

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

19⁸⁰
DM

Ausgabe 16

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HFL 22,50

CASTLES™ II

Siege & Conquest



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Strategie, Intrigen
und Schlachten

Burgenbau nach
historischen Vorbildern

Videsequenzen und
Sprachausgabe

VOLLVERSION
AUF CD-ROM

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™



4 344132 619805

16

SHOPPING — Im — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444



DIE ALTEN RITTERSLEUT'

Wer heutzutage bedächtigt in den kiloschweren Schmökern über das Mittelalter blättert, kommt allzu oft ins Schwärmen. Hochglanzpolierte Ritter verteidigen die Ehre unschuldiger Jung- und Burgfräulein und ziehen als Kreuzritter in die Welt, um die Heiden mit dem christlichen Glauben zu beglücken. Die Bauern leben ein einfaches, aber glückliches Leben und produzieren gesunde Vollwertkost, frei von Farb- und Konservierungsstoffen. Besonders prächtig wird das Leben im Schloß geschildert. Hier pulsiert ein schillerndes Leben, lediglich ein paar kleine Intrigen schmälern die Glückseligkeit.

hohe Abgabenlast traf häufig alle die Menschen, die gerade mal ihr Existenzminimum sichern konnten und oftmals durch einen weiteren Aderlaß an den Bettelstab gerieten oder in den Hunger- tot getrieben wurden. Mit solchen Kleinigkeiten konnten sich die damaligen Herrscher aber nicht auseinandersetzen. Sie hatten größere Aufgaben zu bewältigen, etwa die Sicherung der Landesgrenzen oder den prestigeträchtigen Bau von Schlössern.

Mit „Castles II“ bekommen Sie nun eine kleine Lektion in Sachen „Prioritäten setzen“. Wenn es darum geht, gegen den Willen der anderen Herrscher die Königskrone zu ergattern, ist die Versuchung groß, das Volk eine Runde hungern zu lassen und dafür die Grenzen gegen feindliche Angriffe zu sichern und damit seinen Thron zu behalten. Ich jedenfalls habe mich beim Spielen schon oft dabei ertappt, daß ich meine humanistische Einstellung für einige Zeit auf Urlaub geschickt habe. Vielleicht ergeht es Ihnen auch so!

Ihr

C. Borgmeier



Wer zu viele Romane dieser Machart liest, sollte unbedingt Computerspiele wie „Castles II“ spielen, um seine Fehleinschätzung zu korrigieren. Zugeben, damals verpestete noch kein Smog die Atemluft, und das Sonnenbaden war frei von erhöhtem Krebsrisiko, doch die Mentalität der Menschen war nicht viel anders. Schon damals tobte der Kampf um die Macht, wobei „der kleine Mann“ nur zu oft auf der Strecke blieb. Wenn ein Herrscher seinen Expansionsgelüsten freien Lauf lassen wollte, benötigte er ein starkes Heer. Die zahlreichen Soldaten mußten also aus der Kriegskasse bezahlt werden, was natürlich ein erhöhtes Steueraufkommen voraussetzte. Die

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 0 76 31 / 360 - 270
Fax: 0 76 31 / 360 - 444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 0 42 21 / 93 45 - 0,
Fax: 0 42 21 / 1 77 89,
Frank Willems, Waltraud Schmidt
Jan Zumholz

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,

Art Director:

Michael H. Sichter

Layout:

Egon Weismann

Heftproduktion:

Stephan Striegel,
Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage:

55.000 Exemplare

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Außenendienst:

TREND Büro West, Jägerstr. 23
46149 Oberhausen
Tel.: 02 08 / 64 41 10, Fax: 02 08 / 64 43 67

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

99,95 DM

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)

Abo-Betreuung:

Tel.: 0 76 31 / 360 - 525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 34, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warenamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielanleitung „Castles II: Siege & Conquest	7
Der Startbildschirm	7
Spielziel	8
Spielstart	9
Das Spiel	10
Der Spielbildschirm	10
Die Aufgaben:	43
Administrative Aufgaben	44
Militärische Aufgaben	45
Der Papst	47



INSTALLATION



Systemanforderungen

Um „Castles II“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- ✦ IBM-PC oder 100 % Kompatibel
- ✦ MS DOS 5.0 oder höher
- ✦ Prozessor: mind. 386SX mit 20 MHz oder 100 % Kompatibel
- ✦ mind. 1 MB RAM (EMS)
- ✦ mind. 520 KB freier Arbeitsspeicher
- ✦ VGA -Grafikkarte
- ✦ Festplatte mit mind. 6,5 MB freiem Speicherplatz
- ✦ CD-ROM-Laufwerk
- ✦ Microsoft-kompatible Maus
- ✦ Adlib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16, Pro-Audio Spectrum oder 100% kompatible Soundkarten



Hinweis

Alle Angaben im Installations-Text beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk



Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.



Soundkartenkonfiguration und Programmstart

Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis, in das Sie „Castles II“ installiert haben, und geben Sie die folgende Zeile ein:

C2CD

Geben Sie anschließend den Buchstaben für die von Ihnen verwendete Soundkarte oder den Kartentyp an, zu der Ihre Soundkarte kompatibel ist. Im Anschluß müssen Sie noch den verwendeten DMA-Kanal, den Interrupt und die Adresse der Soundkarte angeben. Diese Angaben brauchen Sie nur beim ersten Programmstart zu machen, danach können Sie das Spiel mit

C2CD

direkt starten.



Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 520 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Der Speicher muß als Expansionspeicher (EMS) konfiguriert sein. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers, der mindestens 520 KB betragen muß. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

```
C:\>mem
```

Speichertyp	Insgesamt	=	Verwendet	+	Frei
Konventioneller	640K		73K		567K
Hoher	87K		63K		24K
Reserviert	384K		384K		0K
Erweiterung (EMS)	15,273K		489K		14,784K
Insg. Speicher	16,384K		1,010K		15,374K
Insg. unter 1 MB	727K		137K		590K
Insgesamter Expansionspeicher (EMS)			15,600 (16,056,320 Byte)		
Freier Expansionspeicher (EMS)			14,944 (15,302,656 Byte)		

EMS386 verwendet EMS-Speicher, um EMS-Speicher zu simulieren.
Freier EMS-Speicher kann sich ändern, wenn sich freier EMS-Speicher ändert.

Maximale Größe für ausführbares Programm: 560K (580,000 Byte)
Größter freier Block im hohen Speicherblock: 224K (24,000 Byte)
MS-DOS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).

Beachten Sie die eingekreisten Werte



Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.



Betrifft: Windows 95

„Castles II“ unter Windows 95 zu starten, kann unter Umständen einige Probleme nach sich ziehen, deshalb sollten Sie das Spiel nur im MS-DOS-Modus starten.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS /D:MTMIDE01
(durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMIDE01 /M:10
(MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie anschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.



Zusatz- informationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „* Wichtige Infos zum Spiel“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.



Erläuterungen zum Handbuch zur BG-Collect- tion 16

Im Verzeichnis „HANDBUCH“ finden Sie das Handbuch mit der Bezeichnung „CASTLES.DOC“ im Winword-Format. Dort können Sie diese mit Hilfe von „Microsoft Word“ oder des beigefügten „Wordview“ lesen oder ausdrucken.



Hinweise zum Handbuch

Die Handbücher liegen im Winword-Format vor. Besitzen Sie kein „Microsoft Word“, benutzen Sie einen der beigefügten Textbetrachter „Wordview“, die Sie im Verzeichnis WORDVIEWA finden. Verwenden Sie die 16-Bit-Version, wenn Sie Windows 3.x benutzen. Windows 95-Anwender können auch die 32-Bit-Version einsetzen.



CASTLES II



Der Startbildschirm

Nach dem Start des Programms erscheint der Startbildschirm. Hier können Sie diverse Einstellungen vornehmen oder Informationen zum Spiel abrufen. Weiterhin verstecken sich hier einige Videosequenzen zu diversen Burgen oder zum Leben im Mittelalter.



1. Reference

Suchen Sie Hintergrundinformationen, um sich ganz in die Zeit der Ritter und holden Jungfrauen einfühlen zu können? Dann sind Sie hier genau an der richtigen Adresse. Klicken Sie auf einen Button, um eine Videosequenz zu starten.



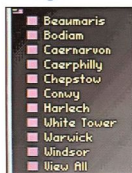
Durch Drücken der ESC-Taste können Sie das Abspielen jederzeit unterbrechen. Nach Ende des Abspielens kehren Sie zurück in die Übersicht. Unten rechts in der Referenzanzeige befindet sich die Schaltfläche „Glossary“ (Glossar).

Durch Anklicken dieser Schaltfläche öffnet sich eine Liste mit in der Welt der Schlösser künftig verwendeten Begriffen. Wenn Sie auf eine Schaltfläche zur linken eines bestimmten Objekts klicken, wird un-



ten auf dem Bildschirm eine Definition angezeigt.

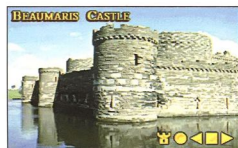
2. Designs



verschiedenen Burgen, die Sie später bauen können – sofern Sie keine eigene Architektur entwerfen wollen.

Schon im Mittelalter bemühten sich die Architekten um eine taktisch-ästhetische Gestaltung der Burgen. Hier finden Sie einige Baupläne und Erläuterungen zu verschiedenen Burgen, die Sie später bauen können – sofern Sie keine eigene Architektur entwerfen wollen.

Jedes Kapitel enthält eine kurze Geschichte des Schlosses, eine Beschreibung der Hauptmerkmale und eine Erklärung seiner Vorzüge, wenn Sie es während eines Spiels bauen wollen. Auf diesen Seiten können Sie sich mit Hilfe einer Steuerleiste bewegen, wie Sie sie auch in der Anleitung finden.



Wenn Sie während des Spiels auf den Schloßbau-Bildschirm gelangen, erscheint beim Entwerfen eines Schlosses eine fünfte Schaltfläche links neben der Steuerleiste. Sobald Sie in diesen Mini-Turm klicken, kehren Sie ins Spiel





zurück und können Ihr Schloß bauen. Beachten Sie, daß Sie pro Spiel aufgrund der jeweiligen Vorzüge der einzelnen Schlösser nur ein Schloß eines bestimmten Typs errichten können.

3. Game Tutorial

Keine Lust, dieses Heft zu lesen? Dann sollten Sie sich das „Game Tutorial“ zu Gemüte führen, das Sie in die Bedienung des Spiels einweist. Wählen Sie einfach den Abschnitt, den Sie erläutern möchten!

- Basic Overview
- Attacking
- Castle Building
- Relations
- Game Play
- Additional

Im unteren Bereich des Bildschirms finden Sie eine Steuerleiste, die wie ein Bedienungsfeld für einen Videorecorder funktioniert. Mit den beiden Pfeilen an der Leiste können Sie die Präsentation



seitenweise vor- bzw. zurückblättern. Eine Seite enthält einen gesprochenen Textabschnitt oder ein einzelnes Videossegment. Zwischen den Pfeilen befindet sich die Pausentaste.

Durch einmaliges Klicken wird die Präsentation unterbrochen, wobei die Pausentaste markiert bleibt. Nach nochmaligem Klick auf diese Taste wird die Präsentation weiter abgespielt. Bei der Schaltfläche ganz links handelt es sich um die Übersichtschartfläche. Klickt man sie, kehrt man zum Übersichtsbildschirm zurück. An mehreren Stellen der Anleitung dürfen Sie ins Geschehen eingreifen und selbständig spielen. Die Steuerleiste verschwindet, ein Spiel zu beginnen oder die Anleitung zu verlassen. Wenn Sie fortfahren, werden Sie in die nächste Lektion geführt.

4. Game



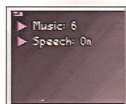
Dieser Button bringt Sie nun zu den Spieloptionen und zum Spielstart (Play). Eine genaue Beschreibung der einzelnen Optionen finden Sie im Abschnitt „Spielstart“.

Sie können die Musik bzw. die Soundeffekte im Spiel und beim Betrieb der CD abschalten. Durch Klicken der Schaltfläche „Options“ am linken Rand des Bildschirms erscheinen zwei weitere Schaltflächen: „Music on/off“ und „Speech

on/off“. Klicken Sie zum Aktivieren bzw. Deaktivieren von Musik und gesprochenem Text einen der kleinen Pfeile links neben den Optionen. Im Normalfall sollte der gesprochene Text aktiviert bleiben, wenn Sie vorhaben, ein Spiel zu starten oder sich Filmsequenzen anzeigen zu lassen, da bei Deaktivierung die Film- und Animationssequenzen der Handlung übergangen werden.

5. Options

Dieser eher unauffällige Button enthält lediglich zwei Optionen, die auch schon in den Spieloptionen zu finden sind. Mit „Musik“ legen Sie fest, ob die Hintergrundmusik gespielt werden soll, und wenn ja, wie laut. „Speech“ hingegen bestimmt, ob die Informationen als Bild-



schrifttext (off) erscheinen oder gesprochen werden (on). Für weniger Englisch-Kundige empfiehlt sich die

Wahl des Bildschirmtextes.

Quit

Beendet das Spiel.



Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, den Thron von Frankreich zu besteigen. Auf dem Weg dorthin müssen Sie Ihre Konkurrenz mit Hilfe brachialer Militärgewalt und hinterlistiger Intrigen in Schach halten und gleichzeitig für gute Beziehungen zum Papst sorgen, der Sie als König einsetzen soll.



Die Beziehungen zum Papst spielen eine zentrale Rolle

Sie können nur durch die Eroberung neuer Ländereien an Macht und Einfluß gewinnen. Dazu benötigen Sie eine effektive Streitmacht und eine zufriedene Bevölkerung, die es zu ernähren gilt. Sofern Sie die Handlungen nicht ausgeschaltet haben, tauchen von Zeit zu Zeit Fremde auf, die Ihnen nützlich, aber auch schädlich sein können. Hier müssen Sie mit königlicher Umsicht reagieren. Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist der Bau von Burgen, die Ihre Besitzungen schützen und gleichzeitig Ihr Ansehen erhöhen. Errichten Sie viele davon, doch achten Sie dabei auf Ihre Ressourcen, egal, ob es sich dabei um Baustoffe oder Arbeitskräfte handelt!



Spielstart

Bevor Sie sich mit Hilfe des Buttons „Game“ ins Mittelalter stürzen, müssen (oder können) Sie einige Einstellungen vornehmen.

Play as...

Legen Sie fest, welche Spielerfigur Sie übernehmen möchten.

Difficulty

Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade, die von Easy (einfach) über Average (mittelschwer) und Hard (schwer) bis hin zu Impossible (unmöglich?) reichen.



Gute oder schlechte Neuigkeiten?



Plots

Sie haben die Möglichkeit, Handlungen in das Spiel einfließen zu lassen, die das Ganze nicht einfacher, aber in jedem Fall interessanter machen.

Musik

Schaltet die Hintergrundmusik ein oder aus bzw. regelt deren Lautstärke.

Speech

Aktiviert die Sprachausgabe oder den Bildschirmtext.

Commodities

Regelt die Rohstoffverteilung im Spiel.

Bei „Balanced“ hat jeder Spieler eine ausgeglichene Auswahl davon. „Geographical“ läßt die Rohstoffe entsprechend ihrer natürlichen Vorkommen erscheinen. Das heißt, das Erz im Gebirge und Holz in den Wäldern zu finden ist. Bei „Random“ werden die Ressourcen zufällig verteilt.

Battles

Ermöglicht es, taktische Schlachten einzuschalten. Falls Sie diese Option



Auch der Unterhalt der Truppen erfordert Rohstoffe



aktivieren, wird der Spielbildschirm bei einem Gefecht durch den Tactical Combat Screen (taktischer Kampfbildschirm) ersetzt. Dort können Sie sich als Feldherr beweisen. Ist diese Option ausgeschaltet, werden die Schlachten vom Computer gesteuert.

Play

Startet ein neues Spiel.

Load

Lädt einen vorher gespeicherten Spielstand.



Das Spiel

Im Spiel gibt es 36 Territorien mit unterschiedlichen Lehnsherren und Rohstoffen. Auf dem Weg zur Krone brauchen Sie diese Rohstoffe für Ihre Bevölkerung sowie für den Aufbau und den Unterhalt Ihrer Armee und der Burgen. Sie können mit den Territorien Handel treiben oder sie erobern, wobei der Handel gute diplomatische Beziehungen voraussetzt. Bei einer unterkühlten Beziehung zu einem benachbarten Würdenträger ist an Handel natürlich nicht zu denken.



Pazifismus hat beim Kampf um die Krone keine Chance!

Das einzige, womit Sie rechnen können, sind Spionage, Sabotage und Eroberungsversuche. Besonders unangenehm wird die Situation für Sie, wenn sich herumsppricht, daß der Papst Sie in die engere Wahl gezogen hat. Von da ab werden Ihre Konkurrenten ihre Feindseligkeiten verstärken und versuchen, Sie aus dem Rennen zu werfen.



Der Spielbildschirm

Im Spielbildschirm können Sie alle Informationen abrufen und Aktionen einleiten.



1. Fähigkeitenpunkte: Administration

Zeigt an, wie viele administrative Punkte von der Gesamtzahl momentan verwendet werden.

2. Fähigkeitenpunkte: Militär

Zeigt das Verhältnis zwischen den insgesamt verfügbaren und den augenblicklich eingesetzten militärischen Punkten an.

3. Fähigkeitenpunkte: Diplomatie

Verhältnis zwischen den verfügbaren und den eingesetzten Punkten im diplomatischen Bereich.

4. Verfügbare Militäreinheiten

Das Schild repräsentiert die Anzahl der Infanterie-, der Pfeil die der Bogenschützen- und der Helm die Anzahl der verfügbaren Rittersinheiten.

5. Ressourcen

Die folgenden vier Felder zeigen den Bestand an: Korn, Holz, Eisen und Gold.

6. Aufgabenbalken

Der Aufgabenbalken zeigt eine momentan ausgeführte Tätigkeit. Die Rahmenfarbe zeigt den Aufgabenbereich. Grün steht für eine administrative Aufgabe, Rot für eine militärische, und diplomatische Tätigkeiten werden blau dargestellt. Zu Beginn des Spiels steht für jeden Aufgabenbereich nur ein Fenster bereit, die Anzahl steigt im späteren Spielverlauf. Die links stehenden Zahlen geben an, wie viele Einheiten aus dem jeweiligen Aufgabenbereich mit der Erfüllung der Aufgabe betraut sind.

7. Stock

Hier bekommen Sie eine Liste Ihrer Vorräte präsentiert. Neigt sich deren Bestand,

können Sie mit „Gather“ den Abbau befehlen oder auf dem Schwarzmarkt (Black Market) für Nachschub sorgen. Seien Sie aber vorsichtig: Auf dem Schwarzmarkt treibt so manches Schlitzohr sein Unwesen.



8. Army

Nach einem Klick erscheinen die Optionen zum Militärwesen. Je nach Spielsituation können Sie hier Truppen rekrutieren (Recr.), Militäreinheiten zum Polizeiwesen abkommandieren (Police Realm) oder den Bau von Belagerungsmaschinen im Auftrag geben.



9. Relat

Im Diplomatie-Fenster lesen Sie die Beziehungen zu Ihren Konkurrenten und dem Papst ab. Je höher der Wert, desto wohlgesinnt stehen Ihnen die Herrschaftshäuser gegenüber. Mit „Diplm“ beauftragen Sie einige Politiker mit der Verbesserung der politischen Beziehungen. Allerdings ist dieses Unterfangen nicht immer von Erfolg gekrönt. Die „Happiness“ repräsentiert die Zufriedenheit des Volkes. Sinkt diese Punktzahl, sollten Sie einige Politiker mit der „Volksbesänftigung“ beauftragen, andernfalls könnte sich sehr schnell ein Aufstand entwickeln. Die Einberufung eines Rats („Council“) verschafft Ihnen einen Statusbericht über die Lage im ganzen Reich.

10. Opt



Unter „Options“ finden Sie die schon bekannten Spieloptionen. Allerdings sind zwei neue Buttons hinzugekommen. Mit „Save“ können Sie den aktuellen Spielstand speichern. Das „Burgsymbol“ mit der Bezeichnung „Directory“ hingegen bringt Sie zum Startbildschirm zurück. Dort können Sie das Spiel beenden. Mit „Pause“ können Sie eine kleine

Ruhepause.

11. Datum

Aktuelles Spieldatum

12. Punktzahl

Aktuelle Punktzahl

13. Spielerwappen



Im Spielbildschirm werden alle Territorien dargestellt, wobei jeder Lehnsherr durch eine andere Farbe dargestellt wird. Sein Wappen setzt sich aus drei Teilen zusammen: aus der Spielerfarbe, dem vorhandenen Rohstoff (dargestellt durch dessen Anfangsbuchstaben) und einem Burgsymbol, dessen Größe vom Grad der Fertigstellung abhängig ist. Diese Informationen erscheinen jedoch erst nach ausgiebigen Aufklärungs- und Spionagetätigkeiten.



Zu Beginn des Spiels haben Sie nur drei Aufgabefelder



Aufgaben

Es gibt drei verschiedene Arten von Aufgaben: administrative, militärische und politische. Jeder ist eine Farbe zugeordnet: Grün steht für administrativ, Rot für militärisch und Blau für politisch. Für jede Art von Aufgabe haben Sie eine bestimmte Anzahl von Fähigkeitspunkten. Diese Punktzahl wächst mit jeder erfolgreich ausgeführten Aufgabe. Wenn Sie zum Beispiel administrative Aufgaben mit Erfolg durchführen, wächst Ihre administrative Punktzahl, und Sie haben mehr Punkte für die künftigen Aufgaben zur Verfügung. Wenn Sie darüber hinaus für eine Aufgabe Punkte aus anderen Bereichen verwendet haben (zum Beispiel das Hinzufügen von zwei militärischen und zwei diplomatischen Punkten zu den

zum Bau eines Schlosses verwendeten drei administrativen Punkten), erhöhen sich Ihre militärischen und diplomatischen Punktzahlen (etwas weniger als die administrativen).

Bei Spielbeginn befinden sich drei Aufgabebalken in der Ecke oben rechts am Hauptspielbildschirm. Im Spielverlauf können Sie drei weitere Balken hinzufügen. Der oberste Balken steht für administrative Aufgaben, der mittlere für militärische und der unterste für politische. Mit jedem Balken läßt sich nur jeweils eine Aufgabe durchführen. Während der Durchführung füllt sich



Manchmal geht auch alles schief!

der Aufgabebalken von links nach rechts. Die Aufgabe ist beendet, wenn der Balken ganz gefüllt ist. Wollen Sie dieselbe Aufgabe nochmals durchführen (unter der Bedingung, daß sie Ihnen zur Verfügung steht), klicken Sie auf Aufgabebalken. Dies ist schneller als das Zurückgehen ins Mitteilungsfenster zum Einleiten der Aufgabe.

Wenn Sie auf den Aufgabebalken klicken, während eine Aufgabe durchgeführt wird, öffnet sich das Mitteilungsfenster und zeigt an, wie nahe Sie der





Beendigung der Aufgabe sind. Zudem haben Sie die Wahl zwischen der sofortigen Unterbrechung der Aufgabe und dem Fortfahren durch einen Klick auf „OK“. Die Geschwindigkeit, mit der eine Aufgabe abläuft, wird von der auf sie verwendeten Gesamtpunktzahl bestimmt. Je mehr Punkte Sie dafür zur Verfügung stellen, desto schneller ist sie beendet. Führen Sie eine Aufgabe in einem bestimmten Bereich durch, müssen Sie aus eben diesem Bereich mehr Punkte darauf verwenden als aus den anderen beiden. Steigt Ihre Punktzahl in einem der Aufgabenbereiche auf fünf, wird in ihm ein zweiter Aufgabenbalken zum Haupt-Spielbildschirm hinzugefügt. Ihn können Sie verwenden, solange Ihre Punktzahl mindestens fünf beträgt. Sinkt sie unter fünf, verlieren Sie ihn. Im Idealfall erreichen Sie die höchstmögliche Anzahl von sechs Aufgabenbalken (zwei administrative, zwei militärische und zwei politische Aufgaben).

Administrative Aufgaben

Der Aufgabenschwerpunkt der administrativen Tätigkeiten liegt im wirtschaftlichen Bereich. Es geht darum, ausreichende Rohstoffe und Burgen für die Truppen und die Bevölkerung bereitzustellen.

• Korn ernten (Harvest Grain)

Das Ernten von Korn kostet Sie mindestens einen administrativen Punkt pro Territorium. Steht auf einem Kornterritorium ein Schloß, kostet der Erwerb des zusätzlichen Kornes einen zusätzlichen administrativen Punkt.

• Holz schlagen (Cut Timber)

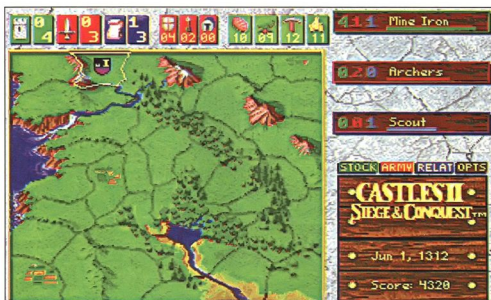
Das Schlagen von Holz kostet Sie mindestens einen administrativen Punkt pro Holzterritorium. Steht hier ein Schloß, kostet der Erwerb des zusätzlichen Holzes ebenfalls einen weiteren administrativen Punkt.

• Eisen abbauen (Mine Iron)

Der Abbau von Eisen kostet Sie mindestens einen administrativen Punkt pro Territorium. Befindet sich darauf ein Schloß, kostet der Erwerb des zusätzlichen Eisens noch einen administrativen Punkt mehr.

• Gold raffinieren (Refine Gold)

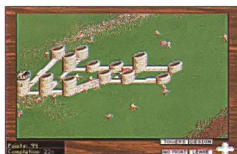
Das Raffinieren von Gold kostet Sie mindestens einen administrativen Punkt pro Territorium. Steht hier ein Schloß, verhält es sich wie bei den obigen Punkten.



Immer schön fleißig Rohstoffe fördern!

• Schloß bauen (Build Castle)

Zum Bau eines Schlosses brauchen Sie eine administrative Mindestpunktzahl von drei. Die Aufgabe kostet Sie mindestens zwei administrative Punkte und darüber hinaus 1 Korn, 3 Holz, 1 Eisen und 2 Gold.

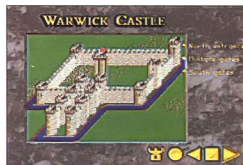


Schaffe, schaffe, Schloße baue!

Das Schloß

Die beste Methode zur Festigung Ihres Reiches und zur Verhinderung von Revolten Ihrer Untertanen ist der Bau eines Schlosses. Nicht zuletzt erschwert dies auch einem Angreifer die Eroberung Ihres Territoriums. Zum Bau eines Schlosses klicken Sie auf das dafür vorgesehene Territorium. Das Mitteilungsfenster öffnet sich, und Sie haben die Wahl zwischen „Visit“ (besuchen) und „Gede“ (abtreten an den Papst) dieses Territoriums. Klicken Sie auf „Visit“, erscheint eine Karte des Territoriums auf dem Bildschirm. Sie müssen ein Gebiet, das sich als Bauland eignet, wählen. Auf Wasser oder in einem Sumpf können Sie nicht bauen, ebenso wenig direkt auf einer Baum- oder Felspitze. Zum Abrollen der Karte klicken Sie auf die Richtungspfeile unten rechts am Bildschirm oder auf den Bildschirrand. Durch Klick auf die Mitte der Pfeile dreht sich der Blickwinkel

im Uhrzeigersinn um 90 Grad. Haben Sie einen passenden Standort für Ihr Schloß gefunden, klicken Sie auf „Design“ (Planung) und beginnen mit der Planung. Alle Ihnen während des Planungsprozesses zur Verfügung stehenden Funktionen befinden sich in den Feldern unten am Bildschirm. Zuerst müssen Sie die Fahne oder den Bergfried auf der Karte aufstellen – der Bergfried steht für Sie und die administrative Kontrolle des Schlosses. Wenn er von einem Gegner erobert wird, haben Sie das Schloß verloren. Zum Aufstellen des Bergfrieds auf der Karte klicken Sie auf das Fahnenfeld unten am Bildschirm und dann auf den Ort auf der Karte, wo Sie ihn plazieren möchten. Es stehen Ihnen zwei Turmartentypen zur Verfügung – viereckig oder rund.



Jede Bauform hat Vor- und Nachteile

Die viereckigen Türme sind bei der Verteidigung nicht ganz so wirksam wie die runden, da sie blinde Punkte haben. Die runden Türme eignen sich zwar besser zur Verteidigung, doch ihr Bau dauert länger als der von viereckigen. Zum Aufstellen eines Turms klicken Sie auf das Feld unten am Bildschirm und dann auf die Karte. Sie können auch zwischen dicken und dünnen Mauern wählen. Wie

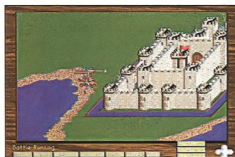
zu erwarten, sind die dicken Mauern der Verteidigung dienlicher, doch ihr Bau dauert ebenfalls länger. Sowohl bei Türmen als auch bei Mauern haben Sie die Wahl zwischen „Tall“ (hoch) und „Small“ (niedrig).

Vergessen Sie bei ihrer Bauerei jedoch nicht, daß Sie den Zugang zum Bergfried offenhalten müssen. Wenn Sie beim Aufstellen eines Schloßteils auf der Karte einen Fehler machen, verwenden Sie das Symbol X zum Löschen dieses Teils. Das Festhalten der rechten Maustaste und ein Linksklick verwandelt den Cursor in eine Löschtaste.

Um vom Schloßbau-Bildschirm zum Hauptbildschirm zurückzukehren, klicken Sie erst auf „Options“ und dann auf „Leave“ (verlassen).

Von der Größe Ihres Schlosses hängt es ab, ob Sie die Produktion des Rohstoffs, der sich auf Ihrem Territorium ums Schloß herum befindet, verdoppeln und dadurch die Bevölkerung von Revolten abhalten können oder nicht. Diese Größe wird anhand eines Punktsystems, das sich nach der Wahl der Schloßteile richtet (hoch oder niedrig), bestimmt. Ein hoher Teil ist drei, ein niedriger Teil zwei Punkte wert. Um die Produktion eines Rohstoffs zu verdoppeln, muß ein Schloß mindestens 50 Punkte wert sein. Um die Bevölkerung von einer Revolte abzuhalten, bedarf es dagegen 100 Punkte.

Zu guter Letzt müssen Sie bei der Planung eines Schlosses die Bauart festlegen. Sie haben die Wahl zwischen „Uniform“ (einheitlich), „Outward“ (der Bau wird von außen begonnen), „Inward“ (der Bau wird von innen begonnen) und „Towers first“ (Türme zuerst). Klicken Sie auf eine dieser Optionen, und dem Bau steht nichts mehr im Wege.



Leider sind Schlösser nicht für die Ewigkeit gebaut

Wenn Sie diesen Bauplan speichern möchten, klicken Sie auf „Save“ (speichern). Damit läßt sich derselbe Plan später in einem anderen Territorium wieder verwenden. Hierzu klicken Sie auf „Load“ (laden), und Sie haben die Wahl unter allen Plänen, die Sie bisher gemacht und gespeichert haben (vor dem Laden müssen Sie Ihren Bergfried aufstellen, um den Standort des Schlosses zu bestimmen).

Um auf den Hauptspielbildschirm zurückzukehren, klicken Sie auf „Leave“. Nach der Planung eines Schlosses erscheint ein winziges Turmsymbol auf der Karte des entsprechenden Territoriums. Sobald Sie die Bedingungen zum Bau erfüllt haben, klicken Sie auf das Territorium, und die Option „Build Castle“ (Schloß bauen) erscheint im Mitteilungsfenster. Diese Aufgabe erfordert 1 Korn, 3 Holz, 1 Eisen und 2 Gold sowie mindestens zwei administrative Punkte. Wenn Sie Ihr Territorium besuchen, während ein Schloß errichtet wird, können Sie den Rohbau bereits betrachten. Hat Ihr Schloß die Größe zur Produktionsverdoppelung erreicht (50 Punkte), wächst das Schloßsymbol auf der Karte auf halbe Größe. Wenn es die Größe zur Verhinderung von Revolten in benachbarten Territorien erreicht, wächst das Symbol auf volle Größe.

Militärische Aufgaben

Die Aufgabe des Militärs besteht in der Verteidigung und Sicherung der eigenen Landesgrenzen sowie in der Eroberung neuer Territorien.



Ein stattliches Heer will versorgt und bezahlt werden!

Polizeiliche Überwachung (Policing the Realm)

Die polizeiliche Überwachung des Reiches kostet Sie mindestens einen militärischen Punkt. Während diese Aufgabe ausgeführt wird, erhöht sich die Wirksamkeit aller anderen laufenden Aufgaben, und das Fassen von Spionen und Saboteuren ist wahrscheinlicher. Am Ende dieser Aufgabe sinkt die Zufriedenheit Ihrer Untertanen um einen Punkt.

Infanterie anwerben (Recruit Infantry)

Das Anwerben von Infanterie kostet Sie mindestens einen militärischen Punkt. Ferner müssen Sie 1 Eisen zur Bewaffnung der Truppen und 1 Gold als Anwerbebonus ausgeben.

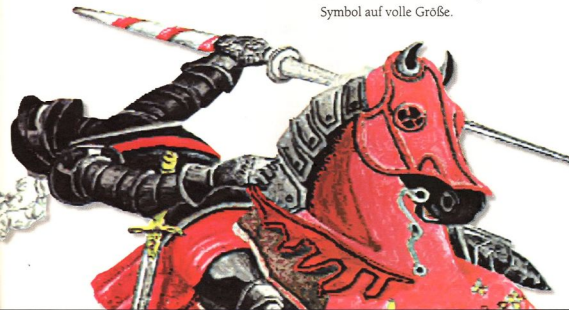
Ist die Aufgabe beendet, wächst die Armee um eine Infanterieeinheit.

Bogenschützen anwerben (Recruit Archers)

Damit Sie Bogenschützen anwerben können, benötigen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von zwei, mindestens einer der Punkte muß für diese Aufgabe ausgegeben werden. Ferner kostet es Sie 1 Holz zum Ausrüsten der Bogenschützen mit Pfeil und Bogen und 1 Gold als Anwerbebonus. Am Ende dieser Aufgabe wächst die Armee um eine Bogenschützeinheit.

Ritter anwerben (Recruit Knights)

Damit Sie Ritter anwerben können, benötigen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von sechs. Mindestens einer davon muß für diese Aufgabe ausgegeben werden. Ferner kostet es Sie 1 Korn zur Ernährung des Ritters und seines Gefolges sowie zur Fütterung seines Pferdes. Seine Rüstung kostet 1 Eisen, der Anwer-





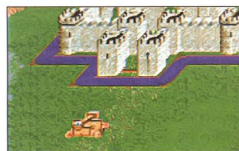
bebonus 1 Gold. Am Ende dieser Aufgabe wächst die Armee um einen Ritter.

Ballista bauen (Build Ballista)

Damit Sie ein Ballista herstellen können, benötigen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von fünf. Mindestens vier davon müssen für die Aufgabe ausgegeben werden. Ferner erfordert die Konstruktion des Ballista 1 Holz und 1 Eisen, und sie kostet 1 Gold. Am Ende wächst die Armee um ein Ballista. Eine Armee kann nur ein Ballista auf einmal besitzen.

Katapult bauen (Build Catapult)

Damit Sie ein Katapult herstellen können, benötigen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von sechs, mindestens fünf kostet Sie die Aufgabe. Ferner erfordert die Konstruktion des Katapults 1 Holz und 1 Eisen, und sie kostet 1 Gold. Die Armee wächst nun um ein Katapult. Eine Armee kann nur ein Katapult auf einmal besitzen.



Ein Katapult verwandelt Schloßmauern in ein Trümmerfeld

Belagerungsturm bauen (Build Siege Tower)

Damit Sie einen Belagerungsturm erbauen können, benötigen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von sieben. Mindestens sechs müssen für die Aufgabe ausgegeben werden. Ferner erfordert die Konstruktion des Belagerungsturms 1 Holz und 1 Eisen und 1 Gold. Die Armee ist um einen Belagerungsturm gewachsen. Eine Armee kann nur einen Belagerungsturm auf einmal besitzen.

Angriff (Attack)

Zum Angriff eines Territoriums benötigen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von zwei und eine Zufriedenheits-ebene von drei oder mehr. Mindestens zwei militärische Punkte müssen für die Aufgabe ausgegeben werden, und 1 Eisen ist für die Ausrüstung der Armee zu verwenden. Diese Aufgabe besteht in der Zusammenstellung der Truppen, dem Bereithalten der nötigen Vorräte und dem

Marsch der Armee auf das anzugreifende Territorium. Sie können nur an Ihr eigenes Land anliegende Territorien angreifen. Am Ende dieser Aufgabe ist die Armee dazu imstande, den Feind zu attackieren.

•Angriff auf ein fremdes Territorium

Wenn Sie Wirtschaft und Armee zu einer gewissen Größe ausgebaut haben, können Sie ein anderes Territorium angreifen, um Umfang und Reichtum Ihres Reichs zu erhöhen. Sie benötigen hierzu zwei militärische Punkte, eine Zufriedenheitsrate von mindestens 3 und 1 Eisen. Wenn Sie diese Bedingungen erfüllen und an-



Hier ist taktisches Geschick gefragt ...

greifen wollen, klicken Sie auf ein benachbartes Territorium, und die Option „Attack“ erscheint. Ist der Aufgabenbalken „Attack“ aufgefüllt, können Sie wählen, ob Sie angreifen oder Ihre Truppen zurückrufen wollen. Nachdem Sie sich entschieden haben, klicken Sie auf „OK“, und die Aufgabe der Vorbereitung Ihrer Armee auf die Schlacht wird beendet.

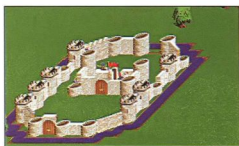
•Die Schlacht

Wenn Sie beschließen, einen Angriff vorzunehmen, oder wenn Sie das Opfer eines Angriffs sind, wird der Hauptspielbildschirm vom „Tactical Combat Screen“ (taktischer Kampfbildschirm) ersetzt (falls Sie die taktischen Schlachten eingeschaltet haben). Auf diesem Bildschirm sehen Sie eine Karte des Territoriums, in dem die Schlacht stattfinden soll, und eine Skala der beiden militärischen Streitkräfte, die aufeinanderzutreffen werden. Die Schlachtskala befindet sich unten am Bildschirm. Wenn sie auf „1“ steht, repräsentiert jede Person auf dem Schlachtfeld



... wenn die Schlacht gewonnen werden soll!

eine Einheit der Armee. Beträgt der Wert „2“ oder mehr, heißt dies, daß jede Einheit der Armee mit zwei oder mehr Personen auf dem Schlachtfeld vertreten ist.



Die Eroberung eines Schlosses ist eine harte Nuß!

Es gibt unterschiedliche Geländearten, in denen Truppenteile mehr oder weniger effektiv sind. So eignen sich die berittenen Einheiten eher für das freie Gelände als für einen Wald. Diese Handicaps sollten Sie bei der Platzierung berücksichtigen. Um eine Einheit aufzustellen, klicken Sie zuerst auf die Einheit, anschließend auf die Position. Wollen Sie hingegen eine ganze Truppengattung verschieben, wählen Sie die entsprechende Truppenbezeichnung unten rechts und platzieren dann die Einheiten.

Nachdem Sie Ihre Armee aufgestellt haben, sind Sie kampfbereit. Ihren Einheiten können Sie während der Schlacht Befehle erteilen. Wollen Sie eine bestimmte gegnerische Einheit angreifen, klicken Sie zuerst auf Ihren Trupp und danach auf den des Gegners. Folgende Kommandos stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Melee:** Angriff auf die nächstliegende Feindeinheit. Findet sich in Reichweite der Truppe kein Gegner, wird der Bergfried oder eine Belagerungswaffe attackiert.
- **Stand:** Die damit beauftragten Einheiten halten die Stellung.
- **Begin:** Startet den Angriff.
- **Retreat:** Blast zum Rückzug. Die Truppen flüchten daraufhin vom Schlachtfeld.

Der Sieg ist errungen, wenn bestimmte Schlachtbedingungen erfüllt sind: In einer Feldschlacht müssen Sie entweder alle feindlichen Streitkräfte töten oder den Feind zum Rückzug vom Schlachtfeld zwingen. Eine Schlacht in einem Schloß gewinnen Sie, wenn alle feindlichen Streitkräfte tot sind, der Feind die Flucht ergreift oder eine genügend große Zahl Ihrer Truppen den Bergfried erreicht und lange genug dort bleibt.

Saboteur

Das Aussenden eines oder mehrerer Saboteure, um eine feindliche Provinz anzugreifen, erfordert eine militärische Mindestpunktzahl von drei. Mindestens zwei davon sind auszugeben, die Dienste des Saboteurs (der Saboteure) kosten 1 Gold. Die erfolgreiche Durchführung dieser Aufgabe hat zur Folge, daß die Vorräte des Feindes erschöpft oder einige seiner Einheiten demoralisiert und aufgelöst werden. Wenn der Feind sein Reich polizeilich überwachen läßt, ist es ziemlich wahrscheinlich, daß der Saboteur (die Saboteure) gefaßt wird. Ist dies der Fall, verschlechtern sich Ihre Beziehungen zum Feind.

Politische Aufgaben

Aufgabe der Politiker ist es, für Prestige und Handelsbeziehungen zu sorgen. Sie eignen sich auch vorzüglich als Kundschafter und Spione.

Kundschafter (Scouting)

Das Erkunden eines Territoriums kostet Sie mindestens einen politischen Punkt. Am Ende dieser Aufgabe werden Informationen über die Rohstoffe und die Besitzverhältnisse der Provinz bekannt. Sie können nur Territorien erkunden, die an eines Ihrer eigenen Gebiete angrenzen.

Spion (Spy)

Damit Sie einen Spion aussenden können, brauchen Sie eine militärische Mindestpunktzahl von drei. Mindestens zwei politische Punkte müssen für die Aufgabe ausgegeben werden, und die Bezahlung des Spions kostet 1 Gold. Nach erfolgreicher Beendigung dieser Aufgabe wird dem Spieler gezeigt, welche Territorien sich im Besitz des Feindes befinden, wie groß seine Armee ist und auf welcher Zufriedenheitsebene er sich befindet. Laßt der Feind sein Reich polizeilich überwachen, ist es ziemlich wahrscheinlich, daß der Spion gefaßt wird. In dem Fall verschlechtern sich Ihre Beziehungen zum Feind.



Die Spionage liefert wertvolle Informationen – wenn sie gelingt!

Diplomat

Das Versenden eines Diplomaten an einen Spieler erfordert eine politische Mindestpunktzahl von drei, wovon mindestens zwei Punkte für diese Aufgabe eingesetzt werden müssen, zusätzlich zu 1 Gold zur Deckung der Reisekosten. Der Diplomat erhält eine Reihe von Optionen mit auf den Weg, innerhalb derer er seine Verhandlungen führen kann. Je mehr politische Punkte der Aufgabe zugeteilt werden können, desto besser werden die Ergebnisse sein.

Händler (Merchant)

Das Aussenden eines Händlers für kommerzielle Transaktionen mit einem anderen Spieler erfordert eine politische Mindestpunktzahl von drei, mindestens zwei davon sind für diese Aufgabe einzusetzen. Der Papst kommt als Handelspartner nicht in Frage! Bevor Sie den Händler auf die Reise schicken, entscheiden Sie, welche Waren Sie anbieten und was Sie einkaufen wollen. Je mehr politische Punkte Sie für diese Aufgabe einsetzen, desto besser sind die Aussichten auf geschäftlichen Erfolg. Selbstverständlich hilft es, wenn Sie mit dem betreffenden Handelspartner bereits freundschaftliche Kontakte pflegen.

Zufriedenheit (Happiness)

Zur Erhöhung der Zufriedenheit Ihrer Untertanen müssen Sie mindestens zwei politische Punkte ausgeben. Ferner sind die Untertanen mit 1 Korn zu nähren, 1 Holz muß zur Errichtung öffentlicher Bauwerke verwendet und 1 Gold an die Armen verteilt werden. Nach Beendigung dieser Aufgabe wächst die Zufriedenheit um 1.

Rat (Council)

Das Einberufen eines Rats kostet Sie politische Punkte. Ferner müssen die Ratsmitglieder, während der Rat tagt, mit 1 Korn genährt werden, und ihre Spesen kosten 1 Gold. Nach erfolgreicher Beendigung



Die Einberufung des Rats kostet einiges an Geld



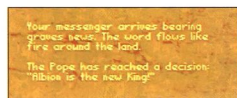
Es kann nur einen geben

dieser Aufgabe erhält der Spieler Informationen darüber, welchen Rang die einzelnen Spieler belegen, wer gesegnet oder exkommuniziert ist und welche ihrer Provinzen kurz vor einem Aufstand befinden.



Der Papst
(The Pope)

Da der Papst (the Pope) der einzige ist, der Sie zum König machen kann, müssen Sie unbedingt freundschaftliche Beziehungen mit ihm pflegen. Manchmal können Sie diese Beziehungen verbessern, indem Sie einen Diplomaten mit Gold zu ihm senden, um Ihren guten Willen zu zeigen.



Der Papst als „Königsmacher“!

Sinken Ihre Beziehungen zum Papst auf 2 oder tiefer, werden Sie exkommuniziert. In diesem Fall können Sie mit niemandem mehr handeln und keine weiteren Gesandtschaften zum Papst senden. Der einzige Weg zur Verbesserung der Beziehungen ist, eines Ihrer Territorien an ihn abzutreten. Dadurch verbessern sich Ihre Beziehungen um drei Punkte. Befindet sich auf dem Territorium gar ein Schloß, so sind es schon vier Punkte. Sie können auch dann ein Territorium an den Papst abtreten, wenn Sie nicht exkommuniziert sind. In diesem Fall verbessern sich Ihre Beziehungen jedoch nur um einen Punkt bei einem Territorium ohne und um zwei Punkte bei einem Territorium mit Schloß. Ein Territorium, das an ein bereits dem Papst gehörendes angrenzt, kann nicht an ihn abgetreten werden.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



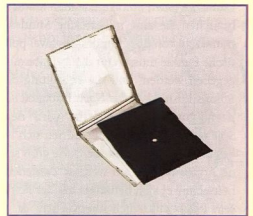
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite



Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen“ des Installers.

Systemanforderungen

Um „Castles II“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

Systemvoraussetzungen

- ▶ IBM-PC oder 100 % Kompatibel
- ▶ MS DOS 5.0 oder höher
- ▶ Prozessor: mind. 386SX mit 20 MHz oder 100 % Kompatibel
- ▶ mind. 1 MB RAM (EMS)
- ▶ mind. 520 KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ VGA-Grafikkarte
- ▶ Festplatte mit mind. 6,5 MB freiem Speicherplatz
- ▶ CD-ROM-Laufwerk
- ▶ Microsoft-kompatible Maus
- ▶ Adlib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16, Pro-Audio Spectrum oder 100% Kompatible Soundkarten

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie folgende Zeile ein:
BGNS1AL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Zum Starten des Spiels wechseln Sie bitte in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie „Castles II“ installiert haben, und geben Sie Cx2D ein.

CD-Inhalt

- Vollversion: Castles II
- Microsoft „Wordview“ für Windows 3.1 und Windows 95
- Handbuch zu „Castles II“ im Microsoft Word Format

**Bestseller
Games
Collection**

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 16“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

CASTLES II

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma Interplay, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- ➊ **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Interplay** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- ➋ **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- ➌ **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 16, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- ➍ **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am:

--	--	--	--	--	--	--	--

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes CASTLES II mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Collection 16“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

- Computer:** ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
Speicher: ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ OS/2
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Bestseller Games Collection 16

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g: 3,- DM) an:

Bestseller Games Collection 16
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder CD-TOP-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kommerzielles Originalprogramm, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die CD-TOP-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten Multimedia-Anwendungen. Hier finden Sie solche ausgezeichneten Spitzenprogramme wie: BODYWORKS u. TIME ALMANAC.

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das Magazin der Spiele-Lösungen für alle Highscore-Jäger und Adventure-Reisende! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks - teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern - sowie ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielösungen zu topaktuellen Spielthemen.

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle „Schneppchen-Jäger“, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf 2 Heft-CD-ROMs werden in jeder Ausgabe ca. 250 Top-Programme (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen plus eine Original-Vollversion mitgeliefert. Der reduzierte Teil umfasst jede Menge Infos und Tipps sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection

Diese Spielmagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele - jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfasst jeweils ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen - ein Must für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielheft auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle Top-Seller, die allen Spielern bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, erstklassigen Spielheft als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die komplette Anleitung - und meist auch die vollständige Spielung - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über DM 100,- im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unfallbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS - JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-ABO kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Absos auf dem untenstehenden ABO-COUPON an - und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit - und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-ABO in ein reguläres Zeitschriften-ABO umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine:
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90

B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
Sämtliche Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Banküberweisung möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AD) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | | |
|--------------------------|----------------------------|----------|
| ☐ | FG 001 DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 003 PRESS International | DM 9,99 |
| ☐ | FG 006 CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 007 DBASE IV | DM 9,99 |
| ☐ | FG 009 PARADOX 4.5 f. Win. | DM 9,99 |
| ☐ | FG 010 LABEL IT! | DM 12,99 |
| ☐ | FG 011 HORTON COMMANDER | DM 12,99 |
| ☐ | FG 012 CALENDAR CREATOR | DM 12,99 |
| ☐ | FG 013 ARCON LT | DM 12,99 |
| ☐ | FG 014 WELTATLAS 4.0 | DM 12,99 |
| ☐ | FG 015 IMAGE PAIRS 2.0 | DM 12,99 |
| ☐ | FG 016 ASTRO STAR 5.0 | DM 12,99 |
| ☐ | FG 017 ÜBUNG M. D. MEISTER | DM 12,99 |

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

- | | | |
|--------------------------|-------------------------------|----------|
| ☐ | TBG 12 LEISURE SUIT LARRY 6 | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 13 ALONE IN THE DARK 2 | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 14 SIM CITY ENHANCED | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 15 ALONE IN THE DARK 3 | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 16 DUNGEON MASTER 2 | DM 12,99 |
| ☐ | TGG 06 DIE SIEDLER | DM 14,99 |
| ☐ | TGG 07 CYBERIA | DM 14,99 |
| ☐ | TGG 08 DESCENT | DM 14,99 |
| ☐ | TGG 09 POLE POSITION | DM 14,99 |
| ☐ | TTC 011 HOLLYWOOD PICTURES | DM 19,80 |
| ☐ | TTC 100 FRONTIER - ELITE 2 | DM 19,80 |
| ☐ | TTC 112 NORTON & MISSION DISK | DM 19,80 |

Bitte Adress- und/oder Postwechsel, Zeitschriften ankreuzen und Coupon an anbestehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung; bei Banküberweisung DM 6,90 / per Postüberweisung DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit als der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-ABO(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. wir bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- | | | |
|--------------------------|---|-------------------------|
| ☐ | Probeabo FAST GESCHENKT! | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo CD TOP | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 39,60* |
| ☐ | Probeabo PC HIGHSCORE | |
| ☐ | 6 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,60* |
| ☐ | Probeabo CD+ extra | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,60* |

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen des spätestens 14 Tage nach Erhalt meine 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-ABOs in ein reguläres Abonnement mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abonnement gilt jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____
Bank: _____ Ort: _____
BIZ: _____ Kto.: _____

Lieferanschrift:

Name: _____
Vorname: _____
Straße: _____
Plz./Ort: _____
PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden): _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Katschke 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Abkündigung des Widerrufs.

Datum: _____ 2. Unterschrift: _____

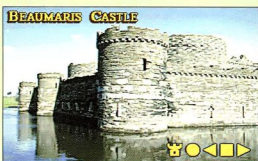
Abo-Hotline Österreich: 0 2274 / 73 04

Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

PEARL Agency - PEARL-Straße 1 - D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 - Telefax: 07631/360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

CASTLES II

SIEGE AND CONQUEST



So urteilt die Fachpresse:

„Ordentlich gemachte
Mixtur aus
Strategie, Kampf
und Hochbau.“

PC Joker
(2/93)

Treten Sie an zum **Kampf um den französischen Thron** und verhelfen Sie Ihrem Fürstenhaus zu Ruhm und Ehre. Durch Umsicht und politische Intrigen, durch Handel und Förderung von Bodenschätzen sowie durch strategischen Einsatz Ihrer Ritter und Bogenschützen beherrschen Sie Ihr **mittelalterliches Reich**.

Wo Diplomatie nicht weiterhilft, schicken Sie Ihre Krieger in die Schlacht. Doch leider sind Sie nicht der einzige Anwärter auf den Königs-thron. Auch Ihren Konkurrenten ist keine Intrige zu schäbig, um den Segen des Papstes zu erlangen – Sie müssen sich die Krone mit allen Mitteln erkämpfen.

FEATURES:

- Original-Vollversion auf CD-ROM, lizenziert von Interplay
- Möglichkeit zum **Bau diverser Burgen nach historischem Vorbild**
- Über vierzig verschiedene Unter- und Nebenhandlungen
- Wählbare Schwierigkeitsgrade und eine Vielzahl von Optionen
- Schlachten-Modus und animierte Videosequenzen**
- Mehr als fünf Stunden **digitalisierte Sprachausgabe**
- Stimmungsvoller **Soundtrack**
- Steuerung per Maus, Tastatur oder Joystick

