

HANDBUCH

CRUSADER KINGS II



INHALT

1.0 EINLEITUNG	4	4.10 DAS PROVINZINTERFACE	31
1.1 WILLKOMMEN ZU CRUSADER KINGS II	4	5.0 KRIEGSFÜHRUNG	33
1.2 ÜBER PARADOX INTERACTIVE	5	5.1 ÜBERBLICK	33
1.3 DAS HANDBUCH UND DIE PARADOX-FOREN	5	5.2 IHRE ARMEEN	33
1.4 INSTALLATION	6	5.3 IHRE FLOTTEN	35
1.5 LIZENZABKOMMEN	7	5.4 VERBÜNDETE	35
		5.5 SCHLACHTEN	36
		5.6 BELAGERUNGEN	37
		5.7 DER KRIEGSBILDSCHIRM	38
		5.8 FRIEDEN	39
2.0 BEVOR SIE BEGINNEN	8	6.0 GEWINN DES SPIELS	40
2.1 ÜBERBLICK	8	7.0 MULTIPLAYER	41
2.2 START DES SPIELS	8	7.1 START EINES SPIELS	41
2.3 DAS HAUPTMENÜ	8	7.2 VORBEDINGUNGEN	41
2.3 DIE OPTIONSSCHALTFLÄCHE	9	7.3 MULTIPLAYER-STARTINTERFACE	42
2.4 START EINES EINZELSPIELER-SPIELS	10	7.4 DIE LOBBY	43
2.5 START EINES MULTIPLAYER-SPIELS	12	7.5 GAMEPLAY	43
3.0 DIE HAUPTKARTE	13	8.0 FEHLERBEHEBUNG	44
3.1 ÜBERBLICK	13	8.1 ÜBERBLICK	44
3.2 DIE INTERFACE-SCHALTFLÄCHEN	15	8.2 SPIEL-UPDATE	44
3.3 DIE INFORMATIONSLISTE	16	8.3 FOREN	44
3.4 DER WARNUNGSBEREICH	17	9.0 ANHANG	46
3.5 DAS NACHRICHTENFENSTER	17	9.1 ERBEFOLGERECHT	46
3.6 DIE MINIKARTE	18	9.2 TITEL – LANDGEBUNDEN	47
3.7 DIE WERKZEUGLEISTE	19	9.3 NIEDERRANGIGE TITEL	49
4.0 DIE WICHTIGSTEN INTERFACES	21	9.4 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN – ALLGEMEIN	50
4.1 ÜBERBLICK	21	9.5 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN – SÜNDER UND HEILIGE	54
4.2 DAS CHARAKTER-INTERFACE	21	9.6 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN – KARRIEREN	55
4.3 DAS RATSINTERFACE	22		
4.4 DAS GESETZINTERFACE	23		
4.5 DAS TECHNOLOGIE-INTERFACE	25		
4.6 DAS MILITÄRINTERFACE	26		
4.7 DAS INTRIGENINTERFACE	27		
4.8 DAS DIPLOMATIE-INTERFACE	28		
4.9 DAS RELIGIONSINTERFACE	30	10.0 CREDITS	59

1.0 EINLEITUNG

1.1 WILLKOMMEN ZU CRUSADER KINGS II



CRUSADER KINGS II ist ein Großstrategiespiel vor dem Hintergrund des mittelalterlichen Europas, Nordafrikas und des Mittleren Ostens. Dabei überspannt es vom Auftakt der Schlacht von Hastings im September 1066 bis zum Fall des Byzantinischen Reichs im Mai 1453 mehrere Jahrhunderte - Sie aber können das Spiel an einem beliebigen Zeitpunkt aufnehmen. Schlagen Sie die Schlachten des Hundertjährigen Krieges. Führen Sie die Reconquista Spaniens aus dem gebirgigen Navarra. Reiten Sie mit Ihren Kataphrakten auf Manzikert. Können Sie die Türken aufhalten? Das Spiel repräsentiert die wirtschaftlichen, politischen, religiösen und sozialen Aspekte des Mittelalters verblüffend komplex und präzise. Wiederholen Sie die Geschichte oder schaffen Sie unendliche alternative Möglichkeiten. Sie haben die Wahl!

Obwohl das gesamte Spiel in „Echtzeit“ abläuft, hat dies mit herkömmlicher Echtzeitstrategie nicht viel gemein, denn die Spielereihe von Paradox Interactive enthält nur großangelegte Militärstrategiespiele bester Qualität: Während Sie einen Drahtseilakt zwischen Ruhm und Bedeutungslosigkeit oder gar zwischen Kaiserreich und Niedergang vollführen, müssen Sie die Macht Ihrer Domäne, die Wünsche Ihrer Vasallen und den Willen des Papstes sorgfältig im Gleichgewicht halten.

Sie können die Geschicke einer von Hunderten Dynastien lenken, sie aus dem Chaos der dunklen Jahrhunderte führen und schließlich als dominierende politische Macht des mittelalterlichen Europas etablieren. Vielleicht hat es Ihre rheinische Prinzessin ja auf die Kaiserkrone des Heiligen Römischen Reiches abgesehen? Oder stürmt Ihre Dynastie gar das Heilige Land, um dort vor den Augen der Ungläubigen ein neues Königreich Jerusalem zu errichten? Werden Ihre russischen Prinzen, die Söhne Ruriks, den mongolischen Horden standhalten? Können Sie das Heilige Römische Reich so einen, wie es in der Geschichte niemandem gelang? Werden Ihre englischen Könige alle Widerstände überwinden und die Krone Frankreichs Ihren Titeln hinzufügen?

Da Sie an das feudale System gebunden sind, werden Sie nicht die ganze Welt erobern können, aber Sie können in jeder Generation Ihre Macht und

Autorität zur Geltung bringen. Sie merken schon: Im Gegensatz zu allen anderen Paradox-Spielen wird es diesmal persönlich. Es geht um Ihre Familie, um Ihre Dynastie, die Sie über den Verlauf der Jahrhunderte bei Ihrem Kampf an die Spitze der feudalen Pyramide zu führen versuchen! Werden Sie es schaffen, die Ihren als Crusader Kings zu etablieren?

1.2 ÜBER PARADOX INTERACTIVE



ENN IHNEN DAS umfangreiche Gameplay von *Crusader Kings II* gefällt, möchten Sie vielleicht auch andere Spiele dieses Genres ausprobieren. Glücklicherweise kann Ihnen Paradox Interactive diesbezüglich mit vielen hervorragenden Echtzeit-Großstrategiespielen helfen. Jedes Spiel stellt eine besondere Spielerfahrung dar, denn sie erforschen darin einzigartige Aspekte der Geschichte.

Europa Universalis III dauert vom 14. bis zum frühen 19. Jahrhundert, wobei es den Aufstieg der Nationen und das Zeitalter der Erkundungen und Kolonisation abdeckt. *Victoria II* setzt sich wie kein anderes Spiel mit den wirtschaftlichen und politischen Machenschaften auseinander, die hinter der industriellen Revolution standen. *Sengoku* setzt dieselbe charakterbasierte Engine wie *Crusader Kings II* ein und erforscht das Japan der Shogun-Zeit wie noch kein Spiel zuvor. Und wenn Sie nach einem Kriegsspiel suchen, dann wird Sie *Hearts of Iron III*, das sich um den zweiten Weltkrieg dreht, mit seiner Detailgenauigkeit, seinem unglaublichen wie einzigartigen Umfang und seinem herausragenden Gameplay verblüffen.

Probieren Sie ein Spiel von Paradox Interactive aus – und werden Sie Fan fürs Leben!

1.3 DAS HANDBUCH UND DIE PARADOX-FOREN



EDE ENTSCHEIDUNG, die Sie in *Crusader Kings II* treffen, hat auf vielerlei Arten Auswirkungen auf Ihr Reich, Ihre Vasallen, Ihre Freunde und Ihre Feinde. Diese Wechselbeziehungen zwischen Ihrem Charakter und der Spielwelt machen *Crusader Kings II* zu einer aufregenden und fesselnden Spielerfahrung. Gleichzeitig können diese Wechselbeziehungen aber auch etwas verwirrend wirken, vor allem während Sie die Spielgrundlagen erlernen.

Wenn Sie auf ein Problem stoßen oder einfach einen Spielaspekt besser verstehen möchten, halten Sie das Spiel an und werfen Sie einen Blick in Ihr Handbuch. Wir haben uns bemüht, jedes Interface und jede Beziehung innerhalb des Spiels zu behandeln, aber da das Spiel derart viel Tiefgang hat, mussten viele Aspekte außer Acht gelassen werden, um den Papierbedarf für den Druck des Handbuchs zu reduzieren. Sollte das Handbuch tatsächlich eine wichtige Frage nicht beantworten, stehen Sie aber trotzdem nicht allein im Regen: Bitten Sie doch einfach in den Paradox-Foren bei forum.paradoxplaza.com um Hilfe. Dort finden Sie unsere große und freundliche Community von Spielern, Mods und Entwicklern, die Ihre Fragen immer gerne beantworten werden. Sie lieben Paradox und die Spiele des Unternehmens, und sie möchten auch Sie an Bord holen! Also keine Sorge, Sie werden in den Paradox-Foren äußerst positive und dabei kostenlose Erfahrungen machen.

Machen Sie sich keine Gedanken darüber, ob Ihre Frage vielleicht unsinnig oder albern sein könnte. Sie ist es nicht. Diese Spiele sind unfassbar komplex, und bei derart intensiven Spielen erschließen sich selbst vermeintlich einfachste Spielelemente nicht allen Spielern. Glücklicherweise sind die Developer und der zuständige Community Manager stets bereit, die Fragen von Anfängern zu beantworten, damit auch sie die Spielgrundlagen in einer freundlichen und hilfsbereiten Atmosphäre erlernen können.

1.4 INSTALLATION

FÜR INSTALLATION VON CD legen Sie die *Crusader Kings II* CD in Ihr Laufwerk. Falls Autoplay aktiviert ist, wird das Installationsprogramm automatisch aufgerufen. Gehen Sie andernfalls zu **Start>Ausführen [d]:\Setup.exe**, wobei [d] für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

Zur Installation von **Steam**, **Gamersgate** oder einem anderen Online-Spielevertrieb folgen Sie den Bildschirmanweisungen und führen Sie das Installationsprogramm aus.

Crusader Kings II hat folgende Systemvoraussetzungen:

- Windows XP/Vista/7
- x32 oder x64
- Intel Pentium 2.4 GHz oder AMD 3500+
- 2 GB RAM

- 2 GB freier Festplattenspeicherplatz
- NVIDIA GeForce 6800 oder ATI Radeon X850XT oder bessere Grafikkarte
- DirectX-kompatible Soundkarte und DirectX-Version 9.0c

1.5 LIZENZABKOMMEN

DIESE SOFTWARE WIRD von Paradox Interactive AB und seinen autorisierten Lizenzinhabern lizenziert, nicht verkauft, und kann nur unter Einhaltung der folgenden Einschränkungen benutzt werden. Paradox Interactive AB behält sich sämtliche Rechte vor, die nicht ausdrücklich zugunsten des Anwenders freigegeben wurden.

KOPIEREN: Das Lizenzabkommen gestattet dem Anwender, die Software auf einem einzelnen Computer zu installieren. Davon ausgenommen sind Netzwerkspiele, die in der beigelegten Software-Dokumentation beschrieben sind. Das Kopieren der Software ist illegal.

EINSCHRÄNKUNGEN DER ANWENDERRECHTE: Die Software und das beigelegte Druckwerk sind urheberrechtlich geschützt. Der Anwender verpflichtet sich, den Sourcecode auf keine Weise so nachzubilden, dass er vom Anwender oder anderen Personen benutzt werden kann. Der Anwender darf die Software weder verändern, anpassen, übersetzen, weitervermieten, leasen, mit Gewinn verkaufen oder vertreiben. Er darf die Software auch nicht auf einem öffentlichen Netzwerk speichern oder auf der Software oder Teilen davon basierende, derivative Produkte herstellen. Der Anwender verpflichtet sich, weder die Software noch die ihr beigelegte gedruckte Dokumentation an andere weiterzugeben und sie nicht über ein Netzwerk elektronisch zu einem anderen Computer zu transferieren.

RECHTE: Der Anwender ist Eigentümer der Spiel-CD-ROM, auf der die Software gespeichert ist. Paradox Interactive behält die Eigentumsrechte auf sämtliche Kopien der ursprünglichen Software. Die Software ist urheberrechtlich geschützt.

2.0 BEVOR SIE BEGINNEN

2.1 ÜBERBLICK

IN DIESEM ABSCHNITT zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre Einstellungen konfigurieren können. Nachdem wir damit fertig sind, werden wir ein *Crusader Kings II*-Spiel beginnen.

2.2 START DES SPIELS

WENN SIE AUF das *Crusader Kings II*-Symbol klicken, erscheint ein Per-Launch-Bildschirm. Dies hängt allerdings davon ab, wie Sie das Spiel gekauft haben. Auf diesem Bildschirm können Sie Patches und Updates downloaden, installierte Mods auswählen oder sogar direkt die Paradox-Foren für *Crusader Kings II* aufrufen. Manche Online-Händler stellen Patches für Ihr Spiel automatisch zur Verfügung, manche dagegen nicht.

Natürlich können Sie das Spiel auch von hier aus starten. Lassen Sie uns jetzt damit fortfahren.

2.3 DAS HAUPTMENÜ

NACHDEM DAS SPIEL geladen wurde, was ein bisschen dauern kann, erscheint ein Bildschirm mit dem Hauptmenü. Hier bieten sich Ihnen mehrere Optionen:

Sie können ein **Einzelspieler**-Spiel starten oder einen Spielstand dieser Kategorie starten, ein **Multiplayer**-Spiel starten bzw. hosten oder die **Tutorials** aufrufen, die Ihnen die Spielgrundlagen näherbringen. Hier im Hauptmenü können Sie über die Schaltfläche **Optionen** auch Änderungen an den Spieleinstellungen vornehmen. Darüber hinaus finden sich hier Links zu den Paradox-Foren, der Facebook-Seite und dem Twitter Feed. In den **Credits** sehen Sie, wer an der Entstehung dieses Spiels beteiligt war. **Beenden** führt Ihr System zum Desktop zurück.

Jetzt möchten Sie bestimmt sofort mit dem Spiel beginnen, ohne sich mit der Schaltfläche **Optionen** abzugeben, aber diese Schaltfläche ist wichtiger, als Sie vielleicht denken. Sie sollten wirklich einen kurzen Blick darauf werfen!



Machen Sie schon ... klicken Sie einfach darauf.
Mal ehrlich: Sie können es doch kaum erwarten, oder?

2.3 DIE OPTIONSSCHALTFLÄCHE

SETZT WISSEN SIE auch, warum Sie zuerst hier vorbeischauen sollten. In den Optionen können Sie alle voreingestellten Einstellungen verändern und außerdem das Erscheinungsbild und den Sound Ihres Spiels verändern. Im Register **Spiel** können Sie die Spielschwierigkeit ändern, die Autospeicherfunktion einstellen und Wikipedia-Links im Spiel aktivieren oder deaktivieren. Das Register **Grafik** ermöglicht Ihnen die Veränderung der Bildschirmauflösung, der Bildwiederholrate, sowie der Multisampling- und Gammawerte. Außerdem können Sie hier entscheiden,



ob Bäume im Spiel dargestellt werden sollen. Dieses Kontrollkästchen ist nicht nur was für Hippies und Holzfäller: Die Bäume verbessern das visuelle Erscheinungsbild des Spiels, aber durch die Deaktivierung ihrer Darstellung kann die Leistung von Computern, die gerade so die Mindestanforderungen des Spiels erfüllen, deutlich verbessert werden. Im Register **Audio** können Sie die allgemeine Spiellautstärke und die Lautstärke der Musik sowie der Soundeffekte anpassen. Im Register **Spielsteuerung** schließlich können Sie die Scroll-Geschwindigkeit der Karte und die Vergrößerungsrate auswählen.

Wenn Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie zum Speichern auf Übernehmen. Danach sind Sie spielbereit.

Also gut, Sie waren sehr geduldig. Jetzt können wir mit dem Spiel beginnen. Gehen Sie zum Hauptmenübildschirm zurück. Klicken Sie dort zum Start eines Spiels auf die Schaltfläche **Einzelspieler**.



2.4 START EINES EINZELSPIELER-SPIELS



ENN SIE AUF **Einzelspieler** klicken, wird das folgende Interface aufgerufen:

Auf diesem Bildschirm wählen Sie Ihre Dynastie und das Startdatum Ihres Spiels aus. Sie können Ihr Spiel zwar an einem beliebigen

gen Datum zwischen dem 15. September 1066 und dem 1. Januar 1337 beginnen, aber wir haben trotzdem einige besonders interessante Daten für Sie abgespeichert: **Stamford Bridge** beginnt am 15. September 1066: Harald Hadrada und Wilhelm der Bastard fordern König Harold um die Krone Englands heraus. **Wilhelm der Eroberer** beginnt am 26. Dezember 1066, nachdem Wilhelm die englische Krone und damit den Beinamen „Der Eroberer“ gewonnen hat. Bei **Der Dritte Kreuzzug** finden Sie sich im Herzen des angevinischen Europas wieder, als sich der Dritte Kreuzzug zum Aufbruch ins Heilige Land und für den Kampf gegen den großen Saladin vorbereitet. Schließlich können Sie **Der Hundertjährige Krieg** auswählen. Dieses Datum markiert den Beginn des Ringens der englischen und französischen Könige um die Krone Frankreichs.

Nachdem Sie Ihr Datum ausgewählt haben, können Sie die Karte scrollen. Das Vergrößern bzw. Verkleinern der Karte erfolgt über Ihr Mausrad. Außerdem können Sie nun durch Anklicken der Karte die zu spielende Dynastie auswählen. Zur Unterstützung Ihrer Entscheidungsfindung stehen Ihnen dabei folgende Kartenansichten zur Verfügung:

- **GELÄNDEKARTE** – die Standardkarte. Sie zeigt das Gelände der Spielwelt und die Grenzen der verschiedenen Reiche.
- **UNABHÄNGIGE REICHE** – diese Karte zeigt die Territorien sämtlicher Mächte, die niemandem in der feudalen Nahrungskette untertan sind. Nebensächlich ist dabei, ob es sich um Grafen, Herzöge oder Könige handelt.
- **GRAFEN** – diese Karte hebt von einem Graf beherrschte Ländereien hervor.
- **HERZÖGE** – diese Karte hebt von einem Herzog beherrschte Ländereien hervor.
- **KÖNIGE** – diese Karte hebt von einem König beherrschte Ländereien hervor.
- **KAISER** – diese Karte hebt die Ländereien von zwei Kaisern hervor: dem byzantinischen und dem des Heiligen Römischen Reichs.

Auf der linken Bildschirmseite zeigt Ihnen das Spiel darüber hinaus besonders interessante Charaktere an, die sich zu spielen lohnen.

Wenn Sie auf eine Grafschaft, ein Herzogtum oder ein Königreich klicken, werden Ihnen der aktuelle Herrscher und alle etwaigen Vasallen angezeigt. Wenn Sie mit Ihrer Dynastie und Ihrem Startdatum zufrieden sind, klicken Sie nun auf **Spielen!**

Auf diesem Bildschirm können Sie auch zuvor gespeicherte Spielstände fortsetzen. Klicken Sie dazu einfach neben den gespeicherten Historischen

Daten auf die Schaltfläche **Gespeicherte Spiele**. Dies ruft eine Liste Ihrer zuvor gespeicherten Spielstände auf.

2.5 START EINES MULTIPLAYER-SPIELS

WENN SIE DIE Einzelspieler-Kampagne gemeistert haben, suchen Sie eventuell nach einer größeren Herausforderung.

Wenn die Zeit gekommen ist, werden Sie diese Schaltfläche anklicken und erfahren, was das Beste an *Crusader Kings II* ist: Zu kämpfen mit dem Online-Feind, ihn zu verfolgen und zu vernichten und sich zu erfreuen am Geschrei seiner Weiber!

Und dafür sind Sie hier am richtigen Ort! Über dieses Interface können Sie ein Spiel über Internet oder LAN hosten oder Internet- bzw. LAN-Spielen beitreten. Von hier aus können Sie auch bei Metaserver-Spielen mitmachen.

In den Paradox-Foren bei forum.paradoxplaza.com können Sie schnell Gegenspieler für *Crusader Kings II*-Multiplayer-Spiele finden. Gehen Sie zum Forum für *Crusader Kings II*, und schon bald werden Sie andere Spieler treffen, die sich mit gerissenen menschlichen Gegnern messen wollen.

Bitte denken Sie daran, dass Sie für ein Spiel mit einem anderen Spieler dieselbe Spielversion wie er haben müssen. Prüfen Sie diesbezüglich, welche Mods und Patches Sie installiert haben.

Am schnellsten können Sie dies über die „Prüfsumme“ ermitteln, dem vierstelligen Code, der unten links im Hauptbildschirm neben Ihrer Spielversionsnummer steht. In diesem Fall ist die Prüfsumme LIEG. Wenn dies der Prüfsumme Ihres Gegners entspricht, steht einem Spiel nichts mehr im Wege.



3.0 DIE HAUPTKARTE

3.1 ÜBERBLICK

DIES IST DIE Hauptkarte, auf der das Spielgeschehen stattfindet. Das klare, deutliche Layout erleichtert Ihnen die Navigation auf der Karte und gibt Ihnen Zugriff auf die zahlreichen Interface-Bildschirme. Zum Scrollen der Hauptkarte müssen Sie nur Ihren Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen. Daraufhin bewegt sich die Karte in die gewünschte Richtung. Zum Vergrößern oder Verkleinern der Karte drehen Sie Ihr Mausehrad oder klicken Sie in der **Werkzeugleiste** auf die Vergrößerungsgläser.



Für den Rest dieses Abschnitts werden wir uns alle nützlichen Informationen und Werkzeuge ansehen, auf die Sie im Hauptkarten-Interface direkten Zugriff haben.

Bevor wir aber dazu kommen, wollen wir erst noch ein Wort über Hinweise verlieren. Beim ersten Start von *Crusader Kings II* werden Sie das untenstehende Dialogfeld sehen:



Dies ist einer der **Hinweise**, die Ihnen beim Erlernen der Spielgrundlagen helfen sollen. Hinweise erscheinen beim ersten Klick auf Schaltflächen und wenn Sie die verschiedenen Interfaces des Spiels zum ersten Mal aufrufen.

Klicken Sie diese Hinweise nicht einfach weg, auch wenn Sie sich schon mit anderen Paradox-Spielen auskennen, denn diese Hinweise enthalten wertvolle Tipps, die Ihnen das Verständnis des Spiels wirklich erleichtern.

In vielerlei Hinsicht sind sie eigentlich viel wertvoller als jedes Handbuch, da sie zum Beispiel direkt dort erscheinen, wo Sie sie am dringendsten benötigen. Wenn Hinweise richtig gestaltet werden, sind Handbücher gar überflüssig und nutzlos ... Hey! Mooomoment mal! Ignorieren Sie diese Hinweise einfach! Die bringen Ihnen überhaupt nichts! Konzentrieren Sie sich einzig und allein auf dieses Handbuch!

Haha, war nur ein Spaß! Diese Hinweise sind wirklich sehr nützlich und Sie sollten ihnen definitiv Beachtung schenken.

Später, wenn Sie ein alter, wettergegerbter Veteran vieler Feldzüge sind, können Sie die Hinweise immer noch deaktivieren. Fürs Erste aber gilt: Lesen, Lernen, Spaß haben!

Selbst wenn Sie die Hinweise nicht lesen, können Sie immer noch die Tooltips nutzen, die mit praktisch jedem Spielelement verbunden sind. Wenn Sie nicht wissen, was Sie vor sich haben oder wenn Sie nicht verste-

hen, warum sich Ihre Goldreserven erschöpfen, dann bewegen Sie Ihren Mauszeiger über das fragliche Spielelement. Ohne Zweifel wird sogleich ein Popup-Fenster erscheinen und Ihnen spezifische Informationen anzeigen.

Davon abgesehen ist es jetzt an der Zeit, dass wir uns die Hauptkarte und all die unterschiedlichen Elemente dort ansehen, denn über das Interface der **Hauptkarte** haben Sie Zugriff auf eine Vielzahl an Informationen.

Lassen Sie uns hiermit anfangen:

3.2 DIE INTERFACE-SCHALTFLÄCHEN



NTLANG DER Bildschirmoberseite zieht sich eine Reihe von Schaltflächen, mit denen Sie verschiedene Interfaces aufrufen können.

Diese Interfaces werden wir später noch ausführlicher besprechen.

Fürs Erste aber zeigen wir Ihnen, um welche Interfaces es sich handelt und wie Sie zu ihnen gelangen können. Ganz links sehen Sie die Schaltfläche **Rat**, über die Sie das **Ratsinterface** aufrufen. Dort können Sie sich Ihren Hof ansehen und ihn bearbeiten. Rechts daneben befindet sich die Schaltfläche **Gesetze**, über die Sie das **Gesetzinterface** aufrufen. Dort können Sie sich Ihre Nachfolger, Erbfolgegesetze und die Gesetze Ihrer Domäne ansehen. Die Schaltfläche **Technologie** ruft das **Technologie-Interface** auf, wo Sie Ihre Forschungsprioritäten einstellen können. Über die Schaltfläche **Militär** rufen Sie das **Militärinterface** auf. Dort können Sie sich Ihre Armeen und Flotten ansehen bzw. neue ausheben und Ihre Streitkräfte verwalten. Die Schaltfläche **Intrige** führt Sie zum **Intrigeninterface**, wo Sie Ihre Ambitionen festlegen und sich Ihre Gefangenen und etwaige Verschwörungen oder Bedrohungen gegen Ihr Reich ansehen können. Über die Schaltfläche **Diplomatie** erreichen Sie das **Diplomatie-Interface**, über das Sie mit anderen Nationen und Dynastien interagieren können. Im **Religionsinterface**, das Sie über die Schaltfläche **Religion** erreichen, sehen Sie Ihre Beziehungen zum aktuellen Papst und zu Ihren kirchlichen Vasallen. Die Schaltfläche **Charaktere** schließlich ruft das **Charakterinterface** auf, wo Sie sich alle Charaktere des Spiels ansehen können.

Links neben den Interface-Schaltflächen befindet sich das Portrait Ihres schneidigen Charakters. Die Umrahmung Ihres Portraits und die Krone

auf dem Wappen zeigen Ihren aktuellen Titel. Das Wappen Ihres höchsten Titels erscheint unten links. Wenn Sie darauf klicken, wird das **Charakterinterface** aufgerufen. Dort erhalten Sie allerlei Informationen über Ihren Charakter, wie Familie, Freunde, Feinde, Nachfolger und Vasallen. In diesem Interface finden Sie auch die Eigenschaften, Statistiken und Merkmale Ihres Charakters.



3.3 DIE INFORMATIONSLAISTE



BEN RECHTS AUF der Hauptkarte finden Sie die Informationsleiste.

Darauf befinden sich mehrere



Symbole, über die Sie viel über den Status Ihres Herrschaftsbereichs und Ihren Herrscher ablesen können. Die Zahl unterhalb des Goldstückhaufens, dem Symbol für **Reichtum**, zeigt Ihnen, wie viel Gold Sie zur Hand haben. Die **Krone** steht für das Prestige Ihres Herrschers, also was andere Fürsten von ihm halten. Das **Kreuz** rechts daneben zeigt Ihnen, wie Sie in der Gunst der Kirche stehen. Das Symbol für die **Domäne** informiert Sie darüber, wie viele Besitztümer, also Herzogtümer, Städte und Tempel, direkte Lehen Ihres Herrschers sind. Die rechte Zahl steht dabei für die Maximalzahl an Besitztümern, die Ihr Herrscher problemlos direkt regieren kann. Dies wird als Domänenlimit bezeichnet. Das Symbol für das **Reich** zeigt die Gesamtzahl Ihrer Besitztümer, also die Ihrem Reich zugehörigen Herzogtümer, Städte und Tempel. Dabei wird zwischen direkter Kontrolle und indirekter Kontrolle über Vasallen unterschieden; die Vasallen werden ebenfalls aufgelistet. Das letzte Symbol ganz rechts, das für den **Punktstand** steht, addiert das Prestige all Ihrer Herrscher zum Zeitpunkt ihres Todes. Über diese automatisch aktualisierte Summe können Sie Ihr Spiel gut einschätzen. Darüber hinaus wird Ihr Rang bei Spielende anhand dieser Summe berechnet.

Auf der Informationsleiste wird auch das Spieldatum angezeigt, und über die Pausenschaltfläche können Sie das Spiel pausieren und fortsetzen. Gleiches erreichen Sie auch über die Leertaste. Die Spielgeschwindigkeit stellen Sie über das Plus- und Minuszeichen rechts neben dem Spieldatum ein. Dies ist auch mit den Tasten + bzw. - auf Ihrer Tastatur möglich.

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über diese Symbol bewegen, erhalten Sie über Popups wichtige Informationen darüber, wie viel Prestige Sie monatlich gewinnen, wie nahe Sie dem Domänenlimit sind und wie hoch Ihr monatlicher Zugewinn an Pietät ausfällt.

3.4 DER WARNUNGSBEREICH

ZWISCHEN DER Informationsleiste und den Schnellschaltflächen befindet sich etwas freier Platz auf der Karte – der **Warnungsbereich**. Wenn sich im Spiel etwas zuträgt, dass Sie wissen müssen, dann füllt sich dieser Bereich mit Schaltflächen, die Ihnen Informationen über das Problem bieten, wenn Sie Ihren Mauszeiger über sie bewegen. Wenn Sie auf diese Schaltflächen klicken, werden Sie zum betreffenden Interface geführt, wo Sie das Problem lösen können. Unter den angezeigten Problemen und Warnungen können folgende sein:



- **TITELWARNUNGEN**, angezeigt von einem Schild, der entweder zerbrochen, intakt oder im Griff Ihrer gierigen Hände ist. Diese Warnung beinhaltet Titel, für deren Erstellung Sie die erforderlichen Ländereien bereits besitzen und jene, die Ihre Dynastie aktuell beim Ableben Ihres Charakters verlieren würde.
- **NACHFOLGERWARNUNGEN**, angezeigt von einem gekrönten Schatten. Dies unterrichtet Sie beispielsweise, wenn Sie noch keinen Erben haben oder einen Nachfolger für einen bestimmten Titel auswählen müssen.
- **REBELLIONSWARNUNGEN**, angezeigt von einer erhobenen Faust. Dies sind Frühwarnungen zu Problemen, die zu Rebellionen führen können. Dazu gehören Vasallen, die einen Aufstand planen könnten oder deren Loyalität zu gering ist.

3.5 DAS NACHRICHTENFENSTER

DIREKT UNTERHALB der Informationsleiste befindet sich am rechten Bildschirmrand das Nachrichtenfenster. Wenn es Nachrichten für Sie zu lesen gibt, wird unterhalb des betreffenden Briefumschlags eine Zahl

angezeigt. Die obersten sind dringend, betreffen Ihre Dynastie also direkt. Die darunter liegenden sind „reguläre“ Nachrichten. Diese sind zwar üblicherweise auch wichtig, aber nicht so dringlich. Wenn Sie auf einen Briefumschlag klicken, wird die damit verbundene Nachricht aufgerufen.

Unter den Briefumschlägen befindet sich ein Popup-Dialogfenster, in dem Sie festlegen können, welche Nachrichtentypen Ihnen angezeigt werden, und wie oft.

Über diese Nachrichten können Sie über die Geschehnisse in Ihrer Domäne und an den Höfen Ihrer Freunde und Feinde auf dem Laufenden bleiben, aber wenn Sie Gefallen an unliebsamen Überraschungen finden, können Sie in diesem Dialogfenster auch alle oder die meisten Nachrichten deaktivieren.



3.6 DIE MINIKARTE

IN DER UNTEREN rechten Bildschirmcke befindet sich eine Popup-Minikarte. Wenn Sie dort einen beliebigen Ort anklicken, springt die Hauptkarte dorthin. Wenn Sie möchten, dass die Minikarte auf ihrer aktuellen Position ständig angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Schloss. Rechts der Minikarte befinden sich folgende Schaltflächen, mit denen Sie das Erscheinungsbild der Hauptkarte modifizieren können:



- **GELÄNDE**, bei Spielbeginn der voreingestellte Kartenmodus, zeigt auf der Hauptkarte verschiedene Geländetypen an.
- **UNABHÄNGIGE REICHE** zeigt auf der Hauptkarte die aktuellen Königreiche sowie unabhängige Herzogtümer und Grafschaften an.
- **DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN** teilt die Karte anhand Ihrer Verbündeter, Vasallen und Gebietsansprüche auf.
- **RELIGIONEN** zeigt die Hauptreligion der Provinzbevölkerungen an.
- **KULTUREN** zeigt die Verteilung der Kulturen der Spielwelt auf der Karte an.
- **DE JURE-HERZOGTÜMER** zeigt die Territorien an, die im Spiel als rechtmäßige Ländereien der betreffenden Herzogtümer angesehen werden. Diese *de jure*-Ländereien sind traditionell und historisch mit dem Titel assoziiert und können nicht die *de facto*-Realität der Spielwelt wiedergeben.
- **DE JURE-KÖNIGREICHE** zeigt die Ländereien an, die in der Spielwelt als traditionelle Besitztümer eines bestimmten Königreichs angesehen werden. Wie bei den *de jure*-Herzogtümern verhält es sich so, dass das hier Angezeigte den traditionellen und historischen Assoziationen mit diesem Titel entspricht. Diese stimmen in *Crusader Kings II* nicht immer mit den aktuellen territorialen Besitztümern überein.
- **DIREKTER VASALL** zeigt die Ländereien an, denen ein unmittelbarer Vasall eines unabhängigen Herrschers vorsteht.

3.7 DIE WERKZEUGLEISTE

DIREKT UNTER DER Minikarte befindet sich eine kleine Werkzeugleiste mit einigen zusätzlichen Funktionen. Wir haben bereits gelernt, dass man die Hauptkarte mit Hilfe der **Vergößerungsgläser** vergrößern und verkleinern kann, aber hier gibt es noch einige andere nützliche Symbole, die wir uns ansehen sollten.



- **HAUPTMENÜ** ruft das Menüfenster auf, wo Sie Spielstände speichern und laden, das Spiel beenden, Nachrichteneinstellungen ändern, sich Ihre Errungenschaften anschauen und noch viel mehr unternehmen können.

- **DAS ARCHIV** ruft ein scrollbares Buch voller nützlicher Informationen auf. Das Archiv ist im Wesentlichen eine Schilderung Ihres gesamten Reichs und enthält sämtliche Informationen, die Sie zu seiner effizienter Kontrolle benötigen. Mit den Schaltflächen **Weiter** und **Zurück** können Sie durch diese höchst intuitiven und leicht verständlichen Seiten navigieren. Diese Seiten können Sie durch Anklicken ihrer Rubriken sortieren. Hier finden Sie auch direkte Links zu Charakteren, Provinzen und allen anderen Spielbereichen.
- **ZUR HEIMATPROVINZ** führt Sie zur Hauptprovinz der Domäne Ihres Herrschers.
- **TITEL FINDEN** ermöglicht Ihnen über ein hübsches Dialogfeld mit automatischer Worterkennungsfunktion, die vollständige Bezeichnung und den Ort jedes Titels im Spiel zu finden. Außerdem führt Sie dieses Dialogfeld zum *de jure*-Ort des betreffenden Titels.
- **VERGRÖßERN / VERKLEINERN** vergrößert bzw. verkleinert die Kartenansicht. Hängt natürlich davon ab, auf welche Schaltfläche Sie klicken.

Da wir jetzt alles gelernt haben, was es über die Werkzeuge der Hauptkarte zu wissen gibt, sollten wir uns etwas Zeit nehmen, uns all die Interfaces anzusehen, auf die Sie über diese Schaltflächen zugreifen können.

4.0 DIE WICHTIGSTEN INTERFACES

4.1 ÜBERBLICK

DAS SPIELGESCHEHEN MAG sich ja hauptsächlich auf der Hauptkarte abspielen, den Großteil Ihrer Arbeit werden Sie aber hinter den Kulissen erledigen, und zwar in den verschiedenen Interfaces des Spiels. In diesem Abschnitt werden wir uns die Funktionsweise des Spiels anhand dieser Interfaces ansehen und dabei lernen, was Sie alles damit anstellen können.

4.2 DAS CHARAKTER-INTERFACE

DAS CHARAKTER-INTERFACE können Sie auf der Hauptkarte über die Schaltfläche **Charaktere** aufrufen. Möchten Sie sich Ihren eigenen schneidigen Edelmann ansehen, klicken Sie dazu auf der Hauptkarte oben links auf sein Portrait. Das **Charakter-Interface** können Sie auch für jeden anderen Charakter im Spiel aufrufen. Klicken Sie dazu auf ihre Portraits, wenn Sie auf sie treffen.

In diesem Interface finden Sie Informationen über die persönlichen Beziehungen Ihres Charakters: seine Familie, seine Vasallen und sein Hofstaat, seine Verbündeten und sämtliche Mitglieder des Hofes, die sich aktuell im Ausland aufhalten – sei es zur Ausbildung an einem ausländischen Hof oder als Kriegsgefangene. Hier sehen Sie auch, welche Titel, Ansprüche, Nachfolger und Ehepartner Ihr Charakter hat.

Im Charakter-Interface finden Sie außerdem allgemeine Informationen über einen Charakter: seinen Kulturkreis, seine Religion, seine Rolle in der Welt sowie seine Merkmale und Eigenschaften. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eines dieser Spielelemente bewegen, erhalten Sie per Popup-Fenster Informationen darüber.



Das Interface verfügt auch über drei besonders faszinierende Schaltflächen: **Wikipedia-Link** ruft den Wikipedia-Link für den betreffenden historischen Charakter auf, sofern es einen gibt. Auf diese Weise können Sie mehr über das Leben dieser Charaktere erfahren.

Dynastiebaum und **Familienbaum**, die beiden anderen Schaltflächen, rufen ansprechende Tabellen auf, die Ihnen die gesamte Familie und die Geschichte Ihres Charakters in Form eines interaktiven Familienbaums anzeigen. Rechts davon befindet sich das Wappen Ihrer Dynastie, das sich von den Wappen aller bekleideten Titel unterscheidet.

Durch Anklicken der Schriftrollenschaltfläche unterhalb links des Porträts rufen Sie das **Diplomatie-Interface** auf, wo Sie mit dem betreffenden Charakter interagieren können. Per Rechtsklick auf das Charakterportrait rufen Sie mehrere **Shortcut**-Schaltflächen auf, über die Sie Ihre Interaktion mit dem Charakter beschleunigen können.

4.3 DAS RATSINTERFACE



IER KÖNNEN SIE sich die Mitglieder Ihres Hofes ansehen, sie ändern und sie auf verschiedene Missionen schicken.

- **DER KANZLER** ist der höchstrangige Offizielle Ihres Staats. Da die Verhandlungen mit Ihren Vasallen und mit anderen Mächten in seinen Verantwortungsbereich fallen, ist **Diplomatie** sein wichtigster Wert. Ihr Kanzler kann für Sie die Feudalbeziehungen zu Ihren Vasallen verbessern, Ansprüche für begehrte Ländereien fingieren und die Beziehungen zwischen ausländischen Herrschern und ihren Vasallen schädigen.
- **DER MARSCHALL** ist Ihr höchst-rangiger Soldat und Befehlshaber Ihrer Wehrpflichtigen. Aus diesem Grund ist **Kriegskunst** sein



wichtigster Wert. Ihr Marschall kann für Sie die Verhaftung potenzieller Rebellen und Feinde vorbereiten, die Provinzkontingente an feudalen Wehrpflichtigen durch Truppenausbildung erhöhen und Militärtechnologien erforschen, was die Militärforschung beschleunigt und die Chancen für eine Entdeckung erhöht.

- **DER SCHATZMEISTER** kümmert sich um Ihre Reichtümer und agiert als **Verwalter** des Reichs. Aufgrund dieser Position ist **Verwaltung** sein wichtigster Wert. Ihr Schatzmeister kann für Sie in Provinzen Steuern eintreiben und so die Einnahmen aus den betreffenden Provinzen steigern. Außerdem kann er als Bauaufseher einer Provinz arbeiten, was sich bedeutend auf die Bauzeit hiesiger Bauprojekte auswirkt. Schließlich kann er in einem Regierungsbezirk auch eine Wirtschaftstechnologie erforschen, was die Wirtschaftsforschung beschleunigt und die Chancen für eine Entdeckung erhöht.
- **DER AGENTENFÜHRER** kümmert sich um all Ihre Intrigen und schmutzigen Geschäfte, weshalb **Intrige** für diesen Charakter der wichtigste Wert ist. Ihr Agentenführer kann für Sie Verschwörungen hiesiger Fürsten gegen Ihren Herrscher aufdecken, in einer Provinz ein Spionagenetzwerk aufbauen, was die Erfolgswahrscheinlichkeit von Aktionen gegen hiesige Adlige erhöht, und schließlich in ausländischen Provinzen Technologien studieren. Letzteres bietet Ihnen Möglichkeiten zum Technologiediebstahl und begünstigt die Wahrscheinlichkeit, dass sich Ideen bis in Ihre Hauptprovinz verbreiten.
- **DAS KIRCHENOVERHAUPT** Ihres Reichs steht den religiösen und bildungsbezogenen Initiativen Ihres Reichs vor. Aus diesem Grund hat sein **Bildungswert** direkten Einfluss auf das technologische Wachstum in Ihrem Reich. Das Kirchenoberhaupt kann für Sie eine lokale Inquisition leiten, wobei es in der betreffenden Provinz Ketzer ausrottet und Ungläubige zu Ihrer Religion konvertiert. Außerdem kann es in einer Provinz Kulturtechnologien erforschen, wodurch sich das hiesige Technologiewachstum beschleunigt und sich die Chancen für eine Entdeckung erhöhen. Als Verhandlungsführer mit dem Provinzklerus kann das Kirchenoberhaupt auch religiöse Beziehungen verbessern.

4.4 DAS GESETZINTERFACE



SIE KÖNNEN SIE sich das aktuelle Erbfolgerecht ansehen und Änderungen daran vornehmen. Die möglichen Erbfolgegesetze sind zwar detailliert im **Anhang** aufgeführt, aber Sie sollten diesbezüg-

lich Vorsicht walten lassen: Diese Gesetze sind nur schwer zu ändern, da verschiedene Gesetze bedeutende Auswirkungen auf die Spieldynamik haben können. Machen Sie sich auch darauf gefasst, dass jegliche Änderungen am Erbfolgerecht weite Teile Ihrer Bevölkerung und Ihres Hofes verärgern werden.

Hier können Sie auch Ihren aktuellen Nachfolger sowie potenzielle Thronanwärter sehen. Außerdem ist es hier möglich, die Gesetze Ihrer Domäne zu verändern. Wenn Sie ein König oder Kaiser sind, stehen Ihnen zusätzliche Gesetze zur Verfügung.



Die beiden folgenden Gesetze fallen unter das Kronrecht und können nur von einem König oder Kaiser eingerichtet werden:

- **AUTORITÄT DER KRONE** – dies legt die Macht eines Königs oder Kaisers fest, die er über seine Vasallen und die Domäne als Ganzes ausüben kann.
- **INVESTITUR** – dies legt fest, wer in Ihrem Reich die Bischöfe ernannt: der Papst oder Sie.

Die restlichen Gesetze können von Herrschern jeder Stufe eingerichtet werden:

- **FEUDALE WEHRPFLICHTIGE** – dies legt die Prozentzahl der Wehrpflichtigen Ihrer Vasallen dar, den sie ihrem Lehnsherrn in Kriegszeiten zur Verfügung stellen müssen.
- **FEUDALBESTEUERUNG** – dies legt den Steuersatz fest, den Ihre feudalen Vasallen an Sie entrichten müssen. Traditionell ist er aufgrund der bereitgestellten Wehrpflichtigen nur sehr gering oder nicht existent, aber Sie können selbstverständlich auch andere Konstellationen einrichten.
- **STADTWEHRPFLICHTIGE** – dies legt die Truppenanzahl fest, die Ihre Städte Ihnen in Kriegszeiten zur Verfügung stellen müssen.
- **STADTBESTEUERUNG** – die Städte sind die goldenen Gänse Ihres Reichs. Hier entscheiden Sie, wie viel Gold diese Gänse für Sie ausspucken müssen.

- **KIRCHENWEHRPFLICHTIGE** – dies legt die Truppenanzahl fest, die Ihnen kirchliche Vasallen formell zur Verfügung stellen müssen.
- **KIRCHENBESTEUERUNG** - Kirchenvasallen können Ihnen einen bedeutenden Zehnten zahlen. Wie hoch dieser ausfällt, kann hier eingestellt werden. Wenn Sie natürlich den Papst oder Patriarchen mehr mögen, könnte das Gold stattdessen auch in deren Truhen wandern.

Vergessen Sie nicht, dass Sie im Spiel niemals absoluter Monarch sind, ganz gleich, ob man Sie als Graf, Herzog, König oder Kaiser anspricht. Ihre Autorität zur Einstellung dieser Gesetze muss eine sehr wichtige Hürde überwinden, denn Ihre Vasallen dürfen darüber abstimmen. Erst wenn Ihre Gesetzesänderung von einer Mehrheit gebilligt wird, kann sie auch in Kraft treten.

4.5 DAS TECHNOLOGIE-INTERFACE

M TECHNOLOGIE-INTERFACE können Sie die technologische Ausrichtung Ihres Reichs einrichten und überprüfen, wie weit sich bestimmte Technologien in Ihrer Domäne und in Ihrem gesamten Reich entwickelt haben. Technologische Fortschritte gingen im Mittelalter nur äußerst langsam vonstatten. Das Spiel versteht sich hervorragend darauf, die allmähliche Entwicklung und Verbreitung von Technologie zu simulieren. Dazu gehören auch technologische Entdeckungen, die sich langsam in der Spielwelt verbreiten.



Es gibt drei verschiedene Technologiebäume: **Militär**, **Wirtschaft** und **Kultur**.

Die Geschwindigkeit Ihres technologischen Fortschritts können Sie zwar nicht direkt beeinflussen, aber die Fähigkeiten Ihrer Minister und der von Ihnen in jedem Technologiebaum festgelegte Schwerpunkt wirken sich positiv auf ihn aus. Dies ist auch hinsichtlich der Chancen für neue technologische Entdeckungen so, und dass sich solche Entdeckungen aus Nachbarländern in Ihre Provinzen ausbreiten.

Den Schwerpunkt jedes Technologiebaums legen Sie durch Anklicken des Forschungsbereichs fest, den Sie am schnellsten entwickeln möchten.

Für den Technologiebaum **Militär** sind die wichtigsten Ministereigenschaften die **Staatskriegskunst** (die Kriegskunstwerte aller Minister) und **Staatsbildung** (die Bildungswerte aller Minister). Für den Technologiebaum **Wirtschaft** sind **Staatsverwaltung** (die Verwaltungswerte aller Minister) und **Staatsbildung** die wichtigsten Werte. Und für den Technologiebaum **Kultur** sind **Staatsdiplomatie** (die Diplomatiawerte aller Minister) und **Staatsbildung** am wichtigsten. Sie haben bestimmt gemerkt, dass Letzteres die für den Technologiebaum wichtigste Eigenschaft ist! Zur Anzeige des Einflusses der betreffenden Fähigkeiten bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Zahl in der oberen linken Ecke jedes Technologiebaums.

4.6 DAS MILITÄRINTERFACE

DAS **MILITÄRINTERFACE** ist der Ort, wo Sie Ihre Armeen, feudalen Wehrpflichtigen und Flotten verwalten bzw. ausheben. Ganz oben im Interface können Sie Soldaten Ihrer Domäne und feudale Wehrpflichtige in Massen ausheben. Außerdem haben Sie hier Überblick über Ihre monatlichen Kosten für alle Soldaten. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Soldaten Ihre eigenen oder die Ihrer Vasallen sind, ob sie zur Domäne gehören oder über das Register **Armeen** angeworben wurden. In diesem Interface können Sie auch Flotten aufstellen und im passend benannten Register **Flotten** ihre monatlichen Kosten verfolgen.

Darunter stehen die folgenden drei Schaltflächen für Sie bereit:

- Über die Schaltfläche **Vasallen** können Sie die Wehrpflichtigen einzelner Vasallen ausheben. Hierfür wird im Voraus keine Gebühr fällig, da es die Pflicht Ihrer Vasallen ist, Ihnen diese Truppen zur Verfügung zu

stellen. Dafür müssen Sie aber für ihren monatlichen Unterhalt aufkommen.

- Die Schaltfläche **Söldner** zeigt Ihnen eine Liste verfügbarer Söldnertruppen, deren monatliche Kosten, Zusammensetzung und laufende Kosten an. Zum Anwerben von Söldnern wird außerdem im Vorfeld eine hohe Gebühr fällig.
- Die Schaltfläche **Glaubensorden** schließlich zeigt eine Liste von Kriegsmönchstruppen an, die für Ihre Sache zur Verfügung stehen. Außerdem sehen Sie deren Zusammensetzung, laufenden Kosten und Pietätskosten: Sie bitten die Kirche ja schließlich um einen Gefallen ... und den erweist man Ihnen auch nur dann, wenn Sie als äußerst fromm gelten.



4.7 DAS INTRIGENINTERFACE

FÜR IHR SCHÄNDLICHES Ränkeschmieden werden Sie das Intrigeninterface aufrufen. Obwohl ... ehrlich gesagt hat vieles, das sich in diesem Interface ereignet, überhaupt nichts mit schändlichem Ränkeschmieden gemein.

Wenn Sie eine **Ambition** per Klick auswählen, wird Ihnen ein Dropdown-Menü angezeigt, wo Sie den Schwerpunkt Ihres Herrschers auswählen können. Außerdem werden Ihnen hier potenzielle Belohnungen für die Erfüllung der ausgewählten Ambition und für den Versuch angezeigt, andere Charaktere für Ihre Sache zu gewinnen.

Diese Ambitionen können politischer Natur sein wie **Verschwörung: Wahlmonarchie in Frankreich einführen**, unschuldig wie **Ambition: Werden Sie ein Tugendbold**, einer ehrenhaften Ambition für alle Charaktere, oder so bösartig wie **Verschwörung: Ermorden Sie Ihre Gemahlin**, was

etwas weniger unschuldig und rein ausfällt. Ich könnte hier jetzt einen Witz über die Kochkünste Ihrer Gemahlin machen, was dieser Ambition einen etwas ehrenvolleren Anstrich geben würde, aber das wäre natürlich höchst unangemessen. Deshalb verkneife ich ihn mir lieber ...

In diesem Interface haben Sie außerdem die Wahl zwischen mehreren Entscheidungen. Dazu gehören beispielsweise die Entscheidung **Heiligen Mann an den Hof einladen**, die einen

gütigen älteren Herrn an Ihren Hof bringt, der Sie in religiösen Angelegenheiten berät, **Edelmann an den Hof einladen**, die Ihren Hofstaat um ein weitaus weniger gütiges und friedliebendes Mitglied erweitert, und **Debütantin präsentieren**, die eine junge Dame im heiratsfähigen Alter an Ihren Hof einlädt. Sie alter Lüstling, Sie!

In diesem Feld bietet sich Ihnen auch ein Überblick über Personen, die für Ihre Macht eine **Bedrohung** darstellen, **Verschwörer** gegen Ihren Thron sind, natürlich, über Ihre **Gefangenen**. Wenn Sie auf das Portrait einer dieser Personen klicken, wird deren **Charakterinterface** aufgerufen. Dort können Sie versuchen, sie zur Aufgabe ihrer Verschwörung und Ränke zu zwingen, obwohl dies nicht immer von Erfolg gekrönt sein wird.



4.8 DAS DIPLOMATIE-INTERFACE

M DIPLOMATIE-INTERFACE interagieren Sie mit anderen Herrschern und Charakteren. Dabei wird nicht unterschieden, ob es sich um Kaiser, Könige, Herzöge, Grafen oder nur Ihren faulen Cousin dreht, für den Sie einfach keine Beschäftigung finden können. Neben Informationen über andere Charaktere bietet Ihnen dieser Bildschirm auch zahlreiche Aktionen an. Die gebräuchlichsten darunter sind wie folgt:

- **KRIEG ERKLÄREN** – wenn Sie einen gültigen Kriegsgrund gegen einen anderen Fürsten haben, können Sie über diese Schaltfläche gegen ihn zu Felde ziehen.

- **TITEL BEANSPRUCHEN** – wenn Sie keinen gültigen Kriegsgrund haben, können Sie durch Anklicken dieser Schaltfläche eine Abkürzung nehmen und einen der Titel Ihres potenziellen Feindes beanspruchen. Die Beanspruchung eines Titels kostet Sie etwas Prestige, wobei die Höhe von der Natur des Titels bestimmt wird.



- **GESCHENK SCHICKEN** – wenn Sie lieber Freunde als Feinde gewinnen, können Sie hier klicken und dem betreffenden Herrscher etwas Geld schicken, was dessen Meinung über Sie verbessert.
- **ERMORDEN** – wenn Sie zu dem Schluss kommen, dass Sie Ihren Feind nicht im Krieg bezwingen können, wenn Sie der Nachfolger für einen Titel sind oder einfach eine Art Esel mit zuviel Geld, dann können Sie dem bemitleidenswerten Ziel bestens ausgebildete Meuchelmörder auf den Hals schicken. Passen Sie aber auf, denn wenn man Sie dabei erwischt, hält man seltsamerweise nicht mehr besonders viel von Ihnen.
- **HEIRAT ARRANGIEREN** – wenn Sie Ihre Bande zu einem anderen Herrscher verstärken möchten, wenn Sie oder ein Mitglied Ihres Hofstaats eine Gemahlin benötigen oder wenn Sie Ihr Mauerblümchen von Tochter einfach aus dem Haus haben wollen, können Sie eine Heirat arrangieren.
- **MATRILINEALE HEIRAT ARRANGIEREN** – wenn Ihre Dynastie Gefahr läuft, aufgrund des Mangels an Söhnen auszusterben, können Sie eine Heirat arrangieren, wobei die Kinder, die aus dieser Ehe hervorgehen, den Namen der Mutter erben und so für die Fortsetzung Ihres Stammbaums ... und Ihres Spiels sorgen.
- **VERLÖBNIS ARRANGIEREN** – wenn Sie eine Heirat arrangieren möchten, das glückliche Paar aber noch von seinen Müttern gestillt wird, können

Sie ein Verlöbnis arrangieren, also ein Heiratsversprechen, das ein oder zwei minderjährige Charaktere betrifft. Die Heirat wird dann erst vollzogen, wenn sie die Volljährigkeit erreicht haben.

- **KIND UNTERRICHTEN** – wenn es an Ihrem Hof ein Kind gibt, müssen Sie es zur Ausbildung in die Obhut eines Vormunds geben. Hier können Sie den Vormund auswählen und die Ausbildung Ihres Kindes arrangieren.
- **VASALLISIERUNG ANBIETEN** – wenn Sie einen rangniederen, aber unabhängigen Edelmann in Ihr Reich aufnehmen möchten, können Sie dies hier durchführen.
- **INVASION ERBITTEN** – wenn Sie besonders fromm sind oder eine ausgezeichnete Beziehung zum Papst haben, können Sie ihn auch dann zur Absegnung einer Invasion der Domäne eines anderen Herrschers bitten, wenn Sie keinen gültigen Anspruch auf dessen Thron haben.
- **EXKOMMUNIZIERUNG ERBITTEN** – wie oben: Wenn Ihr Charakter besonders fromm und heilig ist oder eine ausgezeichnete Beziehung zum Papst hat, können Sie den Heiligen Vater darum bitten, ein Interdikt gegen die Domäne eines anderen Herrschers zu erlassen und seine ewige Seele in den feurigen Höllenschlund zu verdammen.

4.9 DAS RELIGIONSINTERFACE

IM RELIGIONSINTERFACE können Sie mit der Kirche und, sofern Sie katholisch sind, mit dem Papst interagieren. Hier sehen Sie den aktuellen Papst und können sich über die momentane moralische Autorität der Kirche informieren. Darüber hinaus können Sie sehen, zu welchen Missionen (z. B. Kreuzzüge) der Papst aufgerufen hat, und was Sie zur Erfüllung dieser Missionen bewerkstelligen müssen.

In diesem Interface sind auch sämtliche Bischöfe und Fürstbischöfe verlinkt. Hier sehen Sie ihre Titel und ihre Meinungen über den Papst bzw. Ihre Wenigkeit. Dies sind sehr wich-



tige Informationen, da Sie daraus sofort erkennen können, wer Sie mit seinem Zehnten unterstützen wird, und wer nicht.

In diesem Interface stehen Ihnen noch zwei weitere wichtige Aktionen zur Verfügung:

- **NACHFOLGER ERNENNEN.** Wenn es die Gesetze Ihres Reiches gestatten, können Sie hier den Nachfolger des aktuellen Bischofs ernennen.
- **GEGENPAPST ERNENNEN.** Wenn Sie ein König sind, können Sie über diese Schaltfläche den betreffenden Bischof zum Gegenpapst ernennen. Dies ermöglicht Ihnen, jedermann in Ihrem Reich zu exkommunizieren und Ihr Volk vor der Exkommunikation durch den tatsächlichen Papst zu schützen. Außerdem werden Ihnen Bischöfe, die Ihren Papst dem echten Papst vorziehen, Steuern zahlen. Der größte Nachteil dieser Aktion ist neben den prohibitiven Pietätskosten der vernichtende Schlag gegen die moralische Autorität der Kirche.

Wenn Sie natürlich zu denen gehören, die nach Belieben eigene Päpste ernennen, dann wird Ihnen das wohl herzlich egal sein.

4.10 DAS PROVINZINTERFACE



ENN SIE AUF eine Provinz klicken, wird das Provinzinterface aufgerufen. Hier erfahren Sie, wem das Land gehört, welchem Königreich sie Lehnstreue schulden, wer es beansprucht (einschließlich, zu welchem Königreich und Herzogtum es traditionell gehört), die Kultur und Religion der Provinz und schließlich ihr Versorgungsstufe, also wie viele Tausend Soldaten sich dort ernähren können.

In diesem Interface sehen Sie auch die Steuern, welche die Grafschaft im Verhältnis zu ihrem tatsächlichen Einkommen aktuell zahlt. Außerdem erhalten Sie Informationen über ihr Potenzial, ihr gegenwärtiges Wehrpflichtigenkontingent sowie die technologischen Entdeckungen, die dort gemacht wurden oder die sich dorthin ausgebreitet haben.

Zu guter Letzt können Sie auf diesem Bildschirm die Wehrpflichtigen und Flotten einer ganzen Grafschaft ausheben.

Bei jeder Provinz handelt es sich um ein Territorium von Grafschaftsgröße, auf dem es mehrere kleinere **Vasallen** mit ihren Besitztümern gibt. Der Grafschaftssitz, also das die Provinzhauptstadt darstellende Besitztum, befin-

det sich auf der Interface-Oberseite. Bei diesen Besitztümern kann es sich um **Baronien**, **Diözesen** oder **Städte** handeln – eines von ihnen fungiert als **Grafschaftssitz** und gehört normalerweise dem Provinzeigentümer.

Diese Besitztümer sind das wirtschaftliche und militärische Rückgrat Ihrer gesamten Domäne.

Wenn die Grafschaft unter Ihrer direkten Kontrolle steht, können Sie Ihre Domäne auch durch den **Bau** neuer Besitztümer erweitern. Für Besitztümer unter Ihrer direkten Kontrolle können Sie außerdem Bauprojekte einleiten.

Wenn Sie auf das Besitztum klicken, wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem Sie Ergänzungen dafür auswählen können. Mit diesen können Sie die Verteidigung verbessern, die feudalen Wehrpflichtigen stärken und sogar die Steuergrundlage ergänzen. Hier sehen Sie auch die aktuelle Steuergrundlage des Besitztums, seine aktuelle Verteidigung sowie die Größe und Stärke seines Wehrpflichtigenkontingents.



5.0 KRIEGSFÜHRUNG

5.1 ÜBERBLICK

WIR ALLE KENNEN von Clausewitz' berühmtes Zitat „Krieg ist die Fortsetzung der Diplomatie mit anderen Mitteln“. Nun ja ... er hatte Recht: Wenn Sie einfach nicht in diese Familie einheiraten und Ihre Ansprüche mittels Verhandlungen und einträchtiger Verwandtenehe gewinnen können, wenn Ihre Familie einen uralten (oder nicht ganz so alten) Anspruch hat, den ein Rivale ignoriert ... ach verdammt, wenn Sie ganz einfach plündern und brandschatzen wollen, dann müssen Sie wissen, wie man in den Krieg zieht. Da mit Angriffen anderer Dynastien aus denselben Gründen stets zu rechnen ist, muss selbst der friedfertigste und sanftmütigste Lehnsherr früher oder später zum Schwert greifen. Wenn die Lage eskaliert, sollten Sie besser mit Ihren Armeen umzugehen wissen. In diesem Abschnitt erlernen Sie daher die Grundlagen Ihres Militärs und wie Sie es einsetzen können.

5.2 IHRE ARMEEN

WAS WERDEN Sie unternehmen, wenn die Armeen Ihres Nachbarn in Ihr Land einfallen und Ihre Burgen belagern? Anders gefragt: Was machen Sie, wenn Sie der Aggressor sind und bei Ihrem Nachbarn einmarschieren und seine Burgen belagern? In beiden Fällen benötigen Sie eine Armee.

Wie groß Ihre Armee sein muss und wie Sie die Finanzierung Ihres Kriegs planen, legt fest, wie Sie Ihre Truppen ausheben. Im **Militärinterface** können Sie alle Truppen Ihrer Domäne ausheben. Sie können auch das volle Wehrpflichtigenkontingent



oder die einzelnen Wehrpflichtigentruppen Ihrer Vasallen zu den Waffen rufen. Hier können Sie auch Söldnertruppen anwerben, die für Gold kämpfen. Wenn Sie fromm genug sind, bietet sich Ihnen auch die Gelegenheit, Kriegsmönche für Ihre Sache zu rekrutieren. In diesem Interface heben Sie Truppen für große Konflikte aus.

Wenn Sie möchten, können Sie im **Provinzinterface** die Wehrpflichtigen einer einzelnen Stadt, Baronie oder Diözese zu den Waffen rufen. Dies gibt Ihnen die Flexibilität, kleinere Truppenverbände für geringere Aufgaben ausheben und Grenzeinheiten für kleinere Grenzkonflikte einsetzen zu können. All dies können Sie sogar auf Besitztumsebene machen. Hinsichtlich der Truppenaushebung für Ihre Kriege genießen Sie demnach enorme Flexibilität.

Ihre Armeen werden wie alle feindlichen Armeen auf der Hauptkarte angezeigt, wo Sie sie kontrollieren, sie zur Verwüstung der Ländereien Ihres Feindes oder zum Kampf um Europa und das Heilige Land in blutige Schlachten schicken.

Was Sie auch im Schilde führen, Sie werden dafür alle Wehrpflichtigen, Söldner und Kriegsmönchen benötigen, die Sie bekommen können. Aktivieren Sie sie, indem Sie auf Ihre Armee klicken und dann auf die Zielprovinz rechtsklicken. Daraufhin marschiert Ihr Sprite für Ruhm oder Schande (je nachdem, was Sie vorhaben). Zur Auswahl mehrerer Armeen und deren Marsch zu einem gemeinsamen Ziel klicken und ziehen Sie auf der Karte.



Wenn Sie auf Ihre Armeen klicken, wird das **Armee-Interface** aufgerufen, wo Sie Ihre Befehlshaber ernennen und ersetzen, Ihre Truppen aufteilen und sie an Bord von Schiffen befehlen können, die in derselben Provinz angelegt haben. Hier sehen Sie auch eine detaillierte Aufschlüsselung von Zentrum, rechter und linker Flanke Ihrer Armee und der Zusammensetzung dieser Armeeteile. Außerdem sehen Sie hier, wer die einzelnen Elemente befehligt und welche militärischen Fähigkeiten der betreffende Befehlshaber hat.

5.3 IHRE FLOTTEN

IHRE FLOTTEN WERDEN in vielerlei Hinsicht wie Ihre Armeen aufgestellt und kontrolliert: Große Flotten, die Sie zum Transport großer Armeen über die Meere benötigen, bauen Sie über das **Militärinterface**. Außerdem können Sie wie bei den Armeen das **Provinzinterface** aufrufen und die Schiffe einer bestimmten Baronie, Stadt oder Diözese befehligen. Dies funktioniert natürlich nur in Küstenprovinzen. Für den Fall, dass Sie dachten, Flussprovinzen könnten Flotten aufstellen: Nein, können sie nicht. Auf der Hauptkarte bewegen Sie Ihre Flotten genauso wie Ihre Armeen.

5.4 VERBÜNDETE

MANCHMAL BRAUCHEN SIE zum Erreichen Ihrer Kriegsziele eventuell etwas Hilfe, oder vielleicht möchten Sie ja nicht den ganzen Spaß für sich alleine in Beschlag nehmen. Denken Sie in diesem Fall an Ihre Verbündeten. Das letzte Mal haben wir sie im **Charakterinterface** gesehen.

Wenn Sie ihre Hilfe benötigen, können Sie einen **Ruf zu den Waffen** ausgeben. Wenn Sie sich im Krieg befinden, erscheint diese Option für Ihre Verbündeten im **Diplomatie-Interface**. Wenn Sie diese Option auswählen, wird ein Dialogfeld aufgerufen, das Ihre Beziehung etwas detaillierter wiedergibt. Wenn Sie Ihren Mauszeiger dann über die **Schaltfläche Ja** bewegen, erhalten Sie weitere Informationen über die Nützlichkeit Ihres Verbündeten. Tendiert er beispielsweise dazu, Hilferufe zu ignorieren, so wird dies hier vermerkt.

Die Armeen Ihrer Verbündeten können Sie in der Schlacht nicht befehligen, und gemäß mittelalterlicher Tradition richten sie sich auch nicht nach übergeordneten Strategien. Dennoch können Ihre Verbündeten wichtige Rollen ausfüllen und beispielsweise für Ablenkungsmanöver an den Flanken oder einschüchternde Sturmangriffe sorgen, oder aber ihre Truppen als Kanonenfutter verheizen.

5.5 SCHLACHTEN

WENN EINE IHRER Armeen in einer Provinz auf eine gegnerische Armee trifft, kommt es zum Gefecht. Da diese Schlachten oft eher mehrere Wochen als mehrere Stunden dauerten, sollten sie am besten nicht als Einzelgefechte angesehen werden. Vielmehr handelt es sich hier um Abstraktionen für Gefechtsmanöver, abrupte Scharmützel und Überraschungsangriffe, die Bestandteil eines Feldzugs in der Region sind, in der sich die Schlacht ereignet. Natürlich gehört auch das große Aufeinandertreffen der Armeen dazu, also die eigentliche Schlacht.

Zur Ansicht des Schlachtverlaufs klicken Sie auf Ihre Armee. Dies ruft die drei Abteilungen (oder Flügel) Ihrer Armee auf, die in den Kampf mit der feindlichen Armee verwickelt sind. Sie sehen die Stärke jeder Abteilung und die Stärke ihrer Gegner, die relative Moral der Soldaten und Befehlshaber jeder Abteilung sowie die Gesamtstärke jeder Armee.

Darüber hinaus wird hier angezeigt, welche Taktik jeder Flügel verfolgt. In der hier dargestellten **Schlacht von Scarborough** setzen der linke Flügel und das Zentrum von Haralds Truppen die Taktik **Schildwall** ein, während der rechte Flügel auf **Scharmützel** setzt. Die eingesetzten Taktiken verändern sich im Verlauf der Schlacht.

Nachdem ein Flügel oder das feindliche Zentrum bezwungen wurde, bietet sich Ihren Abteilungen die Chance, die gegnerische Flanke einzukesseln. Normalerweise endet die Schlacht hiernach sehr schnell, weil die Moral der unterlegenen Armee rasch schwindet und zur Flucht des Feindes führt.



Die geschlagene Armee zieht sich aus der umkämpften Provinz zurück und überlässt den Siegern das Feld.

Wenn dies Ihrer Armee widerfährt, ergreift sie die Flucht und entzieht sich solange Ihrer direkten Kontrolle, bis sie ihre Rückzugsprovinz erreicht hat. Da diese nicht immer in der Richtung liegt, in der Sie Ihre Armee gerne marschieren sehen möchten, sollten Sie Ihre Schlachten im Auge behalten und sich bei Bedarf vorzeitig aus dem Kampfgeschehen zurückziehen. Dadurch zieht sich Ihre Armee zwar auch zurück und kann bis zum Erreichen ihres Ziels nicht kontrolliert werden, aber wenigstens können Sie die Rückzugsprovinz selbst bestimmen.

Zum Rückzug aus einem Kampf wählen Sie die kämpfende Armee aus und rechtsklicken dann auf eine Provinz, in die sie sich zurückziehen soll.

Nach der Schlacht wird der folgende Gefechtsbericht angezeigt, egal, ob Sie einen glorreichen Sieg errungen haben oder schändlicherweise geflohen sind.

In diesem Gefechtsbericht sehen Sie für beide Seiten die aufgebotenen Soldaten, die erlittenen Verluste, ob wichtige Edelmänner gefallen sind, wie viel Prestige gewonnen wurde, und welche Generäle die Truppen kommandiert haben. Der Sieger kann den geschlagenen Feind auch per Option verfolgen und die Schlacht fortsetzen..

5.6 BELAGERUNGEN

FÜR EROBERUNG EINER feindlichen Provinz müssen Sie sie belagern, indem Sie eine Ihrer Armeen in diese Provinz einmarschieren lassen. Daraufhin beginnt die Armee mit der Belagerung der Provinz.

Falls die Belagerer nicht von einer Einsatztruppe vertrieben werden und Ihre Armee der Garnison zahlenmäßig überlegen ist, zieht die Belagerung die Schlinge um die Provinz immer enger, bis die Moral oder die Nahrungsvorräte Ihrer Feinde zu Ende gehen und sie sich ergeben. Andernfalls können Sie keinen effizienten Belagerungsperimeter aufrecht halten und stellen eher ein Ärgernis als eine Bedrohung dar.



Wenn Sie auf die belagernde Armee klicken, können Sie sich den Belagerungsverlauf ansehen. Hier sehen Sie auch den Anführer der Belagerer, den Garnisonsbefehlshaber, für beide Seiten die Moral und Mannstärke, und welche Fortschritte die Belagerer machen.

Mit etwas Geduld fällt die Provinz letztendlich und die Grafschaft kommt unter Ihre Kontrolle. Wenn Sie genug feindliche Provinzen erobern, werden Sie Ihren Gegner sicherlich in die Knie zwingen.

5.7 DER KRIEGSBILDSCHIRM

WENN SIE SICH im Krieg befinden, erscheint unten auf der **Hauptkarte** ein schwebendes Portrait Ihres Gegners. Wenn Sie darauf klicken, wird der folgende Bildschirm aufgerufen.

Hier verfolgen Sie den Verlauf Ihres Kriegs. Im unteren Bereich werden die gefochtenen Schlachten angezeigt, wobei Sie für beide Seiten sehen, wie groß die eingesetzten Kräfte waren, wer sie befehligte, wie viele Gefallene und Überlebende es gegeben hat und ob die Schlacht für Ihre Armeen ein Glorreicher Sieg oder eine Unehrenhafte Niederlage war.

Im oberen Bereich sehen Sie, wie der Krieg an sich läuft. Hier werden die Auswirkungen angezeigt, die Schlachten und eroberte Territorien auf den Kriegsverlauf haben. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über den Eroberungsprozentsatz bewegen, sehen Sie, wie sehr die jeweiligen Territorien den Kriegspunktestand beeinflussen. Letzterer ist umso höher, je mehr Schlachten Sie gewinnen und je mehr Land Sie erobern.

Der gesamte Kriegspunktestand wird zur Rechten angezeigt, und wenn Sie Ihren Mauszeiger darüber bewegen, sehen Sie eine Aufgliederung des Kriegs. Der Kriegspunktestand ist mehr als nur Schlachten und Eroberungen, denn auch Faktoren wie die Kriegsmüdigkeit beeinflussen ihn. Je länger der Krieg dauert, desto mehr zieht es Ihre Wehrpflichtigen in die Heimat zurück. Über dieses Interface können Sie Ihren Fortschritt im Feld wunderbar



verfolgen. Dies hilft Ihnen auch bei der Entscheidung, ob es an Zeit ist, ein Friedensangebot zu unterbreiten oder Ihre Offensive voranzutreiben.

5.8 FRIEDEN

WENN SIE GENÜGEN Territorium erobert und genügend Schlachten gewonnen haben, um Ihren Feind zu brechen (sofern es nicht Sie selbst erwischt hat), macht ein Friedensschluss und die Beanspruchung Ihrer unrechtmäßigen Gewinne Sinn.

Dazu rufen Sie das **Diplomatie-Interface** auf. Dort sehen Sie, dass die Schaltfläche **Krieg erklären** durch die Schaltfläche **Friedensvertrag** ersetzt wurde. Klicken Sie zur Einforderung Ihrer Kriegsbeute, zur Zustimmung eines Weißen Friedens oder zum Eingeständnis Ihres Versagens und zum Winseln um Gnade auf diese Schaltfläche.

6.0 GEWINN DES SPIELS



WIE ALLES ANDERE muss auch das Mittelalter schließlich enden und den Eroberern und Entdeckern Platz machen. Die Conquistadores und die neuen Kreuzzügler finden eine Neue Welt, die es zu erkunden und zu erobern gilt. Während der Feudalismus abklingt, wandeln sich die alten Königreiche des Mittelalters zu neuen Nationalstaaten. Diese zentralisierten Nationen werden von mächtigen autokratischen Königen beherrscht. Die Zeit für die alten Kreuzritterkönige läuft ab, und während sich für das Mittelalter der Vorhang senkt, findet auch das Spiel ein Ende.

Die Ziele für dieses offene Spiel sind äußerst flexibel. Wollten Sie mit dem unbekannten Herzog der westlichen Inseln ein neues mediterranes Reich aufbauen? Oder wollten Sie mit dem namenlosen dritten Sohn eines dänischen Königs und seiner Familie die Reconquista Spaniens erreichen? Wie haben Sie sich geschlagen? Ihre Ziele sind Ihre persönliche Angelegenheit und Ihre Siegbedingungen sind das, was Sie daraus machen.

Sollten Sie von der Spiel-Engine eine Bestätigung Ihres Erfolgs wünschen, müssen Sie sich aber auch keine Sorgen machen: Wenn ein Herrscher Ihrer Dynastie das Zeitliche segnet, werden seine Prestigepunkte zum Zeitpunkt seines Ablebens Ihrem Gesamtpunktestand hinzugefügt. Dieser Wert wird also automatisch aktualisiert und hilft einzuschätzen, wie Sie sich im Spiel schlagen. Beim Spielende im Jahr 1453 werden die finalen Punktestände aller Dynastien miteinander verglichen. Je mehr Prestige Ihre Herrscher gesammelt haben, desto höher fallen Ihre Punkte aus.

Ebnen Sie sich einen ruhmreichen Weg durch Europa und den Mittleren Osten, und Ihrer Dynastie wird als Crusader Kings ewiger Ruhm sicher sein.

7.0 MULTIPLAYER

7.1 START EINES SPIELS

WENN SIE IM Hauptmenü die Option **Multiplayer** ausgewählt haben, wird das **Multiplayer-Startinterface** aufgerufen. *Crusader Kings II* unterstützt Spiele mit bis zu 32 Spielern, wobei die Obergrenze besser für LAN-Spiele geeignet ist. Internet- und Metaserver-Spiele sollten auf ungefähr 12 Spieler beschränkt werden.

Ein Spieler hostet das Spiel, die anderen sind Clients. Der Host sollte der Spieler mit der schnellsten und stabilsten Internetverbindung sein. Außerdem sollte es sich bei ihm um einen zuverlässigen Spieler handeln.

Aufgrund der enormen Datenmengen, die zwischen Host und Clients übertragen werden, sollte man mit einem Wählleitungsmodem die Finger von Multiplayer-Spielen lassen.

7.2 VORBEDINGUNGEN

BITTE PRÜFEN SIE vor dem Start des Spiels, dass Ihr System zum Empfangen und Übertragen von Daten eingestellt ist. Normalerweise müssen Sie dazu keine Änderungen vornehmen, aber manche Firewall-Einstellungen und Systeme können Spieldatenübertragungen blockieren.

Crusader Kings II verwendet die Ports 1630-1635 sowie das UDP-Transferprotokoll für Internetspiele sowie Port 1637 und das UDP-Transferprotokoll für Metaserver-Spiele. Prüfen Sie also bitte, dass diese Ports auf Ihrem Router und in Ihrer Firewall frei sind. Hosts müssen darüber hinaus überprüfen, ob die Port-Weiterleitung aktiviert ist.

Da es derart viele verschiedene Router- und Firewall-Typen sowie andere Hardware- und Software-Möglichkeiten gibt, ist es in diesem kleinen Handbuch absolut unmöglich, für Ihr persönliches Setup ausführliche Anweisungen zu geben. Dies macht außerdem die Automatisierung dieses Verfahrens unmöglich. Beziehen Sie sich zum Vornehmen dieser Änderungen auf Ihre eigenen Firewall- und Router-Einstellungen.

Im Übrigen sollte der Host seine aktuelle IP-Adresse ermitteln und diese den anderen Spielern mitteilen.

7.3 MULTIPLAYER-STARTINTERFACE



ENN SIE ES bis zum Multiplayer-Startinterface geschafft haben, sind Sie spielbereit. Bevor Sie aber beginnen, müssen Sie im Eingabefeld einen Spielnamen eingeben, der allen anderen Spielern angezeigt wird.

- **HOSTEN** – Wenn Sie ein Spiel hosten möchten, klicken Sie hier zum Einrichten eines LAN- oder Internetspiels. Nachdem Sie auf diese Schaltfläche geklickt haben, wählen Sie den gewünschten Spieltyp und einen Namen für die Spielsession. Wenn Sie in diesem Interface auf **Hosten** klicken, werden Sie in die Spiel-Lobby geführt, wo Sie auf den Spielbeitritt der anderen Spieler warten.
- **LAN-SPIEL BEITRETEN** – Wenn Sie das Interface aufrufen, sucht es automatisch nach LAN-Spielen, die oben im Fenster erscheinen sollten. Klicken Sie auf das gewünschte Spiel und dann auf **LAN-Spiel beitreten**. Dies führt Sie zur Spiel-Lobby, wo Sie auf den Spielbeitritt der anderen Spieler warten.
- **INTERNETSPIEL BEITRETEN** – Wenn Sie einem Spiel beitreten möchten, das über das Internet gehostet wird, klicken Sie auf **Internetspiel beitreten** und geben die IP-Adresse des Hosts ein. Nachdem Sie dies getan haben, versucht Ihr Computer, eine Verbindung mit dem Host-Computer herzustellen. Steht die Verbindung, werden Sie in die Spiel-Lobby geführt, wo Sie auf den Spielbeitritt der anderen Spieler warten. Sollte der Verbindungsversuch fehlschlagen, warten Sie bitte einen Moment und versuchen es dann erneut. Wenden Sie sich andernfalls an den Host und prüfen Sie, ob Sie die korrekte IP-Adresse haben.
- **METASERVER** – Wenn Sie keine Freunde haben, die darauf brennen, *Crusader Kings II* online gegen Sie zu spielen, dann verzagen Sie bitte



nicht: Paradox bietet Ihnen den Metaserver an, einen kostenloser Vermittlungsservice für Multiplayer-Gegner. Ihre Gegner treffen Sie in der Chat-Lobby und machen dort Spiele mit ihnen aus. Danach hilft Ihnen der Metaserver sogar bei der Erstellung eines Internetspiels. Davon abgesehen läuft das Spiel wie jedes andere Internetspiel. Zur Verwendung des Metaservers müssen Sie Ihr *Crusader Kings II*-Spiel in den Foren bei forum.paradoxplaza.com registriert haben. Da Ihnen dies auch Zugang zum Multiplayer-Forum, dem Tech Support-Forum und dem Mods-Forum gewährt, ist eine Registrierung Ihres Spiels eh eine gute Idee.

7.4 DIE LOBBY

IN DER LOBBY, die dem Einzelspieler-Startinterface ähnelt, versammeln sich die Spieler vor einem Multiplayer-Spiel. Der Host hat das Recht zur Auswahl des Startdatums (abgespeichert oder manuell ausgewählt) und zum Laden eines abgespeicherten Multiplayer-Spiels.

Nachdem jeder Spieler eine Dynastie ausgewählt hat, ist das Spiel startbereit. Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand spielen möchten, sollten Sie den Host den Spielstand zuerst laden und die Daten dann automatisch an die Clients übermitteln lassen.

In der Lobby können Sie sich über das Textfeld auf der Kartenunterseite mit den anderen Spielern unterhalten.

7.5 GAMEPLAY

A B DIESEM PUNKT läuft das Gameplay wie gewohnt, obwohl Sie menschliche Gegner als starke und einzigartige Herausforderung kennenlernen werden. Vergessen Sie dabei aber bitte nicht, dass dieses Spiel von Menschen unterschiedlicher Altersstufen und sozialer, kultureller wie ethnischer Herkunft gespielt wird. Bitte gehen Sie mit Ihren Mitspielern stets höflich und respektvoll um, besonders wenn Sie über den Metaserver spielen und Ihre Gegner möglicherweise überhaupt nicht kennen.

8.0 FEHLERBEHEBUNG

8.1 ÜBERBLICK

WIR VON PARADOX Interactive sind besonders stolz auf die unvergleichliche Kundenbetreuung für unsere Spiele, sei es über Patches oder Produkt-Support. Unsere Spiele werden oft auch noch mehrere Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung durch neue Inhalte ergänzt oder vom Kundensupport unterstützt. Aus diesem Grund gibt es zwei hervorragende Orte, wenn Sie auf ein Problem stoßen.

8.2 SPIEL-UPDATE

BRINGEN SIE IHR Spiel zuerst auf den neuesten Stand. Obwohl Paradox keine Veröffentlichungsdaten für Patches oder Patches für bestimmte Probleme garantieren kann, arbeiten wir stets daran, unsere Spiele zu verbessern und Ihnen eine hervorragende Gameplay-Erfahrung zu bieten. Halten Sie Ihr Spiel daher immer auf dem neuesten Stand, indem Sie den neuesten Patch herunterladen und installieren. Manche Online-Händler installieren Patches für Sie, manche dagegen nicht. In letzterem Fall finden Sie im Start-Dialogfenster einen Download-Link für den neuesten Patch. Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, erfahren Sie sogar, welche Version der neueste Patch hat.

8.3 FOREN

DIE PARADOX-FOREN stellen einen weiteren hervorragenden Ort für Patches und Support dar. Bitte registrieren Sie Ihr Spiel, um sich den bestmöglichen Support für Ihr Spiel zu sichern. Wir von Paradox respektieren unsere Kunden und zwingen ihnen keine aufdringliche oder lästige Kopierschutzsoftware auf. Im Gegenzug dafür bitten wir Sie lediglich darum, dass Sie für den Zugriff auf die Tech Support-, Multiplayer- und Mod-Foren für unsere Spiele durch die Eingabe Ihrer Seriennummer unter Beweis stellen, dass Sie sie gekauft haben. Natürlich können Sie Ihre Fragen auch ohne Registrierung im Hauptforum stellen, aber wenn es um Fehlerbehebung geht, werden sie zum Tech Support-Forum weitergeleitet.

Dort können Sie einen detaillierten Problembericht abgeben und erwarten, dass Ihnen Paradox oder andere Forenmitglieder, die stets hilfsbereit sind, schnell weiterhelfen.

Die Paradox-Foren sind ein öffentlicher Ort und für Menschen aller Altersstufen, Rassen und sozialer wie ethnischer Herkunft frei zugänglich. Bitte lesen Sie die Forenregeln deshalb aufmerksam durch und befolgen Sie sie, damit wir alle uns in respektvoller Atmosphäre über diese Spiele unterhalten können.

9.0 ANHANG

9.1 ERBEFOLGERECHT



WENN EINE EINZELNE Person über so viel Land, Titel und Macht verfügt, fragt man sich natürlich, was damit passiert, wenn diese Person stirbt! All dies hängt vom Erbfolgerecht Ihres Reichs ab.

- **ÄLTESTENRECHT** – Der älteste Sohn des Herrschers erbt dessen gesamtes Land und alle Titel. Die anderen Mitglieder der Dynastie wird das weniger erfreuen, aber Ihr ältestes Kind wird zufrieden sein.
- **ALTER** – Das älteste männliche Mitglied der Dynastie erbt das gesamte Land und alle Titel des Herrschers. Ihren Kindern wird das gar nicht gefallen.
- **FEUDALWAHL** – Der König und die Herzöge machen unter sich einen Nachfolger aus, wobei die Herzöge die Wähler sind. Ihrer Familie diese Titel auf lange Zeit hin zu sichern, erfordert einen starken Willen.
- **GAVELKIND** – Die Titel werden unter allen Söhnen des Herrschers aufgeteilt, wobei der Älteste den wichtigsten Titel erhält. Dies ist eine gerechte Aufteilung, kann aber die Einigkeit und Stärke eines Herrschaftsgebiets schwächen.

Zusätzlich zu diesen vier Erbschaftsmöglichkeiten gibt es noch die Rechte von Töchtern und Frauen auf Titelerbschaft. Demnach kommt zu den oben stehenden Gesetzen noch eines der folgenden Gesetze:

- **AGNATISCHE NACHFOLGE** – Ländereien und Titel können nur von Männern geerbt werden. Dies ist das gebräuchlichste geschlechtsspezifische Erbschaftsgesetz.
- **KOGNATISCHE NACHFOLGE** – Frauen können erben, aber nur dann, wenn es keine geeigneten Männer gibt.
- **ECHTE KOGNATISCHE NACHFOLGE** – Frauen sind Männern gleichgestellt und können Ländereien und Titel erben.

9.2 TITEL – LANDGEBUNDEN



IE **MACHTSTRUKTUR** von *Crusader Kings* ist abgestuft und basiert direkt auf den landgebundenen Titeln der Charaktere. Abhängend von Ihrem Erbfolgerecht könnten weltliche Edelmänner damit konfrontiert werden, dass ihre wichtigsten Titel elektiver Natur sind.

BARONIEN, STÄDTE UND TEMPEL – die Basis der feudalen Pyramide. Dies sind die niedrigstrangigen Mitglieder des landgebundenen Adels. Diese mit Titeln versehenen Territorien, **Besitztümer** genannt, befinden sich in den Grafschaftsprovinzen und sind im **Provinzinterface** einsehbar. Das Domänenlimit Ihres Herrschers basiert auf der Anzahl dieser Vasallen, die ihm direkt unterstehen. Die Titel dieser Herrscher sind wie folgt:

- **BARONE UND BARONINEN** – Diese niedrigrangigen weltlichen Edelleute beherrschen die erblichen Herzogtümer.
- **BISCHÖFE, PRIESTER, SCHAMANE, MUFTIS UND MULLAHS** – Diese niedrigrangigen religiösen Herrscher kontrollieren die Tempel. Ihre Titel sind nicht erblich. Wer die Nachfolger dieser Prälaten bestimmt, wird über die Gesetze des Hofes geregelt.
- **BÜRGERMEISTER** – Diese niedrigrangigen Edelmänner beherrschen die Städte. Dieses Amt wird über eine Wahl erlangt.

PROVINZEN – die Bausteine der *Crusader Kings*-Welt. Provinzen werden von mächtigeren Magnaten beherrscht. Dies ist die erste Stufe der feudalen Hierarchie, auf der ein Herrscher unabhängig von jeglicher höheren Autorität agieren kann, obwohl die meisten von ihnen stärkeren und höherrangigen Fürsten Lehnstreue geloben. Die Titel dieser Herrscher sind wie folgt:

- **GRAFEN, FÜRST UND GRÄFIN** – Diese mächtigen weltlichen Herrscher befehligen ihre erblichen Besitztümer und geben diese an ihre Kinder und Verwandten weiter.
- **FÜRSTBISCHÖFE, METROPOLITEN, HOHEPRIESTER, SEIDHS, SCHEICHS UND AYATOLLAHS** – Diese mächtigen religiösen Herrscher befehligen ihre Territorien im Namen Gottes. Wer ihre Nachfolger bestimmen darf, liegt an den Gesetzen Ihrer Domäne.
- **OBERBÜRGERMEISTER** – Diese Person beherrscht einen der großen Stadtstaaten und kontrolliert eine ganze Provinz. Dieses Amt wird über eine Wahl erlangt.

HERZOGTÜMER – dies sind Provinzgruppen unter der Kontrolle eines einzelnen Großfürsten. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Provinzen alleamt von diesem Fürst gehalten werden oder unter **Grafen** und anderen landgebundenen Magnaten aufgeteilt sind. Viele dieser Titel haben eine **de jure**- bzw. rechtliche/historischer Verbindung zu einer bestimmten Provinzgruppe. Deren Herrscher, die oftmals stark genug dazu sind, auf eigenen Füßen zu stehen, wollen „verlorene Territorien“ zurückerobern. Viele von ihnen haben den Wunsch, mit ihren Herren an der Spitze der feudalen Pyramide den Platz zu tauschen.

- **HERZÖGE, DOUX, EMIRE, BEYLORBEYS UND HERZOGINNEN** – Diese großen Magnaten befehligen erbliche Besitztümer und geben ihre Titel an ihre Kinder oder andere Verwandte weiter.
- **ERZBISCHÖFE, PATRIARCHEN, ERZPRIESTER, GROSSMUFTIS UND GROSSA-YATOLLAHS** – Diese großen religiösen Magnaten befehligen weitreichende Territorien im Namen Gottes. Ihre Nachfolger werden von den Oberhäuptern ihrer Religionen oder von **Königen** und **Kaisern** bestimmt. Dies ist ein großer Reibungspunkt zwischen religiöser und säkularer Autorität.
- **DOGEN** – Dies sind gewählte Edelmänner, die großen Stadtstaaten vorstehen und über umfassende Domänen herrschen.

KÖNIGREICHE – dies sind die massiven Provinzgruppen und Herzogtümer, die einige der mächtigsten Staaten des Spiels bilden. Oftmals umfassen sie eine oder mehrere Kulturgruppen und sind meistens in mächtige **Herzogtümer** und **Grafschaften** unterteilt. Diese Titel haben starke **de jure**- bzw. rechtliche/historische Verbindungen zu bestimmten Provinzgruppen. Ihre Herrscher, die an der Spitze der feudalen Pyramide stehen und außer Gott ... und manchmal seinen irdischen Stellvertretern niemandem gegenüber Rechenschaft ablegen, wollen „verlorene Territorien“ zurückerobern.

- **KÖNIGE, KÖNIGINNEN** – Dies sind die königlichen Staatsoberhäupter. Sie befehligen gewaltige erbliche Besitztümer und haben die mächtigsten Namen und Titel.
- **PAPST, ÖKUMENISCHE PATRIARCHEN, KALIF** – Dies sind die Oberhäupter der verschiedenen Religionen. Sie gehören zu den mächtigsten Menschen der Welt, und nicht nur auf spiritueller Ebene. In gewisser Weise sind sie aufgrund ihrer spirituellen Autorität sogar Königen überlegen.
- **DURCHLAUCHTE DOGEN** – Dies sind die gewählten Herrscher der mächtigs-

ten Stadtstaaten. Die riesigen territorialen Domänen dieser Großstädte machen diese Herrscher so stark wie die mächtigsten Könige.

KAISERREICHE – dies sind riesige, viele Kulturen, Ländereien und Völker umfassende, territoriale Kaiserreiche.

- **KAISER UND KAISERINNEN** – Ganz gleich, ob ihre Besitztümer so groß wie die mächtiger Könige sind oder nicht – aufgrund ihrer uralten, von Gott geweihten Titel genießen sie in der Welt unvergleichliches Prestige sowie unerreichte Autorität ... obwohl es viele gibt, die es mit ihnen aufnehmen wollen.


9.3 NIEDERRANGIGE TITEL

DIES SIND DIE niederrangigen Titel, die Charaktere bekleiden können. Dabei können sie gleichzeitig eine beliebige Anzahl von Titeln bekleiden, die sie aber nur Zeit ihres Lebens innehaben, sie also nicht vererben können. Einige von ihnen können Sie über das **Diplomatie-Interface** zuteilen, manche Ernennungen liegen außerhalb Ihrer Kontrolle. Nicht alles sind Titel, die man wirklich haben möchte.

- **REGENT** – Dieser Charakter wurde ernannt, für einen durch Jugend, hohes Alter oder Irrsinn unfähigen Herrschers zu regieren.
- **GEMAHL/IN** – Dies ist der Titel eines Charakters, der einen König oder eine Königin geheiratet hat, aber nicht dieselbe königliche Autorität hat.
- **KÖNIGINMUTTER** – Dies ist die Mutter des aktuellen Königs bzw. der aktuellen Königin.
- **PRINZ ODER PRINZESSIN** – Dieser Charakter ist von königlichem Blut.
- **HOFNARR** – Wie dieser Titel nahelegt, ist dieser Charakter für den Rest des Hofes Gegenstand spöttischer Belustigung. Es überrascht daher nicht, dass ein Hofnarr von seiner Ernennung nicht sonderlich begeistert ist.
- **KÖNIGLICHER SCHWANENHÜTER** – Dieser Ehrentitel ist mit einem Gehalt und einem ordentlichen Prestigegewinn verbunden.
- **HOFSTALLMEISTER** – Die Pferde eines Fürsten gehören zu dessen wichtigstem Besitz, denn sie sind es, die ihn erst zum Ritter machen. Aus diesem Grund ist dieser Titel mit Prestige und einem Gehalt verbunden.
- **HOFJÄGERMEISTER** – Dieser Charakter steht der königlichen oder adligen Jagd vor. Dies ist eine wichtige Position mit viel Prestige und Autorität.

- **JAGDHUNDMEISTER** – Dieser Charakter ist für die königlichen oder adligen Jagdhunde zuständig. Dieser Titel ist mit Prestige und einem Gehalt verbunden.
- **GROSSMUNDSCHENK** – Eine wichtige, prestigeträchtige Position in der fürstlichen Hauptburg.
- **GROSSALMOSENIER** – Die Aufgabe dieses Charakters ist die Verteilung von Spenden des Fürsten unter den Bedürftigen. Diese prestigeträchtige Position ist mit einem Gehalt verbunden.
- **MUNDSCHENK** – Diese Person füllt dem König Wein ins Glas. Diese prestigeträchtige Position ist mit großem Vertrauen verbunden, da der Mundschenk im wahrsten Sinne des Wortes zwischen dem König und dem Vergiftungstod steht.
- **SENESCHALL** – Diese Person sorgt für Gerechtigkeit und verwaltet die innenpolitischen Belange des Fürsten.
- **SEBASTOKRATOR** – Dies ist ein byzantinischer Titel, der in punkto Prestige hinter dem Kaiser an zweiter Stelle kommt. Mit diesem Titel ist keine tatsächliche Macht oder Autorität verbunden – sie steht eigentlich nur für eine enge Beziehung zum Kaiser.
- **ERSTER RITTER** – Dieser Titel wird dem obersten Ritter des Reichs verliehen. Diese Person steht für alle Werte, die ein Ritter haben sollte. Ein sehr prestigeträchtiger Titel.

9.4 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN – ALLGEMEIN

 **DIES SIND DIE** allgemeinen Eigenschaften, die Charaktere in *Crusader Kings II* haben können. Manche sind gut, manche fürchterlich, aber alle wirken sich definierend auf die Charaktere aus.

- **AMBITIONIERT** – Diese Charaktere streben nach Erfolg und tendieren deshalb, besser als alle anderen zu sein. Da sie sich dessen bewusst sind, geben sie schlechte Vasallen ab.
- **WILLKÜRLICH** – Der Charakter schert sich überhaupt nicht um Gerechtigkeit, was seine Vasallen und Hofmänner ärgerlich finden.
- **BASTARD** – Dieser Charakter wurde unehelich geboren und ist nicht legitimiert worden. Also solcher steht er außerhalb der Erbfolge.
- **TAPFER** – Diese Charaktere scheuen niemals vor der Gefahr für das eigene

Leben zurück. Sie werden von allen Charakteren bis auf den Feigling beneidet, der nicht an seine eigene Feigheit erinnert werden möchte.


- **BEULENPEST** – Dieser Charakter leidet an der gefürchteten Beulenpest.
- **ZÖLIBAT** – Dieser Charakter hat ein Leben im Zölibat gewählt. Dies ist eine äußerst fromme Entscheidung, macht die Geburt von Nachkommen aber problematisch.
- **KLUMPFÜSSIG** – Dieser Charakter wurde mit einem Klumpfuß geboren, einer eher hässlichen Behinderung.
- **ZUFRIEDEN** – Diese Charaktere sind mit ihrem Platz im Leben ziemlich zufrieden, was sie für Intrigen unempfänglich macht.
- **FEIGLING** – Der Charakter ist ein Feigling und nimmt beim ersten Anzeichen von Gefahr die Beine unter den Arm.
- **GRAUSAM** – Dieser Charakter ergötzt sich am Leiden anderer.
- **KREUZRITTER** – Dieser Charakter ist ein erfahrener Kreuzritter.
- **ZYNISCH** – Dieser Charakter ist ein zynischer Ungläubiger. Nicht sehr beliebt beim Klerus, aber ziemlich gut bei Intrigen.
- **HINTERLISTIG** – Diese Charaktere lügen, schmeicheln und erdolchen hinterrücks, ohne eine Miene zu verziehen. Sie lange sie Sie mögen, geben sie hervorragende Agentenführer ab.
- **DEPRESSIV** – Für diesen Charakter hat das Leben jede Bedeutung verloren.
- **4UFER** – Dieser Charakter ist ein richtiger Schluckspecht.
- **DUELLANT** – Der Charakter ist ein meisterhafter Fechter und Duellant – ein gefährlicher, aber aufregender Lebensstil.
- **ZWERG** – Dieser Charakter wurde kleinwüchsig geboren.
- **EXKOMMUNIZIERT** – Dieser Charakter wurde aus der Kirchengemeinde ausgeschlossen und wird im Höllenfeuer schmoren, wenn er sich nicht ändert. Aus naheliegenden Gründen sind diese Individuen nicht besonders beliebt.
- **SCHÖN** – Das Äußere dieses Charakters ist gar hübsch anzusehen, weshalb er sich beim anderen Geschlecht großer Beliebtheit erfreut.
- **FALKNER** – Der Charakter ist ein passionierter Falkner, ein hoch angesehener Zeitvertreib.
- **GÄRTNER** – Dieser Charakter erfreut sich in seiner Freizeit am Anbau von Kräutern und exotischen Obstbäumen.
- **GENIE** – Die Intelligenz dieses Charakters ist gewaltig und hoch überlegen.
- **GESELLIG** – Der Charakter ist umgänglich und sympathisch. Eine gesellschaftsfähige Person.
- **HASENSCHARTE** – Dieser Charakter wurde mit einer Hasenscharte geboren, einer nicht besonders attraktiven Eigenschaft.

- **HEDONIST** – Diese Charaktere haben einen ausschweifenden und sündigen Lebensstil gewählt. Das macht zwar unheimlich viel Spaß, ist bei der Kirche aber nicht gerne gesehen.
- **HOMOSEXUELL** – Der Charakter hat am anderen Geschlecht kaum Interesse.
- **EHRlich** – Diese Charaktere lügen nicht gut und schätzen Lügen anderer nicht. Deshalb sind sie offensichtlich keine guten Agentenführer. Von anderen Diplomaten wird diese Eigenschaft aber geschätzt.
- **BUCKLIG** – Dieser Charakter hat einen großen, unförmigen Buckel. Vasallen verachten Bucklige, die auch beim anderen Geschlecht nicht allzu sehr beliebt sind.
- **JÄGER** – Dieser Charakter liebt nichts mehr als die Zwiesprache mit Gott und der Natur, indem er rehägige Waldbewohner aufspürt und tötet.
- **SIPPENMÖRDER** – Man weiß, dass der Charakter Mitglieder der eigenen Familie ermordet hat. Dies wird von allen missbilligt, besonders von überlebenden Verwandten.
- **KRANK** – Der Charakter ist chronisch krank. Es könnte sich um etwas Einfaches wie eine Erkältung oder um etwas viel Schlimmeres handeln.
- **SCHWACHKOPF** – Dieser Charakter ist ein Vollidiot allererster Güte.
- **PFÄHLER** – Diese Charaktere haben ein krankes Vergnügen am Erfinden neuer Foltermethoden und deren Anwendung an ihren bedauernswerten Opfern. Wenn sie als Kinder vielleicht mehr in den Arm genommen worden wären ...
- **INZÜCHTIG** – Dieser Charakter ist das Ergebnis einer zu engen Verwandtschaftsbeziehung. Oft sind sie missgebildet, geistig behindert und unfruchtbar.
- **UNFÄHIG** – Der Charakter ist aus verschiedenen Gründen völlig inkompetent und muss deshalb einen Regenten beschäftigen.
- **GEBRECHLICH** – Dieser Charakter wurde durch fortgeschrittenes Alter gebrechlich.
- **VERRÜCKT** – Der Charakter ist vollkommen wahnsinnig geworden.
- **GERECHT** – Der Charakter hat ein gut entwickelt Gerechtigkeitsgefühl, was von seinen Vasallen und Hofmännern respektiert wird.
- **LEGITIMISIERTER BASTARD** – Diese Bastarde wurden von ihren Vätern akzeptiert und beansprucht. Sie sind in die Erbfolge integriert, obwohl viele auf sie herabsehen.
- **AUSSÄTZIGER** – Dieser Charakter leidet an Lepra. Dies ist wohl das schlimmste Schicksal für einen Menschen des Mittelalters. Aussätzige sind aus offensichtlichen Gründen beim anderen Geschlecht (und allen anderen) nicht besonders beliebt und sterben im Allgemeinen ohne Nachkommen.

- **LISPLER** – Dieser Charakter lispelt zum Vergnügen anderer sehr stark.
- **VERSTÜMMELT** – Dieser Charakter hat eine fürchterliche Verletzung erlitten, an der er wahrscheinlich sein ganzes Leben lang leiden wird.
- **MASERN** – Dieser Charakter leidet an den gefährlichen Pocken, auch als Masern bekannt.
- **MYSTISCH** – Der Charakter hat viel Zeit mit der Erforschung des Okkulten verbracht. Unglücklicherweise ist der Unterschied zwischen orthodoxer Zustimmung und glatter Ketzerei nur hauchdünn.
- **PARANOID** – Dieser Charakter sieht überall Feinde und hinterfragt jedermanns Beweggründe. Er traut niemandem.
- **SCHWANGER** – Diese Frau ist schwanger.
- **LUNGENPEST** – Der Charakter leidet an Lungenpest, einer im Mittelalter oftmals tödlich verlaufenden Krankheit.
- **POET** – Dieser Charakter schreibt und rezitiert gerne Gedichte.
- **BESESSEN** – Dieser Charakter spricht häufig in Zungen, schreit, spuckt und attackiert andere, als ob ein Dämon in ihn gefahren wäre.
- **SCHNELL** – Diese Charaktere sind gerissen und klüger als die meisten ihrer Mitmenschen.
- **GELEHRTER** – Dieser Charakter strebt nach Wissen. Er verbringt seine Zeit mit Büchern und kommuniziert mit den schlauesten Köpfen Europas.
- **SCHÜCHTERN** – Diese Charaktere sind schüchterne, zurückgezogene Introvertierte. Aus diesem Grund sind sie keine geborenen Diplomaten.
- **LANGSAM** – Diese Charaktere sind nicht gerade die schlauesten Menschen.
- **BLATTERN** – Der Charakter leidet an den hochgefährlichen Blattern.
- **GESTRESST** – Diesem Charakter wird seine Arbeit und sein Leben zuviel.
- **STARK** – Dieser Charakter ist mit einem kräftigen Körperbau gesegnet.
- **STOTTERER** – Dieser Charakter stottert stark, was Freund und Feind sehr auf die Nerven geht.
- **SYPHILITISCH** – Der Charakter hat sich mit einer besonders garstigen Geschlechtskrankheit infiziert.
- **VERTRAUENSVOLL** – Diese Charaktere glauben an die aufrichtige Ehrlichkeit anderer und vertrauen ihnen vorbehaltlos. Aus diesem Grund sind sie tolle Freunde, aber furchtbare Agentenführer.
- **TUBERKULOSE** – Dieser Charakter wird von dem als Schwindsucht bekannten, blutigen Husten geplagt.
- **TYPHUS** – Der Charakter leidet an der schrecklichen Krankheit Typhus.
- **ENTERISCHES FIEBER** – Dieser Charakter hat enterisches Fieber, auch bekannt als Hungertyphus.

- **HÄSSLICH** – Der Charakter sieht wirklich furchtbar aus. Das andere Geschlecht reißt sich nicht unbedingt um ihn.
- **WEICHLICH** – Dieser Charakter ist dürr und schwächlich.
- **VERWUNDET** – Dieser Charakter hat eine Verletzung erlitten, aber im Laufe der Zeit sollten die Wunden wieder heilen.
- **EIFERN** – Der Charakter ist voller religiöser Leidenschaft und kann Ketzer, Ungläubige oder Heiden nicht ertragen.

9.5 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN – SÜNDER UND HEILIGE

 **AS MITTELALTER** war eine höchst religiöse Zeit und der Weg in den Himmel oder die Hölle war im allgemeinen Denken allgegenwärtig. Aus diesem Grund sind die folgenden Eigenschaften an die Sieben Todsünden, die eine Seele für alle Ewigkeit in die Verdammnis stürzen konnten, und die Sieben Tugenden angepasst, die den direkten Aufstieg der Seele in den Himmel versprachen. Jede Todsünde ist mit einer Tugend verbunden.

- **LÜSTERN** – Die erste und zugleich unterhaltsamste Todsünde. Die Kirche wird nicht sehr darüber erbaut sein.
- **ZÜCHTIG** – Das Gegenteil von Lustern, die erste der Sieben Tugenden. Die Kirche und Ihr/e Gemahl/in werden zufrieden sein.
- **GEFRÄSSIG** – Die Zweite Todsünde. Völlerei hat keine positiven Werte, da sie die Kirche und das andere Geschlecht abstößt.
- **GEMÄSSIGT** – Das Motto dieses Charakters lautet „Alles in Maßen“. Eine hervorragende Eigenschaft für Verwalter und Herrscher und die zweite der Sieben Tugenden.
- **GIERIG** – Die Dritte Todsünde. Die Gierigen verstehen sich wunderbar darauf, zusätzliche Steuergelder abzupressen, aber sie werden von ihren Untertanen nicht geschätzt.
- **WOHLTÄTIG** – Die dritte der Sieben Tugenden. Diese Charaktere sind für ihre Wohltätigkeit und ihre Almosen berühmt.
- **FAUL** – Auch an der Vierten Todsünde gibt es keine gute Seite: Die Faulen sind erstaunlich träge.
- **FLEISSIG** – Fleiß ist die Vierte Tugend. Diese emsigen Charaktere arbeiten sehr hart.

- **ZORNIG** – Die Fünfte Todsünde. Diese heißblütigen Charaktere sind äußerst temperamentvoll.
- **GEDULDIG** – Geduld ist die Fünfte Tugend, und davon haben diese Charaktere genug. Tendenziell sind sie auch ein bisschen besser als alle anderen.
- **NEIDISCH** – Neid ist die Sechste Todsünde. Diese Charaktere sind gehässig, eifersüchtig und sehr verbittert.
- **GÜTIG** – Güte ist die Sechste Tugend. Diese Charaktere haben nur gute Gedanken und leisten für andere gute Taten. Vasallen mögen gütige Fürsten. Diese Leute sind aus offensichtlichen Gründen schreckliche Agentenführer.
- **HOCHMÜTIG** – Hochmut ist die Siebte Todsünde. Positiv daran ist, dass ein hochmütiger Charakter äußerst hart für sein Prestige arbeitet.
- **BESCHEIDEN** – Bescheidenheit ist die Siebte Tugend. Die Bescheidenen arbeiten hart an der Verbesserung ihrer Pietät und tendieren dazu, die Hochmütigen nicht zu mögen.

9.6 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN – KARRIEREN



JEDER CHARAKTER ERHÄLT eine Ausbildung, die ihren Schwerpunkt auf einer der Haupteigenschaften hat, also entweder Intrige, Diplomatie, Kriegskunst, Verwaltung oder Religion. Wie gut diese Ausbildung fruchtet ... nun ja, das ist von Person zu Person und von Lehrer zu Lehrer unterschiedlich.

INTRIGANTENAUSBILDUNG. Diese Charaktere wurden von meisterhaften Ränkeschmiedern, Agentenführern sowie anderen geschickten und intelligenten Lehrern unterrichtet. Daher haben sie eine Intrigantenkarriere begonnen. Ihre Ausbildung kann zu einem von vier Ergebnissen kommen, die auf ihren eigenen Fähigkeiten, Glück und der Qualität ihrer Ausbildung basieren:

- **DILETTANTISCHER VERSCHWÖRER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Intrigenfähigkeit geachtet. Das hat allerdings nicht viel bewirkt.
- **UNNACHAHMLICHER RÄNKESCHMIEDER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Intrigenfähigkeit geachtet. Sie sehen sich selbst als meisterhafte Intriganten ... was sie allerdings nicht sind.

- **UNDURCHSCHAUBARER INTRIGENSPINNER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Intrigenfähigkeit geachtet. Sie sind schlaue und meisterhafte Manipulatoren und gut gerüstet für ein Leben voller Intrigen.
- **FLÜCHTIGER SCHATTEN** – Der Charakter ist ein wahrer Meister der Intrigen, gut ausgebildet und durchaus in der Lage, als Agentenführer und Intriganten-ausbilder überragende Arbeit zu leisten.

DIPLOMATENAUSBILDUNG. Die Ausbildung dieser Charaktere hat sich um Diplomatie, höfische Manieren und Verhandlungsgeschick gedreht. Sie haben von Kanzlern, Herrschern und anderen Menschen gelernt, die sich in punkto zwischenmenschliche Beziehungen geschickt anstellen. Ihre Ausbildung kann zu einem von vier Ergebnissen kommen, die auf ihren eigenen Fähigkeiten, Glück und der Qualität ihrer Ausbildung basieren:

- **NAIVER BESCHWICHTIGER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Diplomatiefähigkeit geachtet. Der Charakter denkt, er sei ein guter Diplomat, aber in Wirklichkeit ist er ein Schwächling, der von besseren Diplomaten schikaniert wird.
- **HINTERLISTIGER SCHURKE** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Diplomatiefähigkeit geachtet. Sie haben ihre Ecken und Kanten, sind aber normalerweise solide Diplomaten.
- **CHARISMATISCHER VERHANDLUNGSFÜHRER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Diplomatiefähigkeit geachtet. Sie beeindruckten mit ihrer Kleidung wie mit ihrer Eloquenz.
- **GRAUE EMINENZ** – Dieser Charakter ist ein meisterhafter Staatsmann und ein Experte in diplomatischen Angelegenheiten. Diese Charaktere geben hervorragende Kanzler ab und sind gut dafür geeignet, andere in der Diplomatie zu unterweisen.

VERWALTERAUSBILDUNG. Diese Charaktere haben von starken Administratoren gelernt, also entweder von einem Verwalter oder einfach von jemand mit enormen Fähigkeiten. Jetzt haben Sie eine Verwaltungskarriere begonnen. Das Ergebnis ihrer Ausbildung basiert auf ihren eigenen Fähigkeiten, denen ihrer Ausbilder und schierem Glück. Es gibt vier mögliche Möglichkeiten:

- **GUTMÜTIGER VERSCHWENDER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Verwaltungsfähigkeit geachtet, was allerdings nicht

viel bewirkt hat. Der Charakter versteht sich einzig und allein nur aufs Geldverschwenden.

- **GEIZIGER KAUFMANN** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Verwaltungsfähigkeit geachtet. Der Charakter ist ein pflichtbewusster Verwalter, aber kein besonders guter.
- **KARRIEREKAUFMANN** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Verwaltungsfähigkeit geachtet. Sie können gut Geschäfte abschließen und sich bereichern.
- **GOLDVERMEHRER** – Dieser Charakter ist ein meisterhafter Administrator und bestens für die Leitung von Landbesitz geeignet. Sie geben hervorragende Verwalter ab und sind auch bestens dafür geeignet, anderen das Verwalten beizubringen.

SOLDATISCHE AUSBILDUNG. Diese Charaktere haben in der Hoffnung bei mächtigen Kriegen und großen Generälen studiert, dass sie diese höchst wertvolle Karrierefähigkeit erlernen. Obwohl jedermann hofft, dass ein Lehrling zu einem großen General und erfolgreichen Krieger heranwächst, gibt es für Studierende dieses Zweigs vier mögliche Ausbildungsergebnisse:

- **TÖRICHTER KRIEGER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Kriegskunsthfähigkeit geachtet. Der Charakter glaubt, dass ihn dies zu einem brillanten Befehlshaber gemacht hat, was aber nicht der Wahrheit entspricht.
- **ZÄHER SOLDAT** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Kriegskunsthfähigkeit geachtet. Dieser Charakter hat eine starke Persönlichkeit und ist ein tapferer Krieger, aber es mangelt ihm an der Fähigkeit, effizient zu kommandieren.
- **FÄHIGER TAKTIKER** – Bei der Ausbildung des Charakters wurde verstärkt auf die Kriegskunsthfähigkeit geachtet. Sie sind auf dem Schlachtfeld hervorragende Befehlshaber und fähige Krieger.
- **BRILLANTER STRATEGE** – Dieser Charakter ist ein Meister des Schlachtfelds. Er ist ein brillanter Befehlshaber und furchterregender Krieger. Daher gibt er einen überlegenen Marschall ab und kann andere geschickt in der Kriegskunst unterweisen.

RELIGIÖSE AUSBILDUNG. Historisch gesehen war dies die bevorzugte Wahl für zweite und dritte Söhne, die nicht an das Familienvermögen herankamen, aber auch für jene, die generell religiös und bereit zum Gottesdienst waren. Sie ha-

ben andere religiöse Persönlichkeiten studiert und sich durch ihre Ausbildung eins von vier möglichen Ergebnissen verdient:

- **WANDERPRIESTER** – Dieser Charakter hat eine religiöse Ausbildung genossen. Mehr als Lesen zu lernen ist dabei aber nicht herausgekommen.
- **PFLICHTBEWUSSTER GEISTLICHER** – Dieser Charakter hat eine religiöse Ausbildung genossen. Sie sind zwar fähige Schreiber mit hervorragender Handschrift und sehr pflichtbewusst, aber Theologie interessiert sie nicht besonders.
- **GELEHRTER THEOLOGE** – Dieser Charakter hat eine religiöse Ausbildung genossen. Diese Charaktere sind weise und sehr belesen, wobei sie sich in Philosophie und Theologie auszeichnen.
- **MEISTERTHEOLOGE** – Dieser Charakter wird als Meistertheologe und einer der schlausten Köpfe seines Glaubens angesehen. Diese Charaktere sind perfekt für die Rolle als Kirchenoberhaupt oder zum Unterrichten religiöser Studien geeignet.

10.0 CREDITS

PRODUZENT JOHAN ANDERSSON

PROJEKTLEITER HENRIK FÅHRAEUS

GAME-DESIGN HENRIK FÅHRAEUS, CHRIS KING

PRODUKTIONSASSISTENZ LINDA KIBY

PROGRAMMIERER HENRIK FÅHRAEUS, FREDIK ZETTERMAN, JOHAN LERSTRÖM

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERER OLOF BJÖRK, JOHAN ANDERSSON

LEITUNG GRAFIK FREDRIK PERSSON

GRAFIKER JONAS JACOBSSON, NIKLAS FROSTGÅRD

SCRIPT & RECHERCHE SARA WENDEL-ÖRTQVIST, NIKLAS STRID, CHRIS KING,
HENRIK FÅHRAEUS, JOHAN ANDERSSON, DAVID BALLANTYNE

LEITENDER TESTER ARTUR FOXANDER

QS TOBIAS VIKLUND, STAFFAN BERGLÉN, AZIZ FAGHIHINEJAD

ORIGINALMUSIK ANDREAS WALDETOFT

SOUNDEFFEKTE ANDREAS WALDETOFT

TUTORIAL LINDA KIBY, JOHAN ANDERSSON, THOMAS JOHANSSON

HANDBUCH JOSH COVINGTON

LOKALISATIONSMANAGER LINDA KIBY

LOKALIZATION S&H ENTERTAINMENT LOCALIZATION

BEARBEITUNG DIGITAL WORDSMITHING

PRÄSIDENT UND CEO FREDRIK WESTER

EVP ENTWICKLUNG JOHAN ANDERSSON

EVP PUBLISHING SUSANA MEZA

EVP VERTRIEB REENA M MIRANDA

LEITUNG FINANZWESEN LENA ERIKSSON

PR- & MARKETING-MANAGER BOEL BERMAN

SOZIALE MEDIEN DANIELA SJUNNESSON

PRODUKT- & EVENT-MANAGER JEANETTE BAUER

VERTRIEBSASSISTENZ ANDREW CIESLA, JASON ROSS

COMMUNITY-MANAGER PETER WHITE

FINANZEN & BUCHHALTUNG EMILIA HANSSEN

LAYOUT VERPACKUNG & HANDBUCH RETROGRAPHIC

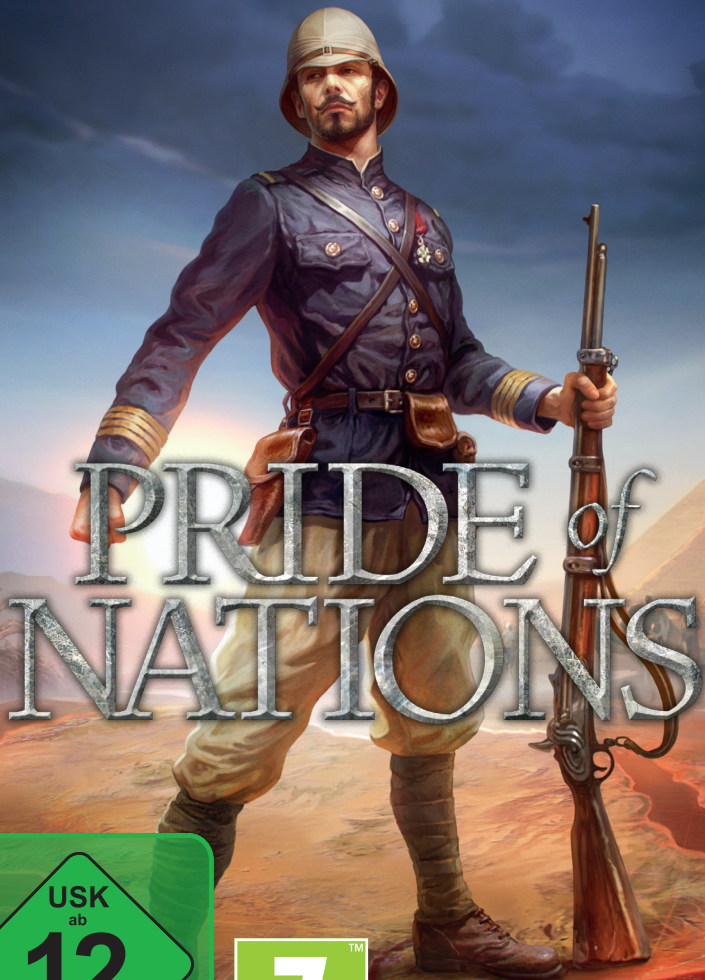
AGERATING & MARKETINGUNTERSTÜTZUNG 2COATS CREATIONS

VERPACKUNGSFOTOGRAFIE MARTIN DOERSAM

TITELBILD JEFF MILLER

Vielen Dank an all unsere Forenmitglieder, Kooperationspartner und Unterstützer, die an unserem Erfolg wesentlichen Anteil haben. Besonderer Dank gilt all unseren Beta-Testern.

FORZA DJURGÅR'N!



PRIDE of NATIONS



paradox
INTERACTIVE

WWW.PRIDEOFNATIONSGAME.COM

© 2012 Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

戦国 SENGOKU



WWW.SENGOKUGAME.COM



paradox
INTERACTIVE

© 2012 Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

PARADOX INTERACTIVE WEITERE HIGHLIGHTS

SUPREME RULER COLD WAR



WWW.SUPREMERULER.COM



paradox
INTERACTIVE

© 2012 Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

KUNDENBETREUUNG

Paradox Interactive bietet seinen Kunden und Mitgliedern ein breites Dienstleistungsspektrum. Um Ihnen die bestmögliche Unterstützung bieten zu können, besuchen Sie bitte die untenstehende Adresse und wählen Sie die Option, die Ihr Problem am Besten umschreibt.

<http://www.paradoxplaza.com/support/>

OFFICE ADDRESS

Paradox Interactive AB, Götgatan 78, 11830 Stockholm, Sweden.

Paradox Interactive ist seit 1999 ein weltweit führender Entwickler und Publisher von Strategiespielen für den PC-Markt. Das Unternehmen ist für seinen Katalog von Strategiespielen weltbekannt und besonders in den USA und in Europa stark präsent.

Paradox' ständig wachsendes Portfolio beinhaltet wohlbekannte PC-Titel wie die von den Kritikern gelobten Spielereihen Europa Universalis, Crusader Kings, Victoria und Hearts of Iron. Auch auf anderen Spieleplattformen ist man mit Spielen wie dem 2010 auf PlayStation®Network für PlayStation®3 veröffentlichten Lead and Gold: Gangs of the Wild West und dem in Kürze für iPad und PC erscheinenden Defenders of Ardania gut aufgestellt. Mit Neuerscheinungen wie King Arthur II, Pirates of Black Cove und Sword of the Stars II ist 2011 das bislang ambitionierteste Geschäftsjahr von Paradox Interactive. Auch im Free-to-Play-Bereich weitet man seinen Einfluss auf die Gamer-Community über Paradox Connect aus.

Weitere Informationen finden Sie auf www.paradoxplaza.com • [f/ParadoxInteractive](https://www.facebook.com/ParadoxInteractive) • [t@pdxinteractive](https://twitter.com/pdxinteractive)

Unsere Büros befinden sich in New York und Stockholm. Wir arbeiten weltweit mit renommierten Händlern zusammen und sind in allen großen Download-Portalen präsent.

Gaming und die Gamer-Community sind uns ans Herz gewachsen und wir wollten unserer ständig größer werdenden Community von mehr als 300000 Mitgliedern tiefgehende und anspruchsvolle Spiele mit stundenlangem Gameplay bieten.

Weitere Informationen finden Sie unter:

LIZENZVEREINBARUNG

Diese Software wird von Paradox Interactive AB und seinen autorisierten Lizenznehmern nicht an den Benutzer verkauft, sondern nur lizenziert. Die Nutzung darf nur in Übereinstimmung mit den hier aufgeführten Bestimmungen erfolgen. Paradox Interactive AB behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich an den Benutzer abgetreten werden.

KOPIEREN. Diese Lizenzvereinbarung gestattet es dem Benutzer, die Software auf einem Computer zu installieren. Ausgenommen davon sind Netzwerk-Spiele wie sie in der beiliegenden Dokumentation beschrieben werden. Die Vervielfältigung der Software ist illegal.

EINSCHRÄNKUNG DER BENUTZERRECHTE. Die Software und die mitgelieferten Druckmaterialien sind urheberrechtlich geschützt. Der Benutzer verpflichtet sich, den Quellcode der Software in keiner Weise abzubilden, die es ihm oder einem Dritten ermöglicht, den Quellcode weiterzuverwenden. Der Benutzer hat nicht das Recht, die Software zu verändern, anzupassen, zu übersetzen, zu unterlizenzieren, zu verleasen, mit Profit zu verkaufen oder zu vertreiben. Er hat ebenfalls nicht das Recht, die Software auf einem öffentlichen Netzwerk zu speichern oder andere Produkte auf Grundlage dieser Software oder Teile von ihr zu entwickeln. Der Benutzer verpflichtet sich, die Software weder in Teilen noch als Ganzes noch ihre Dokumentation an andere weiterzugeben oder mittels elektronischem Transfer über ein öffentliches Netzwerk auf einen anderen Computer zu übertragen.

RECHTE. Der Benutzer besitzt die Original-CDs, auf denen die Software gespeichert ist, aber Paradox Interactive behält sich das Recht an allen tatsächlichen Kopien der Software vor. Diese Software ist urheberrechtlich geschützt.



WWW.CRUSADERKINGS.COM

@CRUSADERKINGS • /CRUSADERKINGS

WWW.PARADOXPLAZA.COM

HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM