om de scrollsnelheid van je scherm te verdubbelen. De drie schuifbalken wijzigen de muissnelheid, geluidsvolume en muziekvolume.



HET MAGAZIJN

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

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

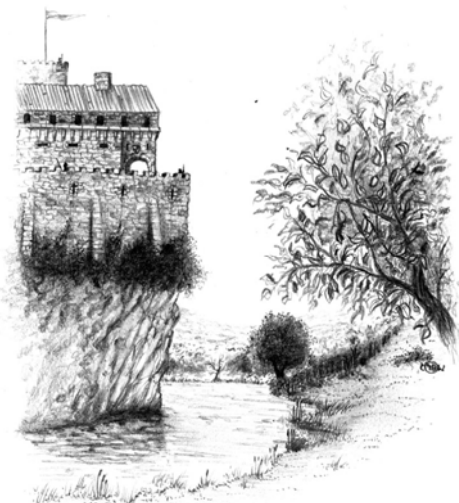


Als je één keer klikt op een magazijn met je Vergrootglas cursor, wordt de inhoud van het magazijn getoond op de besturingsbalk.

Elk voorwerp heeft zijn eigen symbool. Je kunt leveringen van voorwerpen naar je magazijn 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 magazijn, maar dat er niet meer aan dat magazijn wordt geleverd.

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



HET SCHOOLGEBOUW

Nieuwe werklieden worden opgeleid in het schoolgebouw. Elke opleiding kost één kist met goud. Je moet er zeker van zijn dat er altijd genoeg goud is in het magazijn om op elk moment nieuwe eenheden te kunnen trainen. Als je veel militaire eenheden nodig hebt, is het handig om meerdere schoolgebouwen te bouwen om het opleidingsproces te versnellen. Door de goudsmelterij in de buurt van je schoolgebouw neer te zetten worden goudleveringen versneld.



Je kunt vijf eenheden met verschillende beroepen in een rij plaatsen, die elk op hun beurt getraind worden. Om dit te doen, klik je op één van de pijlen onderin de interface balk voor de diverse beroepen, tot degene die je wilt trainen verschijnt in het centrale plaatje boven de pijlknoppen, en druk op de „Aan rij wachtenden toevoegen” 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 gevorderd 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 op het begin van de lijst (bediende). Door met rechts te klikken op een pijl die naar rechts wijst, kom je op het eind van de lijst (rekrut).

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

DE HERBERG

BENODIGDE GOEDEREN:



Broden



Worsten



Wijnvaten



Vissen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

Geen

BEWONER:

Geen

BENODIGDE GEBOUWEN:

Bakkerij
Slagerij
Wijngaard
Vissershut

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Geen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x6



Stenen x5



Je mensen moeten worden voorzien van voedsel. De burgers moeten onafhankelijk naar de herberg gaan om hun honger te stillen. Het is belangrijk 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, deze kunnen op hun eigen plek van voedsel worden voorzien.

DE STEENGROEVE

BENODIGDE GOEDEREN:

Geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Stenen x3

BEWONER:



Steenhouwer

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Uitkijktoren
Bouwplaatsen
Wegen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x3 Stenen x2



Om grote steden te bouwen heb je veel steen nodig. Stenen zijn ook belangrijk voor het aanleggen van een wegennetwerk. Probeer meerdere steengroeven te bouwen ten zuiden van een steenberg om alle beschikbare steen te mijnen. Wanneer een steenberg leeg is, wordt er een waarschuwing gegeven. Als dat gebeurt, sloop dan de steengroeve en bouw hem op een andere plek weer op.

De steenhouwer hakt drie bruikbare stenen uit een ruw stuk steen. Zorg ervoor dat je altijd genoeg stenen in je magazijn hebt.



DE HOUTHAKKERSHUT

BENODIGDE GOEDEREN:

Geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Boomstammen

BEWONER:



Houthakker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Houtzagerij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x3 Stenen x2



De houthakker kapt bomen voor de houtzagerij, diep in het bos van 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 houtzagerij te zetten om te waarborgen dat het timmerhout snel en doelmatig wordt verwerkt. Loofbomen en naaldbomen kunnen verder verwerkt worden, maar de houthakker komt niet aan palmbomen of dode bomen.

DE HOUTZAGERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Boomstammen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Timmerhout x2

BEWONER:



Schrijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Houthakkershut

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Wapenmakerij
Wapentuigmakerij
Schiettuigmakerij
Bouwplaatsen
Wijngaarden

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



Timmerhout is belangrijk voor het bouwen van een stad. Je hebt voor elk gebouw een bepaalde hoeveelheid timmerhout nodig. En de wijnlatwerken in de wijngaard worden alleen van hout gemaakt.

De gekapte bomen, die verwerkt zijn tot timmerhout, worden geleverd aan de wapen, wapentuig en schiettuig makerijen. De timmerman zaagt elke boomstam in twee stukken timmerhout. Probeer je houtzagerij bij de bossen en de hut van de houthakker te plaatsen. En als je veel wapens wilt produceren, heb je verschillende zagerijen nodig.

DE VISSERSHUT

BENODIGDE GOEDEREN:

Geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Vissen x2

BEWONER:



Visserman

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



In de Middeleeuwen was gevarieerd en gezond eten ook al van belang. Om je onderdanen te voeden met verse vis, moet je een vissershut bouwen. Hiervandaan zal de visserman naar dichtbij gelegen meren lopen en daar zijn lijnen uitwerpen om vis te vangen. De gevangen vis wordt rechtstreeks naar de herberg gebracht.

Probeer de vissershut dichtbij een meer met genoeg vis te bouwen, zodat de visserman niet ver hoeft te lopen naar het meer. Zodra er geen vis meer in de omliggende meren zit, krijg je hier een bericht van.



DE WIJNGAARD

BENODIGDE GOEDEREN:

Geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Wijnvaten

BEWONER:



Boer/Wijnboer

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



Je moet een wijngaard bouwen om de herberg te voorzien van wijn. Zet dit gebouw dicht 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.

Je moet proberen om je wijnvelden ten zuiden van de wijngaard bouwen, zodat de boer niet ver hoeft te lopen naar de velden.



DE BOERDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:

Geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Koren

BEWONER:



Boer/Wijnboer

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Molen

Varkensfokkerij

Stallen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



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



DE MOLEN

BENODIGDE GOEDEREN:



Koren

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Meel

BEWONER:



Bakker/Molenaar

BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Bakkerij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



De grote zeilen van de molen draaien de stenen die het koren tot meel maken. Als er een boerderij dichtbij is, is levering van koren 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:



Broden x2

BEWONER:



Bakker/Molenaar

BENODIGDE GEBOUWEN:

Molen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



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

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

DE VARKENSFOKKERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Koren

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Varkens



Huiden

BEWONER:



Veefokker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Slagerij

Leerlooierij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x3



Varkens fokken kost een hoop koren. Elk varken moet voldoende worden vetgemest voordat de veefokker deze slacht. De slager krijgt het vlees, en de leerlooierij de huid. De varkensfokkerij is nodig voor de productie van leren harnessen. Het varkensvlees is belangrijk om de burgers te voeden.

Bouw een varkensfokkerij in de buurt van een gewone boerderij, om een constante levering van koren te garanderen.

DE SLAGERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Varkens

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Worsten x3

BEWONER:



Slager/Leerlooier

BENODIGDE GEBOUWEN:

Varkensfokkerij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Herberg

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



De mensen zijn gek op de worsten die hier worden gemaakt. De worsten vullen heel goed 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 één varken nodig voor drie worsten. Zet de herberg in de buurt van de slager, zodat het vlees snel geleverd kan worden.

DE LEERLOOIERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Huiden

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Leer x2

BEWONER:



Slager/Leerlooier

BENODIGDE GEBOUWEN:

Varkensfokkerij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Wapentuigmakerij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



Leren harnas productie is nodig voor bijlvechters, boogschutters, lanseniers en spionnen.

De leerlooierij ontvangt huiden van de varkensfokkerij en maakt er leer van. De slager, die ook als looier werkt, produceert twee rollen leer uit één huid. Deze rollen worden vervolgens aan de wapentuigmakerij geleverd voor verdere verwerking. De leerlooierij moet zo dicht mogelijk bij de wapentuigmakerij staan.

DE STALLEN

BENODIGDE GOEDEREN:



Koren

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Paarden

BEWONER:



Veefokker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Boerderij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Kazerne

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x6 Stenen x5



Net als bij varkensfokken, hebben de stallen grote hoeveelheden koren nodig om de groeiende paarden te voeren. De paardenfokker voert elk paard ongeveer vier balen koren 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 koren. Wanneer de paarden groot zijn, worden ze naar de kazerne geleid waar de berijders op ze wachten.

Als je veel spionnen en riddergardes nodig hebt, zijn er meerdere stallen nodig om zo snel mogelijk paarden te fokken.

DE WAPENMAKERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Timmerhout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Handbijlen Lansen Lange bogen

BEWONER:



Schrijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Houtzagerij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Kazerne

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4 Stenen x3



De wapenmakerij produceert de drie lichtere wapens: De handbijl, de lange boog en de lans. Het kost twee timmerhout om één van deze wapens te maken. Om grote hoeveelheden wapens te maken, is veel timmerhout nodig.

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

De schrijnwerker 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 wapenmakerijen heeft alleen zin als je veel timmerhout hebt.

DE WAPENTVIGMAKERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Leer



Timmerhout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Leren harnassen



Houten schilden

BEWONER:



Schrijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Houtzagerij

Leerlooierij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Kazerne

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x3



Leren harnassen en houten schilden worden hier voor je soldaten gemaakt. Één rol leer is goed voor één leren harnas en één timmerhout is goed voor één houten schild. Je moet de goederen persoonlijk bestellen, zodat de schrijnwerker weet wat hij moet maken.

Deze makerij moet in de buurt van de kazerne staan, voor een snelle en doelmatige levering van harnassen en schilden. De bijlvechters, lanners, boogschutters en spionnen hebben allemaal leren bescherming nodig voor hun training. De bijlvechters en spionnen hebben de houten schilden nodig.

DE KOLENMIJN

BENODIGDE GOEDEREN:

Geen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Kolen

BEWONER:



Mijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Goudsmelterij

Ijzersmelterij

Wapensmederij

Wapentuigsmederij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x3 Stenen x2



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 één 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:



Mijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Ijzersmelterij

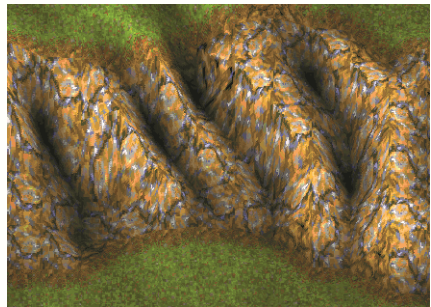
BOUWKOSTEN:



Timmerhout x3 Stenen x2



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:



Mijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Geen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Goudsmelterij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x3 Stenen x2



De opleiding van nieuwe bedienden wordt gefinancierd door goudkisten. Goud wordt ook gebruikt om nieuwe soldaten en huurlingen te rekruteren. De goudmijn extraheert het gouderts uit de heuvels die goudertsaders bevat. Om goudkisten te produceren, heb je de goudsmelterij nodig, die in de buurt van de mijn zou moeten worden 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 GOUDSMELTERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Gouderts



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Goud x2

BEWONER:



Smelter

BENODIGDE GEBOUWEN:

Goudmijn

Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Schoolgebouw

Stadhuis

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x3



Hier wordt het goud uit de mijn tot goudkisten verwerkt. Met kolen wordt het erts gesmolten. De goudkisten worden naar het schoolgebouw gebracht, waar ze worden gebruikt om de training te betalen van de bedienden, werklieden en rekruten, en naar het stadhuis waar ze worden gebruikt om de huur van huurlingen te betalen. 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.

HET STADHUIS

BENODIGDE GOEDEREN:



Goud

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:

Geen

BEWONER:

Geen

BENODIGDE GEBOUWEN:

Goudsmelterij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Geen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x6 Stenen x5



Je moet een stadhuis bouwen om je stad goed te beschermen tegen aanvallen.

Het voordeel is dat huurlingen, die worden gehuurd in het stadhuis slechts een bepaalde hoeveelheid goud kosten, en direct beschikbaar zijn.

De volgende huurlingen kunnen worden gehuurd in het stadhuis:

Huurling	Goud
Rebel	
Militie	 
Bandiet	 
Vagebond	  
Krijger, Barbaar	    

DE IJZERSMELTERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



IJzererts



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



IJzers

BEWONER:



Smelter

BENODIGDE GEBOUWEN:

IJzermijn

Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Wapensmederij

Wapentuigsmederij

Schiettuigmakerij

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x3



Om ijzer te krijgen, smelt de smelter het ijzererts bij zeer hoge temperaturen. Dit kost heel veel kolen! Bouw ijzersmederijen in de buurt van ijzer en kolenmijnen, om doelmatige en snelle levering van de grondstoffen mogelijk te maken. Het eindproduct wordt gebruikt in de wapentuig- en wapensmederijen voor het maken van gevaarlijke wapens. Bouw alleen meerdere 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:



Ijzers



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Zwaarden



Pieken



Kruisbogen

BEWONER:



Smid

BENODIGDE GEBOUWEN:

Ijzersmelterij

Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Kazerne

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x3



De krachtigste wapens van de soldaten worden hier gemaakt. Er wordt alleen kolen en ijzer gebruikt in het productieproces, dus het verschilt wel wat met de wapenmakerij. De hier gemaakte wapens hangen af van je wensen. Jij moet ze bestellen. Zwaarden, pieken en kruisbogen, worden direct naar de kazerne gebracht, om te worden verdeeld onder de rekruten.

Bouw, als het mogelijk is, de ijzersmelterij, 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 tegen vijandelijke aanvallen.

DE WAPENTVIGSMEDERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Ijzers



Kolen

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Ijzeren
harnassen



Ijzeren
schilden

BEWONER:



Smid

BENODIGDE GEBOUWEN:

Ijzersmelterij
Kolenmijn

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Kazerne

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x3



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 één soort, en dan de andere.

DE SCHIETTVIGMAKERIJ

BENODIGDE GOEDEREN:



Ijzers



Timmerhout

GEPRODUCEERDE GOEDEREN:



Katapult



Ballist

BEWONER:



Schrijnwerker

BENODIGDE GEBOUWEN:

Houtzagerij

Ijzersmelterij

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Geen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x4



Stenen x2



In deze werkplaats wordt de zware oorlogsmachinerie geproduceerd. Ijzer en timmerhout zijn nodig voor de productie. Elk schiettuig heeft vijf stuks van beide goederen nodig. Vergelijkbaar met de andere makerijen, maakt de schrijnwerker alleen de schiettuigen die jij hebt besteld.

De ijzersmelterij en de houtzagerij moeten 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
Wapentuigsmederij
Wapentuigmakerij
Wapenmakerij
Stallen

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Geen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x6 Stenen x6



De kazerne vormt het centrum van al je militaire activiteiten. De rekruten die hun training op het schoolgebouw 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 makerijen 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:

Steengroeve

GERELATEERDE GEBOUWEN:

Geen

BOUWKOSTEN:



Timmerhout x3 Stenen x2



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.

DE ONDERDANEN VAN DE KONING

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



Bediende

De bouwvakkers bouwen wegen en gebouwen. Bovendien bouwen ze ook korenvelden en wijngaarden. Hoe meer bouwvakkers, hoe sneller je stad wordt gebouwd.



Bouwvakker

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



Steenhouwer

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



Houthakker

Je meest veelzijdige onderdanen zijn de schrijnwerkers. Niet alleen maken ze timmerhout, maar ze werken ook in de wapen, wapentuig en de schiettuigmakerijen.



Schrijnwerker

DE ONDERDANEN VAN DE KONING

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



Visserman

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



Boer/Wijnboer

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



Bakker/Molenaar

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



Veefokker

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



Slager/Leerlooier

DE ONDERDANEN VAN DE KONING

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



Mijnwerker

De smelters werken in de goudsmelterij en de ijzersmelterij. Ze leveren goud en ijzer, maar alleen als ze genoeg grondstoffen ter beschikking hebben voor hun smeltovens.



Smelter

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



Smid

De nieuwe rekruten komen uit de kazerne als moedige soldaten, die klaar zijn om je Koninkrijk te beschermen. De rekruten hebben vaak ook 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 schoolgebouwen te bouwen om rekruten te trainen.



Rekrut

DE TROEPEN

TE TRAINEN IN DE KAZERNE

De infanterie, d.w.z. **milities**, **bijlvechters** en **zwaardvechters**, kunnen worden ingezet tegen alle vijandelijke eenheden. Hun specialiteit is de „Stormaanval” die alleen door deze troepen uitgevoerd kan worden. Hierbij rennen ze met hoge snelheid op de vijand af, om zich zo snel mogelijk in het gevecht te mengen. 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 voorradig is.

De **bijlvechters** hebben leren harnassen nodig, een houten schild en een vechtbijl. Omdat **zwaardvechters** een compleet andere uitrusting nodig hebben, kunnen deze beide soldaten tegelijk uitgerust worden.

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



Militie

Aanval: 35%
Harnas: 25%
Benodigde uitrusting:



Bijlvechter

Aanval: 35%
Harnas: 50%
Benodigde uitrusting:



Zwaardvechter

Aanval: 55%
Harnas: 70%
Benodigde uitrusting:



DE TROEPEN

TE TRAINEN IN DE KAZERNE

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



Spion

Aanval: 35%
Harnas: 50%
Benodigde uitrusting:

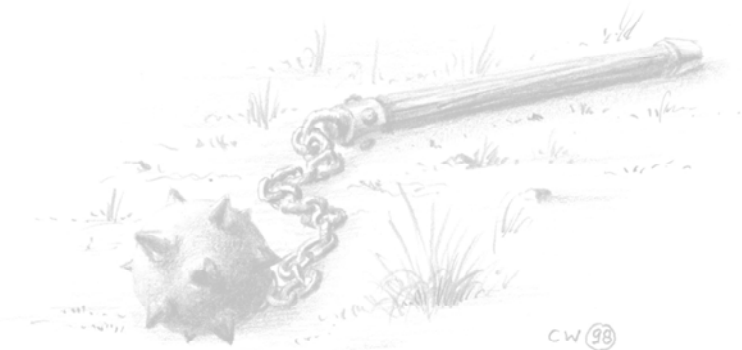


Een zwaard, een ijzeren harnas en een ijzeren schild zijn nodig om **riddergardes** te maken. Beide eenheden hebben natuurlijk ook paarden nodig.



Riddergarde

Aanval: 55%
Harnas: 70%
Benodigde uitrusting:



CW 98

DE TROEPEN

TE TRAINEN IN DE KAZERNE

De **lansiers** vormen de beste bescherming tegen vijandelijke cavalerie, omdat ze snel vijandelijke ruiters met hun lange lansen van de paarden kunnen stoten. **Lansiers** zijn uitgerust met een leren harnas en een lans.



Lansier

Aanval: 25%

Harnas: 50%

Aanval tegen

Cavalerie: +55%

Benodigde uitrusting:



De **piekeniers** hebben een ijzeren harnas en een piek. 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.



Piekenier

Aanval: 35%

Harnas: 70%

Aanval tegen

Cavalerie: +80%

Benodigde uitrusting:



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. Bescherm ze met andere troepen.



Boogschutter

Aanval: 25%

Harnas: 50%

Benodigde uitrusting:



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



Kruisboogschutter

Aanval: 35%

Harnas: 70%

Benodigde uitrusting:



DE TROEPEN

TE HUREN BIJ HET STADHUIS

Rebellen 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 **rebel** kost één kist goud.



Rebel

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. Trainen van de **militie** kost twee kisten goud.



Militie

Aanval: 35%

Harnas: 25%

Goud:



De **bandiet** met zijn slinger is zeer geschikt om op afstand te vechten. Andere troepen moeten worden ingezet om hem te beschermen. De **bandiet** kost twee kisten goud.



Bandiet

Aanval: 25%

Harnas: 25%

Goud:



De **vagebonden** vormen een zeer snelle eenheid en zijn perfect voor verkennings- en verrassingsaanvallen. Hij is gewapend met een handbijl en kost drie kisten goud.



Vagebond

Aanval: 40%

Harnas: 25%

Goud:



DE TROEPEN

TE HUREN BIJ HET STADHUIS

De **krijgers** en **barbaren** zijn de sterkste eenheden in het spel. Met zijn grote strijdbijl vecht hij heroïsch tegen de infanterie van de vijand. Maar pas op als de boogschutters en kruisboogschutters van de tegenstander worden ingezet, omdat de **barbaar** onbeschermd is en de **krijger** zijn harnas afgesleten is van eerdere veldslagen! Het kost vijf kisten goud om een **krijger** of **barbaar** te trainen.



Krijger, Barbaar

Aanval: 75%

Harnas: 50%

Goud:



CW 88

DE TROEPEN

TE MAKEN IN DE SCHIETTUIGMAKERIJ

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



Katapult

Aanval: 3x75%
Harnas: 50%

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



Ballist

Aanval: 100%
Harnas: 50%



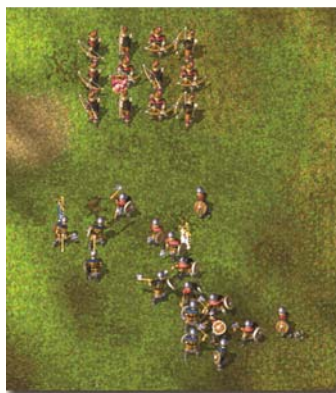
GEVECHTSTAKTIKEN

De infanterie is belangrijk voor elk leger. Milities, bijlvechters en zwaardvechters, worden allemaal ingezet tegen vijandelijke eenheden. De stormaanval is een 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 kruisboogschutters.



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 lanseniers en beschermen je mensen die op afstand vechten.

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



Ondersteuning van vechters op afstand is zonder twijfel een belangrijk tactisch element. Je boogschutters en kruisboogschutters kunnen zware verliezen toebrengen aan vijandelijke troepen, op veilige afstand. Zoals reeds vermeld, kunnen de lange afstandsvechters zichzelf niet verdedigen en moeten dus worden beschermd door andere eenheden.

GEVECHTSTAKTIKEN

De beste bescherming tegen vijandelijke ruiters zijn de lanseniers 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. Wanneer je ridders succesvol zijn in het ophouden van de vijandelijke cavalerie, dan kunnen je lanseniers en piekeniers volgen.



Snelle voortgang in de strijd, verrassingsaanvallen achter vijandelijke linies en verkenningsmissies zijn de taken die het geschiktst zijn voor uw ruiters. Je kunt je cavalerie sneller andere aanwijzingen geven in de strijd dan infanterie, bijvoorbeeld 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, zal de vijand overwinnen.

GEVECHTSTAKTIKEN

Het is belangrijk dat je boogschutters en kruisboogschutters worden beschermd tegen vijandelijk contact. Schutters kunnen geen vijanden van dichtbij aanvallen. Lange afstandsvechters kunnen ook in het midden van een verhitte veldslag vuren, zonder veel verliezen bij hun kameraden te veroorzaken.



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 te lanceren, verandert de situatie snel, en winnen de rode troepen. Als de rode troepen niet zo goed waren gepositioneerd, en slechts vanuit één richting konden aanvallen, zouden ze zijn afgemaakt door de blauwe troepen.



Het heeft ook geen zin om ruiters op vijandige lansen 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

HET BESTUREN VAN JE MILITAIRE EENHEDEN

VERPLAATS (Toets: D)

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



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 zijn doel individueel probeert te bereiken.



LINKSOM, RECHTSOM

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



STORMAANVAL

De stormaanval kan uitsluitend worden gedaan door de militie, bijlvechters, zwaardvechters, strijders en barbaren. 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.

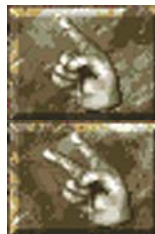


COMMANDO'S & SNELTOETSEN

HET 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 tussen de twee knoppen. Probeer om een tactisch slimme formatie te vinden.



SPLITS (Toets: S)

Hier kun je de troepen in twee groepen delen. Wanneer je verschillende typen soldaten in een groep hebt, bijvoorbeeld milities en bijlvechters, dan wordt een nieuwe groep gemaakt van slechts een type. Wanneer de groep uit één type eenheid bestaat, wordt deze gewoon gehalveerd in twee even grote groepen.



SAMENVOEGEN (Toets: L)

Hiermee kunnen twee troepen worden gecombineerd. De troepen moeten van dezelfde militaire categorie zijn. Daarom kunnen lange wapendragers en cavalerie, of lange afstandsvechters en infanterie, niet in één groep worden geplaatst. 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 bedienden elke hongerige soldaat voedsel uit het magazijn. Om de route voor je bedienden zo kort mogelijk te houden, wordt aangeraden de troepen dichter bij het magazijn te plaatsen.



WIJZIGEN SPELSNELHEID (Toets: F8)

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



COMMANDO'S & SNELTOETSEN

TOETSENBORD FUNCTIES

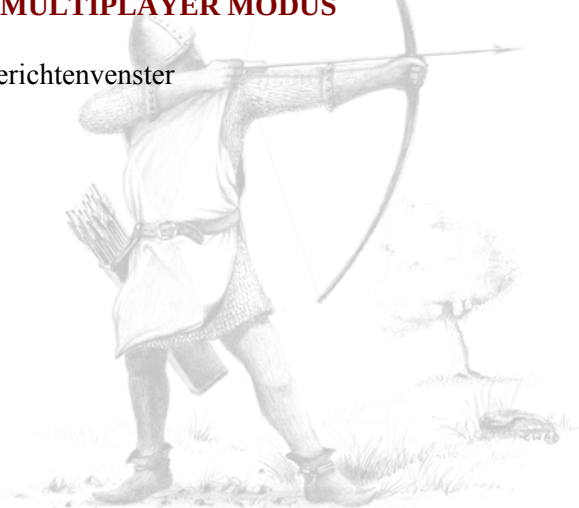
TOETS

FUNCTIE

A	Aanval
D	Verplaats
H	Halt
S	Splitsen
L	Samenvoegen
1	Keuze van de bouw
2	Verdeling van de artikelen
3	Statistiek
4	Opties
P	Pauze
F8	Spelsnelheid verhogen / verlagen
Escape (Esc)	Verlaat menu's
Delete (Del)	Verwijder berichten
Spatie	Verplaats camera naar aanvalsplek

SPECIALE TOETSEN IN MULTIPLAYER MODUS

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



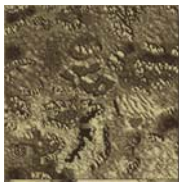
ENKELVOVDIGE MISSIES SPELEN

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.



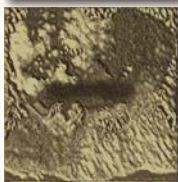
Door de woestijn
Grootte: 176x176
Tegenstanders: 5

Door de woestijn
Kaartgrootte: 05x05
Aantal tegenstanders: 5



In een vreemd land
Grootte: 176x176
Tegenstanders: 3

In een vreemd land
Kaartgrootte: 05x05
Aantal tegenstanders: 3



Sneeuw en Zand
Grootte: 160x128
Tegenstanders: 5

Door Sneeuw en Zand
Kaartgrootte: 06x02
Aantal tegenstanders: 5



Land van de snelle rivier
Grootte: 176x176
Tegenstanders: 3

Land van de snelle rivier
Kaartgrootte: 05x05
Aantal tegenstanders: 3



Zwart Goud
Grootte: 176x176
Tegenstanders: 5

Zwart Goud
Kaartgrootte: 05x05
Aantal tegenstanders: 5



Muur van bergen
Grootte: 144x128
Tegenstanders: 3

Muur van bergen
Kaartgrootte: 04x03
Aantal tegenstanders: 3



In het rijk van de duisternis
Grootte: 176x176
Tegenstanders: 3

In het rijk van de duisternis
Kaartgrootte: 05x05
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 „Multiplayer”. Vervolgens moet je de naam invullen, die je in het spel wilt gebruiken. Klik vervolgens op „Ga verder”. In de volgende optielijst wordt gevraagd of je een nieuw spel wilt aanmaken of dat je 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 naam van de spelsessie 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 „Vrij”. Je onderdanen en gebouwen worden getoond met een gekleurde rechthoek, links naast het gekozen gemarkeerde gebied. De volgende keuzen worden ook afgebeeld:

Eigendom

Hier kun je instellen hoe geavanceerd je stad is aan het begin van het spel.

Magazijn	Elke speler start met een magazijn en een paar bedienden en bouwvakkers.
Magazijn en troepen	Elke speler ontvangt enkele extra troepen voor de verdediging van hun stad.
Gebouwen en troepen	Je stad heeft al een paar gebouwen.

HET MULTIPLAYER SPEL

Start positie

Hier kun je de verdeling van de spelers' startpositie bepalen.

Opvolgend

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

Willekeurig

De posities worden willekeurig verdeeld.

Berichten

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

Stuur

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.

Beschrijving

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

Scenario's

Hier kies je de multiplayer kaart waarop het spel wordt gespeeld. Je kunt info over de kaart krijgen in het „Beschrijving” 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 „Begin!” en het spel begint.

HET MULTIPLAYER SPEL

EEN SPELRONDE BINNENGAAN

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 de lobby van het multiplayer spel binnengaan, door op „Doe mee met het spel” te klikken.

Klik op een van de „<Vrij>” 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 „Stuur” functie te gebruiken om een bericht te sturen naar de spelleider. Je kunt natuurlijk ook de „Stuur” knop gebruiken om met andere spelers te communiceren.

In het algemeen kom je door op „Verlaat” 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 een of meer spelers te sturen, op de posthoorn, rechts onder naast het besturingspaneel, kies dan in het venster de gewenste speler of spelers 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. Als alleen jij en je geallieerden over zijn, moet je de allianties afbreken en proberen de overgebleven heersers te verslaan. **Er kan slechts één 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 (onder huidige condities staat er, of een „... is vriendschappelijk”, of een „... is vijandig” bericht).



VRAGEN & ANTWOORDEN

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

Een goed gepland wegnnet 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 twee of drie velden breed is. Een andere manier om opstoppen te voorkomen, is het vergroten van de pleinen voor de meest bezochte gebouwen, zoals het magazijn en de herberg. Ook het bouwen van meerdere magazijnen en herbergen kan helpen.

Mijn bouwvakkers lijken zich niet te bekommeren over het afmaken van gebouwen. Ze zijn steeds bezig met wegen bouwen. Waarom?

Alle bouwvakkers hebben als hoofdtaak het bouwen van wegen. Omdat wegen het 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, vis en worst in de voedsel leveringsketen?

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 bedienden en werklieden hebben meer voedsel nodig dan de militairen. Wanneer een bediende een worst eet, heeft dit een hoge voedingswaarde. De statusbalk wordt gevuld (net als zijn maag). Vis en brood hebben niet zo veel vullend effect, en wijn nog minder. Als je de bedienden alleen maar wijn geeft, zijn ze snel weer hongerig.

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

VRAGEN & ANTWOORDEN

Heeft het zin om meerdere magazijnen en herbergen te bouwen?

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

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

Je moet altijd een boerderij hebben in de buurt van de varkensfokkerij en stallen om korenlevering te garanderen. Als je genoeg koren hebt, kun je naar „Verdeling van de artikelen” gaan en de prioriteiten van je diverse productiecentra wijzigen (raadpleeg de paragraaf Spelmenu's).

Mijn boer heeft te veel tijd nodig om op zijn akker te werken, hoe los ik dit op?

Probeer de korenvelden en wijngaard direct voor de deur aan te leggen. De boer kan op zijn best twaalf á achttien velden bewerken.



TIPS & TRUCKS

- Om van je tegenstander te winnen, moet je al zijn militaire troepen, magazijnen, schoolgebouwen en kazernes vernietigen.
- Bouw aan het begin van het spel twee of meer steengroeven. Dit geeft je genoeg stenen voor je gebouwen en wegenbouw.
- Train niet meer dan 8 bouwvakkers, omdat ze elkaar anders voor de voeten lopen. En de overtoollige werkers moeten gedurende het hele spel worden voorzien van eten!
- Als je bedienden niks doen, moet je direct het trainingsproces stoppen. Je hebt genoeg!
- 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 magazijn hebben. Dan hoeven bedienden niet zo ver te lopen.
- Druk op de Delete toets om geopende berichten snel te wissen.
- Wanneer het tijd is om de troepen te voeden, probeer ze dan in de buurt van een van je magazijn te plaatsen. Dan hoeven de bedienden 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, vis of worst. Anders dreigt er hongersnood!
- Bestel altijd het juiste aantal bij elkaar horende producten van wapens en harnas productie. Bijvoorbeeld, bestel één boog per leren harnas.
- Stuur aan het begin van het spel je troepen weg om het omliggende gebied te verkennen, zodat vijandige troepen tijdig kunnen worden gedetecteerd.
- Grote legers hebben veel voedsel nodig! Vertraag je aanval niet, anders eten de legers al je voedselreserves op en verhongert je bevolking.

CREDITS

JOYMANIA ENTERTAINMENT

PROGRAMMERING:

Peter Ohlmann

GRAFISCH ONTWERP:

Adam Sprys

MISSIE ONTWERP:

Adam Sprys

André Quaß

Peter Ohlmann

MUZIEK:

Gerd Hofmann

Jürgen Rebhann

Klaus Staendike

Steffen Schüngel

Joachim Schäfer

Sebastian Dierkes

GELUIDSEFFECTEN:

Uwe Drumm

GELUIDSMONTAGE:

Tonstudio Mannheim

Black Box Studio

VERTALING:

Coördinatie:

Patricia Bellantuono

Teksten:

Patrick Oude Scholten

Stefan Dewald

Frits van Ens

FILMPJES:

Regie:

Sławomir Jędrzejewski

Christian Bigalk

Uwe Schäfer

Modelleren en animeren:

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafał Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczyński

Grzegorz Wiśniewski

Christian Bigalk

Niels Horstmann

SPREKERS:

Verteller:

Claus Boysen

Stemmen:

Tim Timmermann

Peter Houska

Dirk Mühlbach

Ralf Ditze

Gerhard Piske

Gernot Wassmann

CREDITS

TOPWARE INTERACTIVE AG

PRODUCENT:

Uwe Schäfer

UITVOEREND PRODUCENTEN:

Frank Heukemes
Achim Heidelauf
Dirk P. Hassinger

COVER ART:

Larry Elmore
Bolesław Kasza

HANDLEIDING ONTWERP:

Uwe Schäfer
Alexandra Constandache

HANDLEIDING TEKSTEN:

Achim Heidelauf
Peter Ohlmann
Uwe Schäfer

ILLUSTRATIES:

Christoph Werner

BETA TESTEN:

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

SPECIALE DANK AAN:

Tadeusz Zuber
Dieter Ohlmann
Alexandra Constandache
Ingrid Schäfer



CW 98

CREDITS

UITGEGEVEN DOOR



TopWare Interactive AG

Rittnert Str. 36
76227 Karlsruhe, Duitsland

Telefoon: +49 (0) 721-464720

Fax: +49 (0) 721-4647222

Website:

www.topware.com

E-mail:

office@topware.com



