

Die Gilde 2

DIE SEERÄUBER DER HANSE



HANDBUCH



JoWood Productions Software AG

Pyhrnstrasse 40
A-8940 Liezen, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage "Die Gilde 2": www.diegilde2.com

© 2007 by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. © 2007 Deep Silver (p) 2007 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by 4Head Studios. All rights reserved. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

Uses **Gamebryo 3D Graphics Engine**. Copyright © 2007 by Emergent Game Technologies. Used under license.

Uses **SpeedTreeRT**. Copyright © 2007 Interactive Data Visualization, Inc. Used under license.

Uses **FMOD Sound System**. Copyright © 1994-2007 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used under license.

Uses **Rendez-Vous Technology**. Copyright © 1998-2007 by Quazal Technologies Inc. Used under license.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

TECHNISCHE INFORMATIONEN/HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland:	0900 1 807 207	(0,62 €/Min.)
Österreich:	0900 1 807 207	(0,53 €/Min.)
Schweiz:	0900 1 807 207	(1,19 SFr/Min.)

FAQ und Kontaktformular im Internet: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tips&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland:	0900 5 155 686	(1,86 €/Min.)
Österreich:	0900 5 155 686	(2,16 €/Min.)
Schweiz:	0900 5 155 686	(3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (Start --> Ausführen --> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.



INHALTSVERZEICHNIS

EPILEPSIE-WARNUNG	2
TECHNISCHE INFORMATIONEN/HOTLINE	3
TECHNISCHER TEIL	6
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	6
INSTALLATION	6
SPIEL STARTEN	6
STARTEN VON DVD AUS	6
STARTEN VOM DESKTOP AUS	7
TUTORIAL, KARTEN & KAMPAGNE	7
TUTORIAL (EINFÜHRUNGS-VIDEO)	7
NEUE KARTEN	7
DIE HANSE	7
BRITANNIEN	7
NORDSEE	8
POMMERN	8
DIE KAMPAGNE	8
NEUE BERUFE	8
DER FISCHER (PATRON-KLASSE)	9
GEBÄDESTUFE 1: ANGLERKATE	9
GEBÄDESTUFE 2: FISCHERHÜTTE	9
GEBÄDESTUFE 3: RÄUCHEREI	10
DAS FISCHERBOOT	10
DER MEDICUS (GELEHRTEN-KLASSE)	10
GEBÄDESTUFE 1: HEILERSTUBE	11
GEBÄDESTUFE 2: KRANKENHAUS	11
GEBÄDESTUFE 3: HOSPITAL	12
QUACKSALBER	12
DER PIRAT (GAUNER-KLASSE)	13
GEBÄDESTUFE 1: PIRATENZUFLUCHT	13
GEBÄDESTUFE 2: PIRATENNEST	13
GEBÄDESTUFE 3: PIRATENFESTUNG	13
PIRATENBRÄUTE	13
DAS PIRATENSCHIFF	13
NEUE TITEL & ÄMTER	14
NEUE TITEL	14
BARON	14
GRAF	14
MARKGRAF	15
DIE REICHSHAUPTSTADT	15
KARDINAL	16
FELDHERR	16
KÖNIG	17
DIE NEUE ÄMTSSITZUNG	18

SEEFAHRT & FERNHANDEL	19
DAS WARENHAUS	19
SCHIFFE	19
SCHIFFSTYPEN	19
NAVIGATION	20
ERWEITERUNGEN	20
DER HAFEN	21
KONTORE	21
WACHTÜRME	22
WEITERE NEUERUNGEN	23
BENUTZEROBERFLÄCHE	23
(A) GEBÄUDEFILTER	23
(B) WICHTIGE EINHEITEN	24
(C) HANDELSAUFTRÄGE	24
CHARAKTER-MAßNAHMEN	24
GEBÄUDE-MAßNAHMEN	25
DER STADTSCHREIER	25
DAS SCHWARZE BRETT	25
KRANKHEITEN	26
BRANDWUNDE	26
ERKÄLTUNG	26
GRIPPE	26
KNOCHENBRUCH	26
LEPRA	26
LUNGENENTZÜNDUNG	26
SCHWARZER TOD	26
VERSTAUCHUNG	27
ZAHNFÄULE	27
TABELLEN & ÜBERSICHTEN	27
TALENTE	27
STERNZEICHEN	28
CHARAKTERSTUFEN	28
TITEL	29
ORTSCHAFTSTUFEN & ÄMTER	29
MINISTERIEN & ÄMTERHIERARCHIE	30
POLITISCHE EBENEN	30
WAFFEN & RÜSTUNGEN	31
KRANKHEITEN	32
TASTATURBELEGUNG & MAUSSTEUERUNG	32
INDEX	34
MITWIRKENDE	36
ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG	38



TECHNISCHER TEIL

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um DIE GILDE II – SEERÄUBER DER HANSE spielen zu können, muss Ihr Rechner folgende minimale Systemvoraussetzungen erfüllen:

- MS Windows® XP, Vista
- 2 GHz Prozessor
- DVD-ROM-Laufwerk
- DirectX9 fähige Grafikkarte mit Pixelshader Model 1.1
- DirectX9-kompatible Maus, Tastatur und Soundkarte
- 512 MB RAM Hauptspeicher

Wir empfehlen folgende Systemvoraussetzungen:

- 2,8 GHz Prozessor
- DirectX9 fähige Grafikkarte mit Pixelshader Model 2
- 1 GB RAM Hauptspeicher

INSTALLATION

Legen Sie die DIE GILDE II – SEERÄUBER DER HANSE-DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Falls für Ihr Laufwerk die Funktion **Automatische Benachrichtigung beim Wechsel** aktiviert ist, startet das Setup-Programm automatisch. Andernfalls müssen Sie das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicken Sie hierzu auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol für Ihr DVD-Laufwerk. Doppelklicken Sie entweder auf die Datei **autorun.exe** oder auf die Datei **setup.exe**.

Es öffnet sich das Startmenü. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit der Beschriftung **Installieren** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Dieses Erweiterungsspiel setzt eine installierte Version von DIE GILDE II voraus !

SPIEL STARTEN

Achten Sie darauf, vor dem Spielstart alle virtuellen Laufwerke zu deaktivieren!

STARTEN VON DVD AUS

Nachdem Sie die DIE GILDE II – SEERÄUBER DER HANSE-DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, öffnet sich das Startmenü der DVD. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche mit der Beschriftung **Spielen**.

STARTEN VOM DESKTOP AUS

Wenn die DIE GILDE II – SEERÄUBER DER HANSE-DVD-ROM bereits in Ihr DVD-ROM-Laufwerk eingelegt ist, sich das Startmenü der DVD aber nicht automatisch öffnet, können Sie DIE GILDE II auch manuell starten. Klicken Sie dazu im Start-Menü auf Ihrem Desktop auf **Programme** und dann auf „DIE GILDE II – SEERÄUBER DER HANSE“. Wählen Sie hier die Option **Spielen** aus.

TUTORIAL, KARTEN & KAMPAGNE

TUTORIAL (EINFÜHRUNGS-VIDEO)

Um Ihnen den Einstieg in die Welt der SEERÄUBER DER HANSE zu erleichtern, haben wir für Sie ein Einführungs-Video erstellt. Sie können das Video über den Menüpunkt KAMPAGNE im Hauptmenü starten.

NEUE KARTEN

Mit diesem Erweiterungsspiel erhalten Sie zwei weitere Karten zur Auswahl:

DIE HANSE

Die Hanse ist der mächtigste Handelsbund im Norden Europas. Von Hamburg aus dominiert die Hanse den Warenverkehr in der gesamten Nord- und Ostsee. Sie besitzt eine gewaltige, hauptsächlich aus Koggen bestehende Handelsflotte, und hat allerorten Handelsposten, so genannte Kontore, eröffnet.

Die Hanse schlägt sich seit längerem schon mit den Seeräubern des Nordmeeres und mit dem Königshaus von Dänemark herum. Das bekommt nicht nur Hamburg zu spüren, sondern auch die anderen Städte, die in engen Handelsbeziehungen mit ihr stehen.

Ortschaften: Bergen, Danzig, Hamburg, London

Kontore: Brügge, Edinburgh, Nowgorod, Skanör, Wisby

BRITANNIEN

Die Ureinwohner Britanniens, das keltische Volk der Pikten, nannte ihre Insel einst „Albion“. Mit der Eroberung durch das Römische Imperium nach Christi Geburt setzte sich jedoch der Name „Britannia“ durch. Nach dem Abzug der Römer fielen die Scoten, Vorfahren der Schotten, aus Irland sowie die Sachsen und Angeln in Britannien ein und formten schließlich die heutigen Länder England, Schottland und Wales.

London, die prächtigste Stadt der Insel und gleichzeitig Hauptstadt und Königssitz Englands, wurde im Jahre 47 nach Christus von den Römern als „Londinium“ gegründet. Mehrmalig wurde sie zerstört und wieder aufgebaut. Heute ist die Stadt nicht nur eine wichtige Handelsstadt, sondern auch Schauplatz eines stetigen Kampfes um die Vorherrschaft in Britannien.

Ortschaften: London

Kontore: Edinburgh



NORDSEE

Die Nordsee ist ein Randmeer des Atlantischen Ozeans, welches sich zwischen der Britischen Insel, Skandinavien und Mitteleuropa erstreckt. Von den Römern „Mare Germanicum“ - Germanisches Meer - genannt, war es doch die Hanse, die der Nordsee ihren bis heute gebräuchlichen Namen gab. Denn von Hamburg aus gesehen liegt sie im Norden, so wie die Ostsee im Osten liegt.

In der Nordsee gibt es dutzende wichtiger Schiffswege, aber auch unzählige Seeräuberstecke. Gerade die Vitalienbrüder - der sagenumwobenen Piratengemeinschaft Europas - trieben ihr Umwesen in der Nordsee, nachdem sie vom Deutschen Ritterorden blutig aus der Ostsee verdrängt wurden.

Ortschaften: Bergen, Hamburg, London

Kontore: Brügge, Edinburgh, Skanör

POMMERN

Gothiscandza - „Küste der Goten“ - so nannten einst die Goten das heutige Danzig. Einige Generationen später wurde die Stadt von dem baltischen Stamm der Prußen erobert, nach welchen das spätere Fürstentum Preußen benannt wurde. Schon damals war Danzig ein großer Umschlagplatz für Bernstein und Felle.

Danzig liegt in der Landschaft Pommern und gehört zum Ordensstaat Preußen, welcher vom Deutschen Ritterorden errichtet wurde. Mit dem Beitritt zur Hanse im Jahre 1361 blühte die Stadt auf und wurde schließlich führende preußische Hansestadt.

Können Sie im harten Konkurrenzkampf um die Vormachtstellung in Pommern bestehen? Oder werdet Sie hinweggefegt wie welches Blatt?

Ortschaften: Danzig

Kontore: Nowgorod, Wisby

DIE KAMPAGNE

Taucht ein in die Welt der norddeutschen Hanse. Erlebt den Aufstieg einer der erfolgreichsten Patrizierfamilien des 15. Jahrhunderts von armen Fischern zu wohlhabenden und einflussreichen Kaufleuten.

Die Kampagne von SEERÄUBER DER HANSE ist in vier Kapitel unterteilt und spielt auf der Hanse-Karte. Sie können die Kampagne über den Menüpunkt KAMPAGNE in Hauptmenü starten.

NEUE BERUFE

Mit SEERÄUBER DER HANSE stehen Ihnen drei weitere Berufe zur Auswahl: Fischer, Medicus und Pirat. In diesem Kapitel finden Sie die Beschreibung aller drei Berufe sowie die Gebädestufen, Produkte und die speziellen Maßnahmen.

DER FISCHER (PATRON-KLASSE)

Der Fischer verdient sein Geld mit Fisch und Muscheln. Zu seinen Produkten gehören aber nicht nur Nahrungsmittel, sondern auch Schmuck und Stinkbomben.

GEBÄUESTUFE 1: ANGLERKATE

In dieser ärmlichen Käte lagert der Fischer seine Angeln und Netze.



Hering

Der etwa eine Elle lange, silbergrün glänzende Hering ist der beliebteste Speisefisch unserer Zeit. Er tritt in großen Schwärmen auf und ist mithilfe von Netzen leicht zu fangen.



Muschel

Muschelfleisch ist eine schmackhafte Einlage für Suppen. Außerdem kann man aus polierten Muschelschalen ansehnlichen Schmuck herstellen. Manchmal hat man aber auch das Glück, eine schillernde Perle in einer Muschel zu finden...



Gebackener Hering

Ein gut durchgebackener Hering ist schmackhaft und einige Tage haltbar. Er stillt den Hunger der einfachen Leute.



Muschelkette

Eine Kette aus polierten Muschelschalen ist ein schöner Schmuck für die einfachen Leute.

GEBÄUESTUFE 2: FISCHERHÜTTE

In dieser Hütte nimmt der Fischer die gefangenen Fische aus. Deshalb liegt auch ein für feinere Nasen recht unangenehmer Geruch in der von Fliegen ungeschwirrten Fischerhütte.



Lachs

Lachse können über einen Schritt lang werden und fast ein halbes Menschenleben erreichen. Sie ernähren sich von Krebsen und kleineren Fischen. Ihr Fleisch ist von roter Färbung und sehr gesund.



Muschelsuppe

Schmackhaft und gehaltvoll ist die Muschelsuppe das angemessene Essen für die reichschaffenen Bürger.





Geräucherter Lachs

Das gesunde Fleisch des Lachses verliert schon nach recht kurzer Lagerung an Geschmack und wird schließlich schlecht und ungenießbar. Dieses wird durch Räucherung verhindert.

GEBÄUDESTUFE 3: RÄUCHEREI

In der Räucherei wird der gefangene Fisch getrocknet und haltbar gemacht. Es riecht hier deshalb auch weniger nach stinkenden Fischinnereien und mehr nach schmackhaftem, geräucherten Fisch.



Perlenkette

Die Perlen aus vielen Muscheln werden benötigt, um eine prächtige und gleichwohl teure Perlenkette herzustellen. Das ist auch der Grund, warum sie ausschließlich von reicheren Bürgern erworben und getragen wird.



Stinkbombe (Artefakt)

Übelriechende Fischreste, gemischt mit den geruchsverstärkenden Essenzen eines Parfums. Werft Ihr die Stinkbombe vor die Füße Eurer Feinde, werden sie in Scharen davoneilen. Nur die wenigsten können dem Gestank widerstehen.

DAS FISCHERBOOT

Zu jedem Fischereibetrieb gehört ein Boot, mit dem der Besitzer Fische einfahren kann. Diese werden dann im Betrieb weiterverarbeitet.

FISCHEN

Diese Maßnahme können Sie nutzen, um Ihr Fischerboot zum Fischenfang auszuschicken.

DER MEDICUS (GELEHRTEN-KLASSE)

Der Medicus verdient sein Geld hauptsächlich damit, Kranke zu heilen. Wer von einer Krankheit befallen ist, eilt zum nächsten Hospital und lässt sich dort behandeln.

Die Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der Betrieb immer genügend Mittel für die Behandlung der verschiedenen Krankheiten auf Lager hat. Die Liste der Krankheiten finden Sie im Kapitel **WEITERE NEUERUNGEN**.

GEBÄUESTUFE 1: HEILERSTUBE

In der ärmlich eingerichteten Heilerstube bemühen sich schlecht ausgebildete „Feldschere“ zwischen Rattenkot und verkrusteten Verbänden um die Linderung der Leiden all jener Leute, die sich keine bessere Behandlung leisten können. Sie geben ihr Bestes, aber... nun ja... das ist nicht viel.



Verband

Wollene Verbände können von Heilern bei Verstauchung und bei Erkältung eingesetzt werden.



Seife

Wer sich regelmäßig mit Seife wäscht, der beugt damit vielen Krankheiten vor. Außerdem ist das Essen mit sauberen Fingern nicht nur gesünder, sondern auch angenehmer - das Benutzen von Gabeln kam erst jüngst mit den Kreuzfahrern nach Europa und hat sich noch nicht durchgesetzt...



Wunderkur (benötigt für Maßnahme: Quacksalben)

Dieses Mittelchen hilft gegen alles - von Mundgeruch bis hin zur Pest. Es heilt schlimmen Husten und hält Eure Haut jung und frisch. Auf ein Scheuertuch aufgetragen könnt Ihr damit sogar Euren alten Esstisch polieren und Euren rostigen Plattenpanzer wieder auf Hochglanz bringen. Wenn Ihr noch heute zwei Mittelchen bei mir kauft, erhaltet Ihr das dritte als Geschenk dazu. Eilt herbei Leute, der Vorrat ist begrenzt...

GEBÄUESTUFE 2: KRANKENHAUS

Das Krankenhaus ist etwas besser eingerichtet als die kleine Heilerstube, und es liegt auch weniger Rattenkot herum und die Abfalltonnen werden regelmäßiger geleert. Das Problem sind hier eher die recht veralteten Behandlungsmethoden. So ignorieren die Heiler dieses Hauses immer noch die Erkenntnisse des Orients. Hofft besser, dass Ihr nicht krank werdet...



Wundsalbe

Wundsalbe wird von Heilern gegen alle körperlichen Schäden eingesetzt.



Medizinflasche

Diese Flasche enthält eine für die meisten Leute wunderhafte Flüssigkeit, die sie durch Gottes Segen von den schlimmsten Krankheiten zu heilen vermag. Ein studierter Arzt kann darob aber nur die Augen verdrehen, weiß er doch um die Wechselwirkung von Sumpfwurzel und Lavendel - aber was soll's, Glaube versetzt bekanntlich Berge... Mit diesem Mittel lassen sich Grippe, Lepra und Brandwunden auskurieren.





Aesculap-Stab (Artefakt)

Wer den Stab des Aesculap mit sich führt, der wird für einige Stunden vor jeglicher Krankheit gefeit sein. Grund dafür mögen die ätherischen Öle sein, mit denen der Stab eingerieben wurde. Besonders abergläubische Menschen aber behaupten starr und fest, alleine die Aura des Stabes würde alles Übel fernhalten...

GEBÄUDESTUFE 3: HOSPITAL

Das Hospital verfügt über die wohl modernste Einrichtung unserer Zeit. Außerdem kann man hier die fähigsten Heilkundigen antreffen. Wer sich zur Behandlung in ein Hospital begibt, der muss zwar tief in seine Tasche greifen, aber dafür erhält er die bestmögliche Versorgung unserer Tage.

Schmerzmittel

Wenn ein Heiler zu diesem Mittel greifen muss, um einem Patienten zu helfen, dann muss die Krankheit schon sehr, sehr schlimm sein... Das Schmerzmittel kann bei folgenden Krankheiten und Verletzungen Linderung verschaffen: Zahnfäule, Lungenentzündung, Knochenbruch und Schwarzer Tod.

Heilertasche (Artefakt)

Gerade auf dem Felde der Ehre, wenn die Kämpfer aus vielen Wunden bluten und kein Heiler in der Nähe ist, wünscht sich so mancher dieses Täschchen herbei. Es enthält alles Nötige, um Wunden zu säubern und zu verbinden; außerdem eine Salbe, die die Wundheilung stark beschleunigt.

Geheime Mixtur (Artefakt)

Die Geheime Mixtur wird unter Zunahme von >Proben< verschiedener Erkrankter hergestellt. Wenn die Ampulle zerbricht, oder auch nur beschädigt wird, ist ihr Träger verloren. Jedoch absichtlich platziert, reicht ein einziger Tropfen dieser verdammenswürdigen Mixtur aus, um jemanden eine schlimme Krankheit zu verordnen...

QUACKSALBER

Der Medicus kann einen seiner Angestellten ausschicken, um das wunderbarste aller Wundermittel unter das Volk zu bringen: die Wunderkur.

QUACKSALBEN

Hiermit können Sie einen Ihrer Angestellten ausschicken, um Wunderkuren unter das Volk zu bringen. Voraussetzung dafür ist mindestens eine Wunderkur im Lager der Heilerstube.



DER PIRAT (GAUNER-KLASSE)

Der Pirat verdient seinen Unterhalt mit dem Überfallen und Plündern von Schiffen und Handelsposten, wie auch mit den Liebesdiensten seiner Piratenbräute.

GEBÄUDESTUFE 1: PIRATENZUFLUCHT

In der Zuflucht der Piraten rauft sich allerhand raubgieriges Pack zu einer gefährlichen Mannschaft zusammen. Wehe dem, den sie zu ihrem Opfer erküren...

GEBÄUDESTUFE 2: PIRATENNEST

Weniger verkommen als die kleine Zuflucht der Piraten ist das Piratennest - jedoch weit verruchter und gefährlicher. Denn hier sammeln sich fast ausschließlich Verfeimte, die nichts mehr zu verlieren haben als ihr jämmerliches Leben. Rum und fette Beute sind denn auch alles, was für sie zählt.

GEBÄUDESTUFE 3: PIRATENFESTUNG

Die Piratenfestung ist der Schrecken aller rechtschaffenen Kapitäne. Denn von hier aus stechen die bis an das Krähennest bewaffneten Seeräuberschiffe in See, um jede Handelskogge aufzubringen, derer sie habhaft werden können.

PIRATENBRÄUTE

Diese Frauen gehen dem wahrscheinlich ältesten Gewerbe der Welt nach, und dennoch werden sie von den Rechtschaffenen wie Aussätzige behandelt – dabei ist doch allgemein bekannt, dass gerade diese am ehesten zu ihnen kommen. Und so ist der von allen geächtete Pirat der Einzige, der sich mit ihnen abgeben will.

ZUM LIEBESDIENST EITTEILEN

Hiermit können Sie eine Ihrer Damen ausschicken, um vorbeiliegenden Männern den Kopf zu verdrehen.

LIEBESDIENST NUTZEN

Sind Sie einsam? Dann unterhalten Sie sich doch einfach mit einer der leichten Damen in den gewagt geschnittenen Kleidern...

STADTWACHE ABLENKEN

Männer präsentieren sich gemeinhin den Frauen gegenüber als unbeugsam und willensstark. Nimmt man aber eine einzelne Frau, die etwas mehr Haut als üblich zeigt, verlieren alle Männer in Sichtweite auf einmal ihren Verstand. Diesen Umstand können Sie leicht für Ihre Zwecke nutzen, indem Sie eine Ihrer Damen auf die Stadtwache ansetzen.

DAS PIRATENSCHIFF

Zu jedem Piratenbetrieb gehört ein Piratenschiff, mit dem folgende Maßnahmen möglich sind:



PIRATENSCHIFF TARNEN

Hiermit können Sie Ihr Schiff tarnen, damit es von niemandem außerhalb Ihrer eigenen Dynastie als solches erkannt und aufgedeckt werden kann.

SCHIFF ANGREIFEN

Auf Ihren Befehl hin wird ein feindliches Schiff mit allen zur Verfügung stehenden Kanonen verteidigungsunfähig geschossen.

SCHIFF PLÜNDERN

Hiermit geben Sie den Befehl, ein Schiff zu entern und zu plündern.

GEBÄUDE ÜBERFALLEN

Hiermit weisen Sie Ihr Schiff an, ein Warenhaus oder Piratennest anzugreifen und zu plündern.

NEUE TITEL & ÄMTER

NEUE TITEL

Mit SEERÄUBER DER HANSE wird die Liste der erreichbaren Titel um Baron, Graf und Markgraf erweitert.

BARON

Der Baron ist der niedrigste Angehörige des Hochadels und als solcher gern gesehener Gast bei Hofe.

Kosten: 200.000 Taler
Erlaubte Gebäude: maximal 70

WERBER ENTSENDEN

Der Baron kann einen Werber entsenden, um für ihn eine Brautwerbung durchzuführen. Dieses Privileg kann natürlich auch von der Baroness genutzt werden.

GRAF

Früher gehörte der Graf zum so genannten Dienstadel, war königlicher Beamter und Stellvertreter des Königs in einem ihm zugewiesenen Verwaltungsbereich. Nach der Adelsreform jedoch wurde der Grafentitel erblich und der Verwaltungsbereich zum Lehen.

Kosten: 500.000 Taler
Erlaubte Gebäude: maximal 75

BEWERBUNG AUF REICHSEBENE

Wenn sich der Graf auf die Reichsebene bewirbt, wird seine Bewerbung nicht abgelehnt werden, auch wenn er zuvor nicht das höchste Amt einer Ortschaft innehatte. In kurzen Worten: er muss nur seinen Wohnsitz in der Reichshauptstadt haben.

MARKGRAF

Der Markgraf ist ein Fürst niederen Ranges mit ausgedehnten Wehrrechten. Er ist für die Verteidigung eines Grenzabschnittes verantwortlich.

Kosten: 1.000.000 Taler

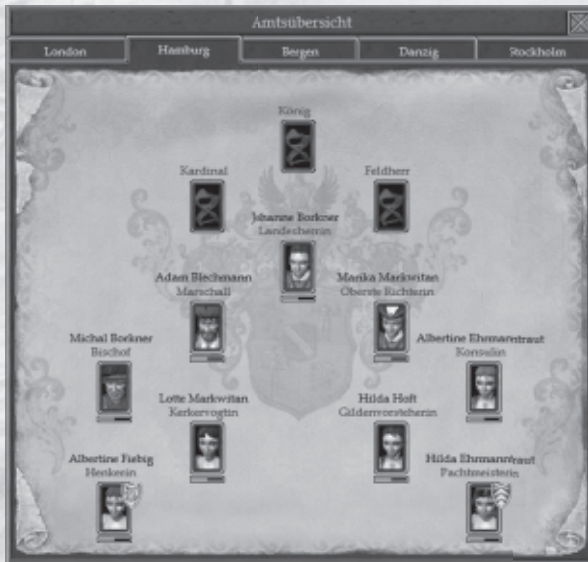
Erlaubte Gebäude: maximal 80

DER GOLDENE LÖFFEL

Der Markgraf gehört zur absoluten Elite der Gesellschaft. Er ist allen anderen einfach so weit überlegen, dass sie ihn kaum noch einholen können. Deshalb werden ihm auch eine große Menge *Gewinnpunkte* gutgeschrieben...

DIE REICHSHAUPTSTADT

Die erste Freie Stadt einer Karte, die eine bestimmte Einwohnerzahl überschritten hat, wird zur Reichshauptstadt erklärt. Diese erhält oberhalb des Landesherren drei weitere Ämter: Die Reichsebene.



Die Reichsebene besteht aus den drei Ämtern Kardinal, Feldherr und König. Sie kann nur von Adligen besetzt werden. Wer sich also auf eines der drei Ämter bewerben möchte, muss mindestens über den Titel Edelmann verfügen. Zusätzlich ist erforderlich, dass der Bewerber einmal Stadtherr (Bürgermeister) einer Kleinstadt, Stadt oder Freien Stadt war und nun seinen Wohnsitz in der Reichshauptstadt hat. Mit der Erhebung zur Reichshauptstadt ändert sich auch die Ernennung des Landesherren. Denn dieser wird nun vom Marschall, Obersten Richter, Bischof, Konsul und dem König gewählt. Auf den Königsthron kann sich nur beworben werden, wenn er unbesetzt ist.

KARDINAL

Der Kardinal gehört dem obersten Kreis der Erleuchteten an. Ihm ist die Verfügungsgewalt über die Inquisition genauso gegeben, wie das Recht, einen Kreuzzug auszurufen. Man sagt ihm auch nach, wahre Wunder wirken zu können...

- Voraussetzungen:** der Titel Edelmann & Amt in der obersten Ebene ab Kleinstadt
- Gewählt durch:** Landesherr, Bischof und König
- Privilegien:** Amtseinkommen, Immunität, Inquisition, Kreuzzug anführen, Wunder wirken

INQUISITION

Der Kardinal kann die Inquisition rufen und sie auf eine ihm unliebsame Person des anderen Glaubens hetzen. Schafft es der „Ketzler“ rechtzeitig, seinen Glauben zu wechseln, zieht die Inquisition unverrichteter Dinge von dannen. Anderenfalls wird die Person wegen schändlicher Ketzerei hingerichtet.

KREUZZUG ANFÜHREN

Der Kardinal ruft alle Personen des gleichen Glaubens in einem bestimmten Radius zusammen und zieht mit ihnen gen Heiliges Land. Wer den Kreuzzug überlebt, kehrt mit Ruhm und Gold beladen heim – wovon der Kardinal natürlich den Löwenanteil erhält. Außerdem besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass der Kardinal ein sagenumwobenes Artefakt findet und mitbringt.

WUNDER WIRKEN

Mit einem Wunder kann der Kardinal alle Krankheitsepidemien, Brände und Unkündungskanschläge in einem bestimmten Umkreis um seine Position beenden.

FELDHERR

Der Feldherr ist ein taktisches wie strategisches Genie. Durch geschicktes Taktieren kann er seinen Mannen mehr Kampfkraft verleihen und sie sogar soweit anspornen, dass sie schneller Laufen. Er hat zudem das verbrieftete Recht, Wägen zu konfiszieren.

Voraussetzungen: der Titel Edelmann & Amt in der obersten Ebene ab Kleinstadt

Gewählt durch: Landesherr, Marschall und König

Privilegien: Amtseinkommen, Immunität, Rage, Jemanden zum Kämpfer ausbilden, Sich selbst zum Kämpfer ausbilden, Waren konfiszieren, Verbesserte Befehlsstruktur

RAGE

Der Feldherr kann seine Moral und die seiner Kämpfer für eine begrenzte Zeit anheben, wodurch alle einen Bonus auf die Kampfkunst erhalten.

JEMANDEN ZUM KÄMPFER AUSBILDEN

Der Feldherr kann ein eigenes Dynastiemitglied zum Kämpfer (Gaurer) ausbilden.

SICH SELBST ZUM KÄMPFER AUSBILDEN

Der Feldherr kann sich selbst zum Kämpfer (Gaurer) ausbilden lassen.

WAREN KONFISZIEREN

Der Feldherr kann alle Waren eines Gebäudes konfiszieren. Das Gebäude verliert dadurch alle im Lager befindlichen Waren, während der Feldherr den Gegenwert der Waren ausgezahlt bekommt.

VERBESSERTER BEFEHLSSTRUKTUR (PASSIVES PRIVILEG)

Alle Kampfeinheiten des Feldherren inklusive seiner Schergen sind um 20% schneller als gewöhnlich.

KÖNIG

Wer auf dem Königsthron sitzt, dem obliegt es, nach Gutdünken über den Besitz anderer zu entscheiden. Auch stört er sich nicht an etwaigen Immunitäten, die einen Verbrecher vor Strafe schützen. Mit flammender Rede mag er sich mit Leichtigkeit Gehör verschaffen. Und wer sich dem König in den Weg zu stellen wagt, der wird von dessen Garde hinfört gefegt wie ein Blatt im Wind.

Der König kann man nicht absetzen und sich so auf das Amt bewerben. Einzig der gewaltlose Tod macht den Thron frei für die dann stattfindende Wahl eines Nachfolgers. Wird er jedoch ermordet, so erhält der Königsmörder die Krone; frei nach dem Motto: Der König ist tot! Lang lebe der König!

Der Königsmörder oder ein sich im Falle des friedlichen Dahinscheidens Bewerbender muss gleichwohl folgende Voraussetzungen erfüllen, um die Nachfolge antreten zu können.

Voraussetzungen: der Titel Edelmann & Amt in der obersten Ebene ab Kleinstadt wenigstens einmal inne gehabt



- Gewählt durch:** (Nur bei gewaltlosem Tod oder im Falle des Königsmordes, wenn der Mörder noch nicht Edelmann ist) Landesherr, Kardinal und Feldherr
- Privilegien:** Amtseinkommen, Immunität, Königliche Garde rufen, Flammende Rede, Enteignen, Immunität aufheben

KÖNIGLICHE GARDE RUFEN

Der König kann seine Leibgarde rufen und ihnen ein Zielgebiet geben, welches sie von allen Feinden des Königs säubern.

FLAMMENDE REDE

Der König hält eine flammende Rede, der sämtliche Personen in seinem Umkreis gebannt folgen. Dadurch steigt der König in der Gunst aller Zuhörer.

ENTEIGNEN

Der König kann ein beliebiges Gebäude einer fremden Dynastie seiner eigenen Dynastie zuführen.

IMMUNITÄT AUFHEBEN

Der König kann die Immunität eines Amtsträgers für einen bestimmten Zeitraum aufheben. Dadurch kann der Amtsträger angeklagt werden.

DIE NEUE AMTSSITZUNG

Der aus DIE GILDE II bekannte Ablauf der Amtssitzungen hat sich in SEERÄUBER DER HANSE grundlegend geändert. Während man im Grundspiel zuerst einen Absetzungsantrag stellen musste, um sich danach auf das frei gewordene Amt bewerben zu können, genügt es nun, einfach eine Bewerbung auf einen Amtssessel im Rathaus einzureichen. Ist das Amt weiterhin besetzt, wenn es zur Abstimmung kommt, muss sich der bzw. die Bewerber/in gegen den Amtsträger behaupten.

Beispiel: Sie bewerben sich auf das Amt des Henkers von Hamburg. Bei der Abstimmung werden der bisherige Henker und auch Sie als Bewerber um das Amt behandelt, wobei dieser jedoch einen gewissen Gunstvorteil bei allen anderen Amtsträgern besitzt.

Kurz vor der Abstimmung hat jeder Bewerber die Möglichkeit, die Meinung jedes Ernenners beispielsweise durch Bestechung oder Komplimente zu beeinflussen.

SEEFART & FERNHANDEL

DAS WARENHAUS

Warenhäuser können von jeder Dynastie gebaut und gekauft werden, allerdings nur in direkter Nähe zum Wasser. Zu jedem neu gebauten Warenhaus erhält der Besitzer einen *Schnellsegler*. Weitere Schiffe können in jedem eigenen Warenhaus gekauft werden.

Das Warenhaus dient als Lager und als Anlaufstelle für eigene Schiffe. Diese können hier beladen, entladen, repariert und mit Erweiterungen versehen werden.

SCHIFFE

In SEERÄUBER DER HANSE werden Schiffe sowohl als Transportmittel für Waren als auch für Gefechte auf See eingesetzt (Maßnahme: SCHIFF ANGREIFEN) – einzige Ausnahme hiervon ist das Fischerboot.

Mit Ausnahme des Fischerbootes und der Karracke – letzteres ist das Piratenschiff – können Schiffe in jedem eigenen Warenhaus gekauft werden.

SCHIFF ANGREIFEN

Auf Ihren Befehl hin wird ein feindliches Schiff mit allen zur Verfügung stehenden Kanonen verteidigungsunfähig geschossen.

SCHIFFSTYPEN

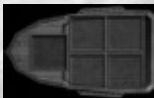
Es gibt fünf Schiffstypen, die sich in ihrer Bauweise, in der Größe ihres Frachtraumes und in ihrer Kampfstärke unterscheiden. Das Fischerboot ist das einzige Schiff, welches nicht als Transportmittel und für Seegefechte eingesetzt werden kann.



Fischerboot

Das Fischerboot ist nicht mehr als ein Ruderboot mit Segeln. Es ist gerade groß genug, um Fischer und deren Fang zu fassen.

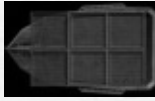
Dieses Boot ist dem Fischer vorbehalten.
Mehr als ein Fischerboot ist nur durch Gebäudeerweiterungen möglich.



Schnellsegler

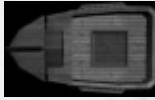
Für seine Größe und die Spannweite seiner Segel ist der Schnellsegler beachtlich schnell. Allerdings ist sein Rumpf relativ dünn und er kann nur mit wenig Fracht beladen werden.





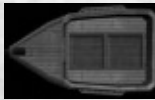
Kogge

Die Kogge ist das ideale Handelsschiff unserer Zeit. Sie hat einen großen Frachtraum und genug Platz für Anbauten, um sich erfolgreich gegen Seeräuber zur Wehr zu setzen.



Holk

Die Holk ist ein schweres Kriegsschiff mit wenig Stauraum für Fracht. Dafür hat sie jedoch verstärkte Aufbauten und einen verstärkten Rumpf, was ihr bei Seegefechten einen nicht zu verachtenden Vorteil verschafft.



Karracke

Die Karracke ist im Vergleich zur Kogge weniger tiefgängig, wodurch sie schneller und wendiger ist. Sie ist das ideale Kaperschiff.

Dieses Schiff ist dem Piraten vorbehalten. Pro Piratenfestung ist nur ein einziges Piratenschiff zulässig.

NAVIGATION

Schiffe werden genauso wie Charaktere und Karren gesteuert. Dazu wählen Sie das Schiff mit der linken Maustaste an oder ziehen mit Hilfe der gedrückten linken Maustaste einen Selektionsrahmen um das Schiff bzw. eine Gruppe eigener Schiffe. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle auf dem Wasser bzw. auf einen Kontor, Hafen oder auf ein eigenes Warenhaus.

Schiffe können sich nur auf dem Meer bewegen – Flussschifffahrt ist nicht möglich!

ERWEITERUNGEN

Mit Ausnahme des Fischerbootes kann jedes Schiff von seinem Besitzer um verschiedene Objekte erweitert werden, wenn es sich in der Nähe eines Hafens oder eines eigenen Warenhauses befindet. Die Objekte haben folgende Auswirkung auf das Schiff:

BESATZUNG

Je mehr Besatzungsmitglieder Ihr Schiff hat, desto erfolgreicher kann es sich gegen Enterversuche zur Wehr setzen bzw. desto erfolgreicher sind Ihre eigenen Enterversuche.

BEWAFFNUNG

Hiermit können Sie der Besatzung Ihres Schiffes eine bessere Bewaffnung zukommen lassen.

KANONENBUCHTEN

Je mehr Kanonenbuchten ein Schiff hat, desto mehr Schaden kann es in einem Gefecht austeilen.

NAVIGATION

Ein erfahrener Steuermann, und dazu die richtige Ausrüstung, ermöglicht es Ihrem Schiff, engere Wendungen zu machen.

PANZERUNG

Je besser die Panzerung eines Schiffes ist, desto mehr Schaden kann es in einem Gefecht einstecken, ohne zu sinken.

TAKELAGE

Die Masten und das Segelwerk bestimmen die Geschwindigkeit eines Segelschiffes maßgeblich.

DER HAFEN

Der Hafen ist direkt mit dem Marktplatz einer Ortschaft verbunden. Hier können Schiffe anlegen und mit der Ortschaft handeln. Zusätzlich können Schiffe aufgerüstet (*siehe* SCHIFFE - ERWEITERUNGEN) und beschädigte Schiffe repariert werden.

KONTORE

Kontore sind Handelsaußenposten, die nur mit einem Schiff angefahren werden können. Kontore handeln mit verschiedenen Waren, darunter auch fünf besondere Handelswaren: die Luxusgüter.

In unbestimmten Abständen suchen Kontore auch bestimmte Waren, die sie für viel Geld ankaufen, oder sie bieten bestimmte Waren zu besonders günstigen Konditionen an. (*siehe unter* WEITERE NEUERUNGEN – BENUTZEROBERFLÄCHE)

Bernstein



Bernstein ist der wohl älteste Schmuckstein der Welt. Schon die antiken Reiche kannten und verarbeiteten ihn. Und auch heute noch ist der „gelbe Ambra“ so beliebt und begehrt wie eh und je. Obgleich ihn sich nur noch die wohlhabenden Bürger leisten können.

Geschirr



Guldene Teller, elfenbeinerne Becher, kristallene Pokale. Solch kostbares Geschirr ist heiß begehrt bei den Bürgern von hohem Stand.





Gewürz

Wo der Pöbel selten mehr als Salz und Feldkräuter zur seinem Essen mengen kann, verfeinern die Reicheren ihre Speisen mit allerlei teuren Gewürzen, die in ihrer Gesamtheit von Unwissenden schlicht „Pfeffer“ genannt werden.



Seidenstoff

Seide ist ein sehr teuer und nur in wohlhabenden Kreisen gebräuchlicher Kleiderstoff. Fein anzuschauen und zart in der Berührung umschmeicheln Gewänder aus Seide den Körper gar wie eine zweite Haut.



Wein

Dieser aus fernen Ländern importierte Wein ist eine wahre Gaumenfreude. Allerdings ist er so teuer, dass nur die Wohlhabenden ihn sich leisten können.

WACHTÜRME

Wachtürme können von jeder Dynastie in der Nähe eigener Gebäude errichtet werden. Sie dienen der Abwehr von Angriffen sowohl von Land- wie auch von Seeseite her.

Eigene Türme verteidigen also eigene Gebäude und Einheiten. Der Stadt zugehörige Türme beschließen vorgelieferte Charaktere.

SPÄHTURM

Der Spähturm ist nur mit geringer Feuerkraft ausgestattet, kann einem kleinen Schiff aber durchaus gefährlich werden.

WACHTURM

Ein Wachturm ist eine gute Verteidigungsstellung gegen kleine und mittlere Schiffe. Den Beschuss eines Kriegsschiffes hält er jedoch kaum stand.

KANONENTURM

Der Kanonenturm macht seinem Namen alle Ehre, denn er hat nicht nur eine immense Feuerkraft aufzuweisen, er ist zudem aus solidem Mauerwerk errichtet und hält selbst den Angriffen von großen Kriegsschiffen einige Zeit stand.

WEITERE NEUERUNGEN

Benutzeroberfläche

Der Benutzeroberfläche wurde um folgende Neuerungen erweitert/verändert:



(A) GEBÄUDEFILTER

Oberhalb der Übersicht Ihrer eigenen sowie der öffentlichen Gebäude am rechten Bildschirmrand können sie drei Schaltflächen finden, mit deren Hilfe bestimmte Gebäudetypen an oder abgeschaltet werden. So können sie ein bestimmtes Gebäude schneller finden.

Die drei Schaltflächen heißen: Wirtschaftsgebäude, Öffentliche Gebäude und Wohngebäude.

Wirtschaftsgebäude:

Schaltet alle Betriebe, Marktplätze und Kontore ein / aus

Öffentliche Gebäude:

Schaltet alle öffentlichen Gebäude ein / aus

Wohngebäude:

Schaltet alle Wohngebäude und Wachtürme ein / aus



(B) WICHTIGE EINHEITEN

Dieses Menü erreichen Sie über die Schaltfläche WICHTIGE EINHEITEN am unteren rechten Bildschirmrand. Hier können Sie wichtige Personen und die Gebäudeübersicht einsehen.

Wichtige Personen

Übersicht aller wichtigen Charaktere (B1)
– diese Übersicht war im Grundspiel im
Dynastie-Menü untergebracht

Gebäudeübersicht

Übersicht aller eigener Gebäude und deren
Angestellte (B2)

Mit den drei Schaltflächen oberhalb der
Gebäudeübersicht können Sie die Liste nach
Typ, Wert und Besitzer sortieren (B3)

(C) HANDELSAUFTRÄGE

Wann immer ein Kontor einen Auftrag vergibt, bleibt dieser als Kurznachricht in der unteren linken Bildschirmhälfte ersichtlich.

CHARAKTER-MAßNAHMEN

SEERÄUBER DER HANSE erweitert das Spiel um drei besondere Maßnahmen für Charaktere. Alle drei Maßnahmen haben keinen weiteren Einfluss auf das Spielgeschehen, können aber gerade in einer Mehrspielerpartie für eine schöne, rollenspielerische Atmosphäre unter den Mitspielern sorgen.

Rollenspiel: Viele Spieler finden es sehr reizvoll, tiefer in die Welt von DIE GILDE vorzudringen und den Hauptcharakteren ihrer Dynastie Leben einzuhauchen. Wenn sich also beispielsweise in einem Netzwerkspiel die Hauptcharaktere zweier Spielerdynastien treffen, können sich die Charaktere ab nun mit der Maßnahme REDEN direkt unterhalten. Sie können auch zusammen in ein Gasthaus gehen und sich an einem Tisch HINSETZEN, um etwas zu essen und zu trinken, während sie sich unterhalten. Und es ist nun auch möglich, mittels der Maßnahme GEGENSTÄNDE ÜBERGEBEN einen Gegenstand aus dem Inventar eines Dynastiecharakters in das Inventar des Dynastiecharakters eines anderen Spielers zu übergeben.

HINSETZEN

Hiermit sucht sich Ihr Charakter einen freien Sitzplatz und setzt sich hin. Wenn Sie die Maßnahme in einer Taverne anwenden, wird Ihr Charakter anfangen zu trinken. Aber Vorsicht: Übermäßiger Alkoholenuss kann schwerwiegende Folgen haben...

GEGENSTAND ÜBERGEBEN

Mit dieser Maßnahme können Sie einen Gegenstand aus dem Inventar Ihres Charakters an einen Charakter einer fremden Dynastie übergeben.

REDEN

Wenn Sie diese Maßnahme benutzen, wird Ihr Charakter etwas sagen. Sie geben den Text einfach ein und er wird in einer Sprechblase über dem Charakter zu lesen sein.

GEBÄUDE-MAßNAHMEN

Zwei neue Maßnahmen für Gebäude wurden dem Spiel hinzugefügt:

GEBÄUDE ABREIßEN

Hiermit können Sie eines Ihrer eigenen Gebäude abreißen.

GEBÄUDEVERKAUF ABBRECHEN

Sie können das Verkaufsangebot für eines Ihrer eigenen Gebäude zurücknehmen.

DER STADTSCHREIER

In jeder Stadt gibt es einen Stadtschreier, der wichtige historische Ereignisse kundtut. Wenn man ihm aber Geld zusteckt, wird er auch gerne offenkundig über die Schandtaten eines Ihrer Konkurrenten berichten.

RUFMORD

Mit dieser Maßnahme stecken Sie dem Stadtschreier etwas Geld zu, damit er lauthals die (erfundenen) Schandtaten eines von Ihnen gewählten Charakters kundtut. Dadurch erhalten Sie und alle Umstehenden einen Beweis.

Das zu zahlende Geld richtet sich nach dem Titel und dem Charisma des Opfers.

DAS SCHWARZE BRETT

Das Schwarze Brett befindet sich in der Nähe des Marktplatzes einer jeden Ortschaft. An ihm können Schmähschriften gegen unliebsame Mitbürger angebracht werden, die das Ansehen der betreffenden Person schmälern.

SCHWARZES BRETT ANSEHEN

Hiermit können Sie einen Blick auf das Schwarze Brett werfen.

PAMPHLET ANBRINGEN

Um das Ansehen eines Ihrer Konkurrenten in den Schmutz zu ziehen, können Sie hier eine Schmähschrift an das Schwarze Brett anbringen.

PAMPHLET ABREIßEN

Einer Ihrer Charaktere kann einmal pro Spielrunde ein Pamphlet vom Schwarzen Brett abreißen.



KRANKHEITEN

Jeder Charakter kann krank werden und muss dann die negativen Auswirkungen einer Krankheit ertragen. Die meisten Krankheiten haben keinen tödlichen Ausgang, sollten aber dennoch schnell in einem Hospital behandelt werden.

BRANDWUNDE

Brandwunden verursachen starke Schmerzen und sind zudem nicht gerade ungefährlich, mindern sie doch mit jeder Stunde die verbliebene Lebenskraft erheblich. Heiler behandeln Brandwunden mit einer Medizinflasche in äußerer wie innerer Anwendung

ERKÄLTUNG

Von vielen Leuten als eher harmlos abgetan, kann eine einfache Erkältung schnell zu einer echten Grippe werden. Um dies zu verhindern, behandeln geschulte Heiler Erkältungen mit einem Verband als wärmenden Wickel.

GRIPPE

Mit einer Grippe ist nicht zu spaßen. Einmal von ihr erfaßt, fühlt man sich schnell elend, schlaff und ausgelaugt. Hier kann einzig noch eine von einem Heiler verabreichte Medizinflasche helfen, bevor die Grippe zur tödlichen Lungenentzündung wird...

KNOCHENBRUCH

Wer einen Knochenbruch erleidet, der kann sich folglich nur noch langsam und unter großen Schmerzen fortbewegen. Schmerzmittel jedoch können helfen, die Heilung voranzutreiben.

LEPRA

Die an sich nicht tödliche, aber an Gefährlichkeit der Pest sehr nahe kommende Lepra, übersäht den Körper des bedauernswerten Erkrankten mit hässlichen Geschwüren. Wer vom Aussatz, wie Lepra auch genannt wird, befallen ist, erleidet körperliche wie geistige Schäden.

Als einzig wirkungsvolle Behandlungsmethode gegen Lepra ist die äußere und innere Anwendung mit einer Medizinflasche bekannt. Unbehandelt wird der Erkrankte auf ewig ein Aussätziger bleiben.

LUNGENENTZÜNDUNG

Fieberanfälle, blutiger Auswurf, große Schmerzen beim Atmen...

Wer von der Lungenentzündung befallen ist, dem steht wahrscheinlich baldigst der Tod bevor, so ein kundiger Heiler nicht rechtzeitig mit einer Schmerzmittel-Behandlung beginnen kann.

SCHWARZER TOD

Der schwarze Tod ist eine hochgradig ansteckende und in den meisten Fällen tödliche Plage. Manche behaupten, die Pest sei eine Strafe Gottes für alle Sünder. Andere sehen in ihr den Befall vom Unreinen, vom Satan selbst...

Fakt ist, dass der Schwarze Tod schnell zum Tode führen kann, wenn nicht baldigst mit der Behandlung durch Schmerzmittel angefangen wird.

VERSTAUCHUNG

Wer sich eine Verstauchung am Fuß zugezogen hat, der leidet zweifelsohne unter starken Schmerzen, wann immer er seinen Fuß bewegt.

Für eine Verstauchung ist die von Heilern angewandte Behandlungsmethode ein in kühles Wasser getränkter Verband.

ZAHNFÄULE

Zahnfäule ist schrecklich. Man kann nicht mehr richtig essen, hat andauernde Schmerzen und riecht zudem übel aus dem Mund...

Einzigste Möglichkeit zur Behandlung ist, den Zahn herausreißen zu lassen und Schmerzmittel einzunehmen.

TABELLEN & ÜBERSICHTEN

TALENTE

Talent	Auswirkungen bzw. erforderlich bei Aktionen
Charisma	<ul style="list-style-type: none">- Permanenter Gunstbonus- Umarmen- Küssen- Werbung (Ehe & Geliebte)
Empathie	<ul style="list-style-type: none">- Rhetorik durchschauen in Politik, Prozessen, Duellen, Bestechen- Schattenkunst durchschauen
Feilschen	<ul style="list-style-type: none">- Bonus bei Warenverkäufen- Billigere Kredite
Geheimwissen	<ul style="list-style-type: none">- Wirkungsdauer von Artefakten- Artefakte schneller wieder einsetzbar
Geschicklichkeit	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungsgeschwindigkeit- Ausweichen im Kampf- Taschendiebstahl- Einbrüche- Ausweichen im Duell
Handwerkskunst	<ul style="list-style-type: none">- Produktionsgeschwindigkeit in Betrieben
Kampfkunst	<ul style="list-style-type: none">- Angriffe im Kampf- Angriffe im Duell
Konstitution	<ul style="list-style-type: none">- Lebenspunkte- Anzahl der Inventarplätze



Rhetorik	<ul style="list-style-type: none"> - Werbung (Ehe & Geliebte) - Beleidigen - Bedrohen - Politische Sitzungen - Prozesse - Pöbeln in Duellen - Bestechen
Schattenkunst	- Verbergen von illegalen Maßnahmen

STERNZEICHEN

Sternzeichen	Talentbonus	Geburtsdatum
Widder	Konstitution +1	21. März – 19. April
Stier	Rhetorik +1	20. April – 20. Mai
Zwilling	Geschicklichkeit +1	21. Mai – 21. Juni
Krebs	Empathie +1	22. Juni – 22. Juli
Löwe	Kampfkunst +1	23. Juli – 22. August
Jungfrau	Geheimwissen +1	23. August – 22. September
Waage	Charisma +1	23. September – 23. Oktober
Skorpion	Schattenkunst +1	24. Oktober – 21. November
Schütze	Geheimwissen +1	22. November – 21. Dezember
Steinbock	Handwerkskunst +1	22. Dezember – 19. Januar
Wassermann	Feilschen +1	20. Januar – 18. Februar
Fische	Empathie +1	19. Februar – 20. März

CHARAKTERSTUFEN

Stufe	EP	Besonderheit
1	500	-
2	750	eine besondere Fähigkeit der ersten Stufe
3	1100	Betriebe bis zur 2. Gebäudestufe bauen und aufwerten
4	1800	eine besondere Fähigkeit bis zur zweiten Stufe
5	2700	Betriebe bis zur 3. Gebäudestufe bauen und aufwerten
6	3800	-
7	5100	eine besondere Fähigkeit bis zur dritten Stufe
8	6500	-
9	8200	-
10	10000	eine besondere Fähigkeit bis zur vierten Stufe

TITEL

Titel	Privilegien	Erlaubter Wohnsitz	Max. Gebäude
Unfreier	-	-	-
Gemeiner	<i>Darf einen Betrieb führen</i>	Hütte	2
Bürger	AUF EIN AMT BEWERBEN	Haus	4
Patrizier	JEMANDEN BELEIDIGEN (Duell)	Giebelhaus	8
Edelmann	POLITISCHE BEACHTUNG <i>Ambtwerbung auf Reichsebene</i>	Patrizierhaus	16
Landgraf	ADLIGE ABSTAMMUNG		32
Freiherr		Herrenhaus	64
Baron	WERBER ENTSENDEN		70
Graf	BEWERBUNG AUF REICHSEBENE		75
Markgraf	DER GOLDENE LÖFFEL		80

ORTSCHAFTSSTUFEN & ÄMTER

Ortschaftsstufe	Ämter
Dorf	Schultheiß, Weibel, Schlichtmann
Kleinstadt	Dorfschulze, Hauptmann, Dorfvoigt, Foltermeister, Gildenvertreter
Stadt	Bürgermeister, Obrist, Richter, Inquisitor, Seneschall, Kerkermeister, Gildenmeister
Freie Stadt	Landesherr, Marschall, Oberster Richter, Bischof, Konsul, Kerkervogt, Gildenvorsteher, Henker, Pachtmeister
Reichshauptstadt	König, Feldherr, Kardinal, Landesherr, Marschall, Oberster Richter, Bischof, Konsul, Kerkervogt, Gildenvorsteher, Henker, Pachtmeister



MINISTERIEN & ÄMTERHIERARCHIE

Ministerium	Dorf	Kleinstadt	Stadt	Freie Stadt
Bürgermeister-Ämter	Schultheiß	Dorfschulze	Bürgermeister	Landesherr
Ordnungs-Ämter	Weibel	Hauptmann	Obrist	Marschall
Richter-Ämter	Schlichtmann	Dorfvogt	Richter	Oberster Richter
Diplomatische Ämter	-	-	Seneschall	Konsul
Klerikale Ämter	-	-	Inquisitor	Bischof
Kerker-Ämter	-	Foltermeister	Kerkermeister	Kerkervogt
Gilden-Ämter	-	Gildenvertreter	Gildenmeister	Gildenvorsteher
Ämter ohne Ministerium	-	-	-	Henker
	-	-	-	Pachtmeister

POLITISCHE EBENEN

Ebene	Dorf	Kleinstadt	Stadt	Freie Stadt
7 <i>Reichsebene</i>				König
6 <i>Reichsebene</i>				Kardinal Feldherr
5				Landesherr
4			Bürgermeister	Marschall Oberster Richter
3		Dorfschulze	Obrist Richter	Bischof Konsul
2	Schultheiß	Hauptmann Dorfvogt	Inquisitor Seneschall	Kerkervogt Gildenvorsteher
1	Weibel Schlichtmann	Foltermeister Gildenvertreter	Kerkermeister Gildenmeister	Henker Pachtmeister

WAFFEN & RÜSTUNGEN

Waffe	Schadenswert
<i>Faust</i>	4
Dolch	8
Kurzschwert	12
Sturmkeule	16
Langschwert	20
Axt	24

Rüstungsteil	Tragart	Rüstungswert
Eisenarmband	Hand	5
Lederhandschuhe	Hand	10
Eisenkappe	Kopf	10
Vollhelm	Kopf	20
Lederwams	Körper	20
Kettenpanzer	Körper	30
Plattenpanzer	Körper	40



KRANKHEITEN

Krankheit	Tödlich?	Wird zu...	Behandlung
Brandwunde	Nein	-	Medizinflasche
Erkältung	Nein	Grippe	Verband
Grippe	Nein	Lungenentzündung	Medizinflasche
Knochenbruch	Nein	-	Schmerzmittel
Lepra	Nein	-	Medizinflasche
Lungenentzündung	Ja	-	Schmerzmittel
Schwarzer Tod	Ja	-	Schmerzmittel
Verstauchung	Nein	-	Verband
Zahnfäule	Nein	-	Schmerzmittel

TASTATURBELEGUNG & MAUSSTEUERUNG

Kamerabefehle

W Cursor hoch	Kamera vorwärts bewegen
A Cursor links	Kamera nach links bewegen
S Cursor rechts	Kamera nach rechts bewegen
D Cursor runter	Kamera rückwärts bewegen
N	Kamera nach Norden ausrichten
F	Verfolgerkamera (nur, wenn ein Charakter selektiert ist)
Strg + F1 – F12	Kameraposition speichern
F1 – F12	Kameraposition aufrufen - <i>Voreinstellung:</i> F1 † Marktplatz F2 † Rathaus F3 † Wohnsitz
Maustaste rechts + Maus bewegen	Kamera bewegen
Maustaste rechts & links + Maus bewegen	Kamera frei bewegen, drehen und zoomen
Mausrad drücken + Maus bewegen	Kamerawinkel verändern
Mausrad scrollen	Kamera zoomen
Umschalttaste + beide Maustasten	Kamera mit der Maus frei rotieren

Weitere Funktionstasten

Esc	Optionsmenü aufrufen
Leertaste	Pause (*)
+ / -	Spielgeschwindigkeit einstellen (*) sehr langsam – langsam – normal – schnell – sehr schnell
Ende	Schneller Zeitvorlauf (*)

Q	Quicksave (Spiel wird als Quicksave gesichert)
L	Quickload (letzter Quicksave wird nachgeladen)
M	Umgebungskarte aufrufen / schließen
C	Dynastiemenu aufrufen / schließen
V	Statistik aufrufen / schließen
B	Tagebuch aufrufen / schließen
P	Politik Übersicht aufrufen / schließen
G	Gebäudebaumenü aufrufen / schließen
H	Benutzeroberfläche ausblenden / einblenden
Druck	Screenshot (wird im Ordner shots gespeichert)
Eingabetaste	Chatfenster öffnen, Chatnachricht abschicken (**)
Strg + 1 – 0	Charakterselektion speichern
1 – 0	Charakterselektion aufrufen <i>Voreinstellung:</i> 1 † erster eigener Dynastiecharakter
<i>Beim Gebäudebau:</i> Strg + Maus bewegen	Gebäude frei rotieren
Maussteuerung	
Linke Maustaste	Auswählen, Aktion ausführen
Rechte Maustaste	Abwählen, Informationen einholen

(*) nur bei einer Einzelspieler-Partie

(**) nur bei einer Mehrspieler-Partie



INDEX

A

Ämter

Feldherr	16
Kardinal	16
König	17

B

Berufe

Fischer	9
1. Anglerkate	9
2. Fischerhütte	9
3. Räucherei	10
Fischerboot	10
Medicus	10
1. Heilerstufe	11
2. Krankenhaus	11
3. Hospital	12
Quacksalber	12

Pirat

1. Piratenzuflucht	13
2. Piratennest	13
3. Piratenfestung	13
Piratenschiff	13
Piratenbräute	13

H

Hafen

K

Kampagne

Karten

Britannien	7
Die Hanse	7
Nordsee	8
Pommern	8

Kontore

Krankheiten

Brandwunde	26
Erkältung	26
Grippe	26
Knochenbruch	26
Lepre	26
Lungenentzündung	26

Schwarzer Tod	26
Verstauchung	27
Zahnfäule	27

L

Luxusgüter

Bernstein	21
Geschirr	21
Gewürz	22
Seidenstoff	22
Wein 2	2

M

Maßnahmen

Fischen	10
Gebäudeverkauf abbrechen	25
Gebäude abreißen	25
Gebäude überfallen	14
Gegenstand übergeben	24
Hinsetzen	24
Liebesdienst nutzen	13
Pamphlet abreißen	25
Pamphlet anbringen	25
Piratenschiff tarnen	14
Quacksalben	12
Reden	25
Rufmord	25
Schiff angreifen	14, 19
Schiff plündern	14
Schwarzes Brett ansehen	25
Stadtwache ablenken	13
Zum Liebesdienst einteilen	13

P

Privilegien

Bewerbung auf Reichsebene	15
Der goldene Löffel	15
Enteignen	18
Flammende Rede	18
Immunität aufheben	18
Inquisition	16
Jemanden z um Kämpfer ausbilden	17
Königliche Garde rufen	18
Kreuzzug anführen	16
Rage	17
Sich selbst zum Kämpfer ausbilden	17
Verbesserte Befehlsstruktur	17
Waren konfiszieren	17
Werber entsenden	14
Wunder wirken	16

R	
Reichsebene	15
Reichshauptstadt	15

S	
Schiffserweiterungen	
Besatzung	20
Bewaffnung	20
Kanonenbuchten	21
Navigation	21
Panzerung	21
Takelage	21
Schiffstypen	
Fischerboot	19
Holk	20
Karracke	20
Kogge	20
Schnellsegler	19

T	
Titel	
Baron	14
Graf	14
Markgraf	15
Tutorial	7

W	
Wachtürme	22
Kanonturm	22
Spähturm	22
Wachturm	22
Waren	
Aesculap-Stab	12
Gebackener Hering	9
Geheime Mixtur	12
Geräucherter Lachs	10
Heilertasche	12
Hering	9
Lachs	9
Medizinflasche	11
Muschel	9
Muschelkette	9
Muschelsuppe	9
Perlenkette	10
Schmerzmittel	12
Seife	11
Stinkbombe	10
Verband	11
Wunderkur	11
Wundsalbe	11
Warenhaus	19



MITWIRKENDE

4HEAD Studios

PROJECT LEAD
Tobias Severin

LEAD DESIGN
Lars Martensen

TECHNICAL DIRECTOR
Ulrich Haar

LEAD PROGRAMMER
Carsten Stolpmann

PROGRAMMERS
Stefan Dilger
Lukas Henschke
Uwe Hoepner
Matthias Meyer

ADDITIONAL PROGRAMMING
Wolfgang H. Alwin Fandrych
René Janovsky
Paul Kamma
Alexander Köhn
Martin Wahnschaffe

CREATIVE DIRECTOR
Matti Jäger

TECHNICAL LEAD ARTIST
Matthias Kästner

ARTISTS
Matthias André
Simon Fuchs
Christopher Haack
Kathleen Kunze
Katrin Sachse
Daniel Schindler
Jörg Tobergte
Manuel Virks
Martin Emes
Alexander Asmus

ADDITIONAL ARTISTS
Andreas Adameck
Björn Allenstein
Danny Freitag
Lisa Heschl

Thomas Hess
Ruben Hohndorf
Till Maginot
Oliver Smit
Jarek Travnicek

GAMEDESIGN AND SCRIPTING

Thomas Fischer
Paul Kamma
Lars Martensen
Heinrich Meyer
Tobias Severin
und das 4HEAD-Team

MAP DESIGN
Michael Holzapfel
Manuel Virks

HISTORICAL RESEARCH
Heinrich Meyer
Jerry Sutton

**QUALITY ASSURANCE MANAGER
(ADDON)**
Heinrich Meyer

QUALITY ASSURANCE (ADDON)
Sven Abend
Tobias Horn
Sebastian Krätzig
Nicole Martini

MUSIC & SOUND FX

ORIGINAL SCORE WRITTEN BY:
Tilman Sillescu
Alexander Röder
Markus Schmidt
Pierre Langer

except for >Thief of the Night< by
Proud Music

ORIGINAL SOUND DESIGN BY:
Pierre Langer

PRODUCED BY:
Dynamedion
www.dynamedion.com

SCORE LAYOUT BY:
Marco Jovic

ORCHESTRA:

Thüringen Philharmonie
Gotha - Suhl

CONDUCTOR:Bernd Ruf

**ORCHESTRA RECORDED, EDITED AND
MIXED BY:**

GENUIN Musikproduktion
Leipzig, Germany

RECORDING ENGINEER / PRODUCER:
Holger Busse

LAMPOONS

Stefan Bollmann
Fabian Hackhofer
Stefan Kubitsch
Christian Mielke
Daniel Oldenburg
Johannes Ott
Marcus Reichel
Lisa P. Reitz
Michael Rohl
Adrian Sieß
Irene Wesely

sowie

Don Edello
Gimbar
Hungriger Hugo
Krakau
Lunarius

MANUAL

Heinrich Meyer

PUBLIC RELATIONS

Kathleen Kunze

ADMIN / TECHNICAL SUPPORT

Torsten Weinstein
Stefan Dilger

OFFICE MANAGEMENT

Tanja Hänjes

DISCIPLINARY MEASURES

Dipl. Barbar Grom Hellscream

JoWooD Productions Software AG**EXECUTIVE PRODUCER**

Michael Kairat

PRODUCER

Ralf Adam

PRODUCT MANAGEMENT

Stefan Berger
Markus Reutner

MARKETING

Johannes Natterer
Petra Gangl

PUBLIC RELATIONS

Tamara Berger

LOCALISATION

Gennaro Giani

ART DIRECTION

Sabine Schmid

WEB

Martin Langbrugger
Ernst Satzinger

COMMUNITY

Johann Ertl

EXTERNAL QA

Quantic Lab



www.quanticlub.com

Deep Silver**PRODUCT MANAGEMENT**

Steffen Schamberger

PUBLIC RELATIONS

Martin Metzler

MARKETING

Mario Gerhold
Georg Larch

HEAD OF PRODUCTION

Christian Moriz



ENDBENUTZER- LIZENZVERTRAG

End – user license agree- ment (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

1. Softwareproduktlizenz

1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und

jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die - drahtgebundene oder drahtlose - Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der JoWood Productions Software AG untersagt.

Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, JoWood Productions Software AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren.

JoWood bietet weder technischen Support noch immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

2.2 Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat

2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

3. VERTRAGSENDE / KÜNDIGUNG

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

4. SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

5. RECHTSWAHL

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.





Das späte Mittelalter stellte die glaubhafte Kulisse für Die Gilde 2 dar. Im neuen Addon „Die Seeräuber der Hanse“ wird diese Kulisse um einen spannenden Aspekt ergänzt: Die Hanse stand für den Städte- und Seehandel und sollte für Ordnung sorgen. Oft war jedoch das Gegenteil der Fall, die Handelsorganisation wuchs mangels Vertrag nie wirklich zusammen und die Verfeindungen der Mitglieder führten zu teils heftigem Streit. „Die Seeräuber der Hanse“ spielt auf diese wilden Zeiten der Hanse an. – Ein aufregender geschichtlicher Hintergrund für ein weiteres spektakuläres und durchdachtes Spiel von Entwickler 4Head.



Wer sich darüber hinaus mit den tatsächlichen Ereignissen im Mittelalter und anderen Epochen der Geschichte befassen möchte, tut dies am besten auf [The History Channel](http://www.thehistorychannel.de). Mehr Infos bei www.thehistorychannel.de

Empfohlen von



PIRATEN

FLUCH DER MEERE



Sehen Sie weitere Programme mit Piraten und Seeschlachten auf THE HISTORY CHANNEL.

Mehr Informationen zum Empfang des TV-Senders auf www.thehistorychannel.de

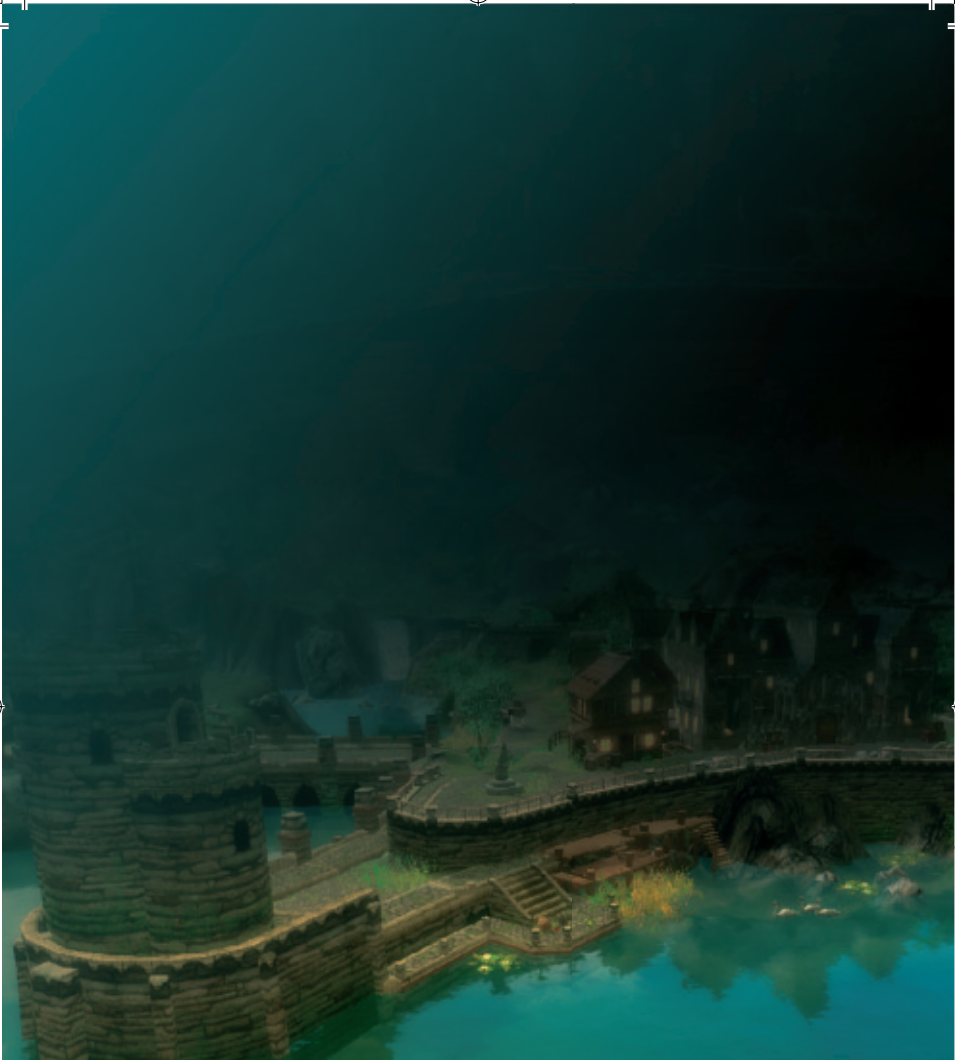


Geschichte erleben

THE HISTORY CHANNEL™

NOTIZEN





*www.diegilde2.com
www.jowood.com
www.deepsilver.com*

Empfohlen von



© 2007 by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by 4Head Studios. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.
 The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA).

EC0575 61M

