



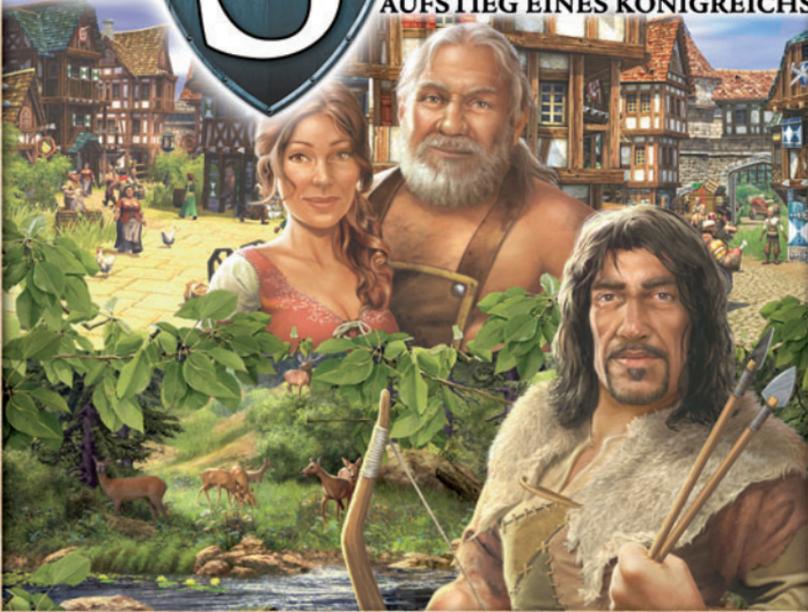
Games
for Windows™

PC DVD



DIE SIEDLER®

AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS



UBISOFT

GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.



Bekommst du nie genug von Siedler 6? Dann brauchst du auch die richtige Hardware: ein NVIDIA® SLITM -Ready PC. Damit kannst du Siedler 6 in noch höherer Auflösung und mit allen Details genießen. Weitere Infos über NVIDIA® SLITM findest du auf www.nvidia.de/sli.

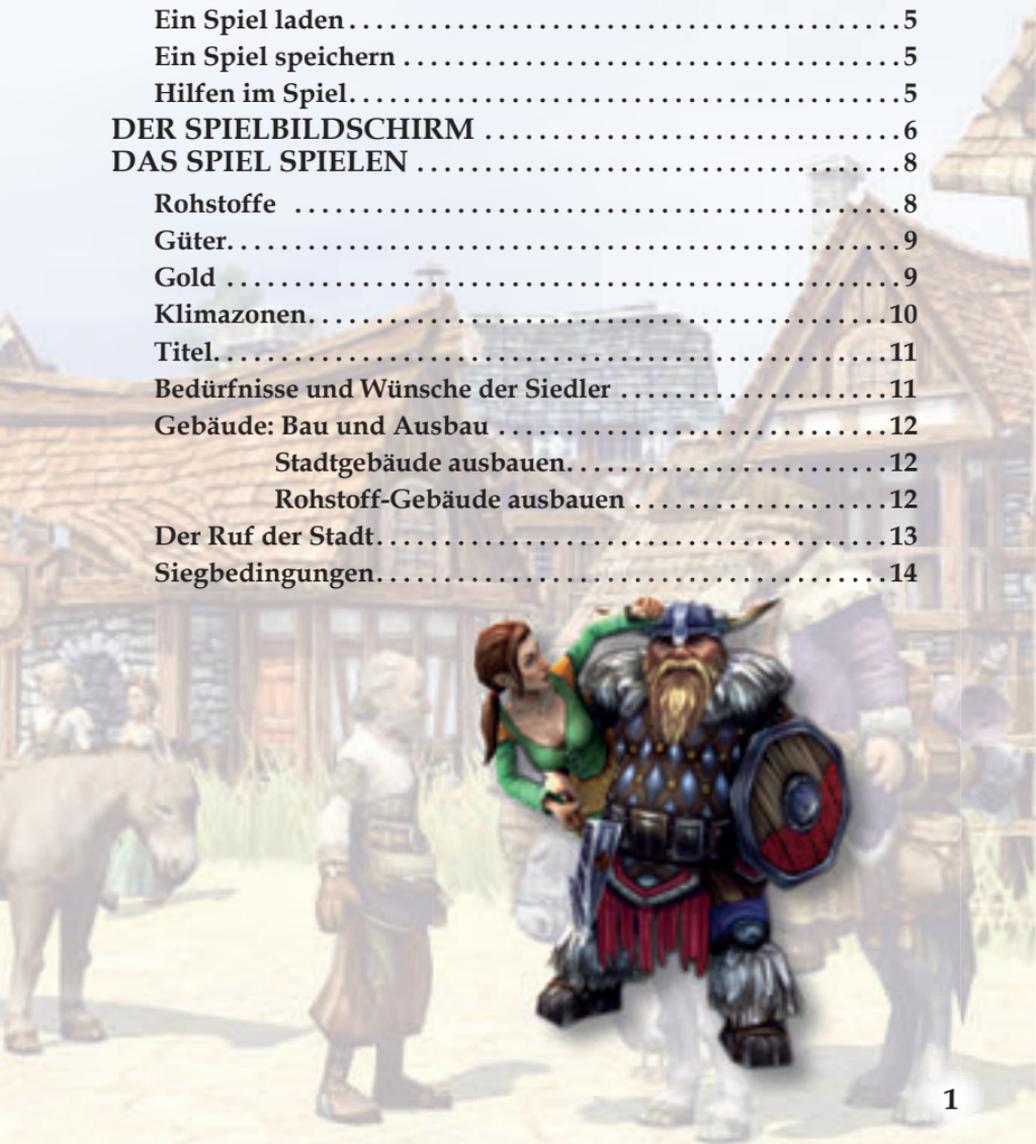
RenderWare



© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. RenderWare is a registered trademark. Portions of this software are Copyright 1998–2007 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Uses Bink Video and Miles Sound System. ©1997–2007 by RAD Game Tools, Inc.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	3
VOR DEM START.....	4
Installation	4
Hauptmenü.....	4
Optionen	4
Ein Spiel starten.....	5
Ein Spiel laden.....	5
Ein Spiel speichern	5
Hilfen im Spiel.....	5
DER SPIELBILDSCHIRM	6
DAS SPIEL SPIELEN	8
Rohstoffe	8
Güter.....	9
Gold	9
Klimazonen.....	10
Titel.....	11
Bedürfnisse und Wünsche der Siedler	11
Gebäude: Bau und Ausbau	12
Stadtgebäude ausbauen.....	12
Rohstoff-Gebäude ausbauen	12
Der Ruf der Stadt.....	13
Siegbedingungen.....	14



Territorien	14
Ein Territorium in Besitz nehmen	14
Ein Territorium erobern	15
Diplomatie	15
Die Ritter	17
Alanda	17
Marcus	18
Elias	18
Thordal	18
Hakim	19
Kestral	19
Stadtgebäude	20
Landgebäude	24
Wichtige Gebäude	26
Feste und Frauen	27
Handel treiben	28
Mauern	29
Straßen	29
Militär	30
Belagerungswaffen	31
Der Dieb	33
UBISOFT KUNDENDIENST	34
GARANTIE	35

EINLEITUNG

Einst war das darionische Reich groß und mächtig und die Völker lebten dort in Frieden unter ihrem König. Doch diese Tage sind lange Vergangenheit, denn Aufstände, Intrigen und Invasionen fremder Völker zerstörten das Königreich. Zurück blieb eine Vielzahl zerstrittener Provinzen, die darum ringen, in einer feindlich gewordenen Welt zu überleben.

Eine Welt, in der die Bürger nicht wissen, was der nächste Tag bringen mag, in der die Mächtigen das Volk schon viel zu lange unterdrücken. Eine Welt voller unbedeutender, untereinander zerstrittener Könige und Reiche, die sich tagtäglich der Bedrohung durch die Wikinger der Narlindir aus dem rauhen Norden und die alten Stämme von Janub im Süden erwehren müssen.

Einer dieser Könige seid Ihr, ein König mit großen Träumen. Denn Ihr habt den Willen und die Kraft, neue Bündnisse zu schmieden, das zerbrochene Reich wieder zu einen und den so lange entbehrten Frieden wieder herzustellen.

Mit der Unterstützung Eurer ergebenen Ritter könnt Ihr Ehre und Gerechtigkeit wieder zurück in diese Welt bringen. Es ist Zeit für neue Herrscher, neue Herausforderungen und neue große Taten. Es ist Zeit für den Aufstieg eines Königreiches. Es ist an Euch.



VOR DEM START

Installation

Legt die „DIE SIEDLER: Aufstieg eines Königreiches“ -DVD in Euer DVD-ROM-Laufwerk ein und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

Wenn die Installation nicht automatisch startet:

1. Legt die „DIE SIEDLER: Aufstieg eines Königreiches“ -DVD in Euer DVD-ROM Laufwerk ein.
2. Öffnet den Arbeitsplatz und macht einen Doppelklick auf das DVD-ROM-Laufwerk.
3. Öffnet die Datei autorun.exe.

Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Hauptmenü

Im Hauptmenü habt Ihr die Wahl zwischen:

Einzelspieler: Spielt die Kampagne, startet ein Freies Spiel, zudem könnt Ihr hier einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

LAN-Spiel: Findet verfügbare Partien im Netzwerk oder eröffnet eine Partie, um andere einzuladen, mit Euch zu spielen.

Online-Spiel: Um online zu spielen, müsst Ihr Euch im Spiel auf dem ubi.com Server einloggen. Hierzu benötigt Ihr einen gültigen ubi.com Account. Wenn Ihr einen solchen noch nicht besitzt, könnt Ihr ihn im Spiel direkt oder über das Ubisoft-Portal www.ubi.com kostenlos anlegen.

Optionen

In den Optionen könnt Ihr Eure Video- und Audioeinstellungen anpassen und Euer Profil verwalten.

Ein Spiel starten

Im Hauptmenü könnt Ihr ein Spiel starten, indem Ihr Euch für einen Modus (Mehrspieler: online oder über das Netzwerk, Einzelspieler: Freies Spiel oder Kampagne) entscheidet und eine Karte auswählt.

Ein Spiel laden

Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, klickt im Einzelspieler-Menü auf „Spiel laden“.

Ein Spiel speichern

Um ein laufendes Spiel zu speichern, öffnet das Hauptmenü und wählt „Speichern“. Wählt einen Spielstand an und klickt auf OK.

Hilfen im Spiel

Tutorial: In der ersten Mission der Kampagne werdet Ihr von Eurem Ritter in die Grundlagen des Spiels eingewiesen.

Tooltips: Fahrt mit der Maus über eine Schaltfläche oder ein Symbol, um mehr darüber zu erfahren.

Hilfe im Internet: Auf der offiziellen Community-Website www.siedler.de findet Ihr Informationen zum Spiel, ein Diskussionsforum, sowie einen Link zum technischen Support.



DER SPIELBILDSCHIRM

The image shows a detailed screenshot of a game's main interface. At the top, a status bar contains various icons and resource indicators. Below this, several panels provide information: a top-left panel shows city statistics (population, military strength); a top-center panel shows a goods overview with icons for food, clothing, and cleaning; a top-right panel shows a wealth overview with icons for buildings and military units. On the right side, a vertical menu lists game functions like 'Gebäudemenu' and 'Militär'. At the bottom, a 'Woodcutter's Hut' window is open, showing 'Needs' and 'Business' sections. A minimap in the bottom right corner shows the game world with a red circle highlighting a specific location. Numerous text boxes with lines pointing to specific UI elements provide descriptions in German.

Staatsschatz

Lagerhauskapazität und Ressourcenübersicht

Güterübersicht: zeigt, wie viele Güter für die verschiedenen Bedürfnisse zur Verfügung stehen

Nahrung

Kleidung

Reinigungsgüter

Stimmung

Reichtum: zeigt die Anzahl geschmückter Gebäude

Militärübersicht: zeigt, wie viele Einheiten jeder Art verfügbar sind

Stadtinformationen: zeigt die derzeitige Anzahl Siedler, Frauen, Militäreinheiten sowie die militärische Stärke

Spielmenü

Chat

Gebäudemenu:

- Militär
- Prosperität
- Unterhaltung
- Reinigung
- Kleidung
- Nahrung
- entlegene Gebäude
- Bauen
- Gebäude zerstören
- Zur Militäreinheit wechseln
- Zum Ritter wechseln
- Ritter befördern
- Produktionsmenü öffnen
- Diplomatie-Menü öffnen
- Minikarte
- Wettervorhersage
- Minikarte umschalten

Nachrichtenfenster

Informationsfenster: zeigt Details der gewählten Einheit oder des gewählten Gebäudes

Gebietsname

Zu Siedler wechseln

Zu Gebäude wechseln

DAS SPIEL SPIELEN

ROHSTOFFE

Um Eure Siedlung aufzubauen, benötigt Ihr verschiedene Rohstoffe, mit denen Ihr Gebäude errichtet oder Güter produziert:

	Holz:	Bau und Ausbau von Gebäuden und Herstellung von Besen und Bänken
	Stein:	Bau und Ausbau von Gebäuden, Straßen und Mauern
	Eisen:	Bögen, Schwerter und Belagerungswaffen
	Tierkörper:	Wurst (aus dem Fleisch), Seife (aus dem Tierfett) und Lederkleidung (aus den Tierhäuten)
	Roher Fisch:	Geräucherter Fisch
	Getreide:	Brot
	Milch:	Käse
	Kräuter:	Medizin
	Honigwaben:	Kerzen und Met
	Wasser:	Viehtränken, Bäder und Feuerbekämpfung
	Wolle:	Wollkleidung, Banner und Theaterrequisiten

Die Gebäude, die benötigt werden, um Rohstoffe zu sammeln, könnt Ihr über das Baumenü am rechten Bildschirmrand errichten. Welche Gebäude zur Verfügung stehen, hängt unter anderem davon ab, wie weit Eure Siedlung gediehen ist.

Alle gesammelten Rohstoffe werden von den Sammlern mit Kiepen, Hand- oder Eselskarren ins Lagerhaus gebracht.



GÜTER

Abhängig von den Bedürfnissen Eurer Siedler könnt Ihr aus den Rohstoffen die folgenden Waren produzieren:

	Nahrung:	Wurst, Käse, Brot und geräucherter Fisch
	Kleidung:	Wollkleidung und Lederkleidung
	Reinigungsgüter:	Besen und Seife
	Unterhaltung:	Met, Theaterrequisiten und Bäder
	Dekoration:	Banner, Bänke, Dachverzierungen und Kerzen
	Militär:	Schwerter, Bögen und Belagerungswaffen

Die fertigen Güter werden in den Auslagen der produzierenden Gebäude gelagert. Wenn ein Siedler eine Ware benötigt, holt er sie am produzierenden Gebäude ab und bringt sie nach Hause. Unterhaltung suchen die Siedler im Badehaus, im Theater oder in einer Taverne. Dekorationen werden von den Produzenten direkt an den Häusern der Stadt angebracht.



GOLD

Gold benötigt Ihr für den Ausbau mancher Gebäude, den Einkauf von Waren und Rohstoffen, um Gaukler anzuheuern und neue Territorien in Besitz zu nehmen. Auch Soldaten könnt Ihr nur mit klingender Münze rekrutieren.

Jeden Monat reiten Eure Steuereintreiber durch die Stadt und sammeln Gold bei allen produzierenden Gebäuden ein, die Einnahmen haben. Die Höhe dieser Steuern könnt Ihr im Menü Eurer Burg einstellen.

Weitere Einnahmequellen sind die Kollekte in der Kirche und der Verkauf von Waren. Eine einfache, wenngleich nicht sehr ehrenhafte Alternative ist das Bestehlen der anderen Parteien oder das Überfallen von Handelskarren.



KLIMAZONEN

In „DIE SIEDLER: Aufstieg eines Königreiches“ werdet Ihr Euch den Herausforderungen von vier Klimazonen gegenüber sehen:



Der raue Norden zeichnet sich durch sehr lange und harte Winter sowie kurze Sommer aus. Hier gilt es, sehr bedacht mit den Rohstoffen umzugehen und die reichen Wild- und Fischvorkommen zu nutzen!



In den mittleren Breitengraden sind die Jahreszeiten ausgewogen. Im Winter schneit es, die Sommer sind warm und relativ trocken.



Weiter südlich werden die Sommer heiß und dauern länger. Im Winter fällt kein Schnee. So kommt man zwar leichter durch den Winter, aber Vorsicht: Das hat seinen Preis. Fruchtbare Böden für Ackerbau und Viehzucht gibt es hier nicht mehr so reichlich wie im Norden.



In den Steppen- und Wüstenlandschaften des Südens ist die unbarmherzig brennende Sonne eine Herausforderung, da sie Ackerbau und Viehzucht nur an den wenigen Flüssen oder Oasen zulässt.

TITEL

Wenn Ihr Eurem Ritter einen höheren Titel verleiht, werden neue Rechte freigeschaltet, die es Euch erlauben, Eure Stadt auszubauen. Ihr könnt nun zum Beispiel neue Gebäude, Straßen, Mauern und Belagerungsgerät bauen oder spezielle Einheiten wie den Dieb rekrutieren.

Insgesamt gibt es sieben solcher Titel. Ein Ritter kann nur dann einen neuen Titel erhalten, wenn Eure Stadt die dafür benötigten Voraussetzungen erfüllt:

Eure wichtigen Gebäude - die Burg, die Kirche und das Lagerhaus - müssen auf eine bestimmte Stufe ausgebaut sein.

Außerdem muss eine bestimmte Anzahl Siedler in Eurer Stadt wohnen, deren Bedürfnisse alle erfüllt sein müssen.

Zusätzlich müsst Ihr einige Waren produzieren, nach denen es Eure Siedler verlangt, wenn Euer Ritter einen neuen Titel erhält.

Habt Ihr alle diese Bedingungen für einen neuen Titel erfüllt, schickt Euren Ritter zum Marktplatz, wo ein rauschendes Fest zu seinen Ehren stattfinden wird.

BEDÜRFNISSE UND WÜNSCHE DER SIEDLER

Rohstoff-Sammler sind sehr genügsam und haben nur das Bedürfnis nach Nahrung. Die Waren-Produzenten in den Stadtgebäuden sind dagegen anspruchsvoller, sie entwickeln weitere Bedürfnisse, sobald die Stadt wächst und Ihr Eurem Ritter einen neuen Titel verleiht.

Die unterschiedlichen Bedürfnisse sind:

- Nahrung
- Kleidung
- Sauberkeit
- Unterhaltung

Ihr seid wohl beraten, diese Bedürfnisse zu erfüllen, wenn Ihr sicher gehen wollt, dass die Siedler arbeiten können. Ein hungriger Siedler, der keine Nahrung findet, wird irgendwann die Arbeit niederlegen und auf dem Marktplatz gegen diesen Missstand demonstrieren. Erst wenn er wieder zu Essen hat, wird er seine Speisekammer füllen und dann seine Arbeit wieder aufnehmen; und genau so verhält es sich auch mit allen anderen Bedürfnissen.

Zusätzlich zu ihren Bedürfnissen entwickeln die Stadtbewohner sogenannte Wünsche. Sie haben positive Effekte auf Eure Stadt, wenn Ihr sie denn erfüllen könnt. Es sind dies:

- Wohlstand
- Dekoration

GEBÄUDE: BAU UND AUSBAU

Gebäude werden von den dort arbeitenden Siedlern selbst errichtet und ausgebaut und dienen als Arbeitsplatz und als Wohnstatt zugleich.

Um ein Gebäude zu errichten, wählt es im Baumenü aus und platziert es mit der linken Maustaste auf einer geeigneten Position. Eine Baustelle erscheint dort und ein neuer Siedler verlässt mit dem benötigten Baumaterial das Lagerhaus, um sich auf den Weg zur Baustelle zu machen und das Gebäude zu bauen.

Bau und Ausbau eines Gebäudes könnt Ihr abbrechen, solange der beauftragte Siedler mit dem Baumaterial die Baustelle oder das auszubauende Gebäude noch nicht erreicht hat.

Um ein Gebäude abzureißen, klickt auf die Abrissbirne im Baumenü und wählt das Gebäude aus, welches abgerissen werden soll. Ihr erhaltet einen Teil der für den Bau des Gebäudes verbrauchten Rohstoffe zurück. Güter, die sich im hauseigenen Lager befinden, gehen jedoch verloren.

Bedenkt jedoch, dass ein Gebäude immer nur vollständig abgerissen werden kann. Einzelne Ausbauten lassen sich nicht abreißen.

Stadtgebäude ausbauen

Stadtgebäude könnt Ihr mit bis zu zwei zusätzlichen Etagen ausbauen. Mit jedem Stockwerk zieht ein weiterer Siedler in das Gebäude ein, der dort lebt und arbeitet. Alle Siedler in einem Gebäude teilen sich Essen und andere Güter, mit denen sie ihre Bedürfnisse befriedigen, daher verbrauchen Siedler in einem ausgebauten Gebäude weniger Güter, als dieselbe Anzahl Siedler in mehreren, nicht ausgebauten Gebäuden.



Rohstoff-Gebäude ausbauen

Eure Rohstoff-Gebäude können mit bis zu zwei Anbauten versehen werden und mit jedem Anbau kommt ein weiterer Siedler hinzu. Auch die Anzahl der Rohstoffe, die gesammelt werden, bevor eine



Wagenladung ins Lagerhaus transportiert wird, erhöht sich mit jedem Ausbau des Gebäudes. Da die Rohstoff-Sammler immer dann essen, wenn sie Rohstoffe zum Lagerhaus gebracht haben, wird in ausgebauten Rohstoff-Gebäuden zudem weniger Nahrung benötigt. Zusätzlich zur Anzahl der transportierten Rohstoffe erhöht sich auch die Transportgeschwindigkeit, somit gelangen die Rohstoffe schneller ins Lagerhaus.

DER RUF DER STADT

All Euer Tun ist letztlich fruchtlos, wenn es Euch nicht gelingt, Eurer Stadt einen respektablen Ruf zu erhalten.



Der Ruf Eurer Stadt wird beeinflusst durch Bedürfnisse und Wünsche, den Zustand der Burg, der Kirche und des Lagerhauses, sowie einige andere Faktoren. Diese können sein:

- In Eurem Lagerhaus stehen seltene Handelswaren wie Salz oder Farben zur Verfügung, welche Nahrung oder Kleidung aufwerten.
- Gaukler aus fernen Ländern besuchen Euren Marktplatz.
- Ein Fest auf dem Marktplatz und die Messe in der Kirche haben ebenfalls einen positive Effekt auf Euren Ruf.

Negativ hingegen wirken sich unter anderem Feinde in der Stadt und zu hohe Steuern aus. Unterbezahlte Soldaten sind missmutig und reden schlecht über die Stadt, und auch streikende Siedler reduzieren den Ruf. Eine hohe Reputation erhöht dagegen die Angriffstärke Eurer Truppen deutlich.

SIEGBEDINGUNGEN

In Mehrspielerpartien gibt es verschiedene Wege zu gewinnen. Ihr gewinnt entweder dadurch, dass Euer Ritter als Erster den höchsten Titel erringt und Erzherzog bzw. Erzherzogin wird oder wenn Ihr dafür sorgt, dass der Ruf der Stadt Eurer Kontrahenten auf null sinkt.



Natürlich dürft Ihr dabei auch nicht vergessen, Eure eigene Siedlung zu beschützen, zum Beispiel mit einer Stadtmauer. Wenn zu viele Siedler streiken, zu viele feindliche Truppen in Euer Stadtzentrum einfallen oder sogar eines Eurer wichtigen Gebäude (Burg, Lagerhaus, Kirche) zerstört wird, sinkt der Ruf Eurer Stadt sehr schnell und Ihr habt die Partie verloren.

In der Kampagne und im Einzelspieler-Modus kann es darüber hinaus auch besondere Bedingungen für Sieg oder Niederlage geben.

TERRITORIEN

Jede Karte ist in Territorien aufgeteilt. Diese sind entweder neutral oder befinden sich in Besitz eines menschlichen oder computergesteuerten Mitspielers. Mauern, Straßen und Gebäude – mit Ausnahme des Außenpostens – könnt Ihr nur auf einem Territorium bauen, welches sich in Eurem Besitz befindet.

Ein Territorium in Besitz nehmen

Um ein neutrales Territorium für sich in Besitz zu nehmen, muss Euer Ritter vor Ort sein, nur dann könnt Ihr dort einen Außenposten errichten. Außenposten werden von einem Siedler erbaut, der nach getaner Arbeit wieder ins Lagerhaus zurückkehrt. Ihr könnt Eure Außenposten ausbauen und mit Soldaten besetzen, um es Euren Feinden zu erschweren, das betreffende Territorium einzunehmen.



Ein Territorium erobern

Ist ein Territorium bereits im Besitz einer anderen Partei, könnt Ihr es erobern, indem Ihr den vorhandenen Außenposten zerstört. Dadurch wird das Territorium neutral und Ihr könnt einen eigenen Außenposten errichten. Dadurch werden alle Gebäude des ehemaligen Besitzers zerstört.

Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, einen feindlichen Außenposten einzunehmen, um ein Territorium zu übernehmen. Dazu muss der Außenposten unbewacht sein und Ihr müsst ihn etwas beschädigen.

Das Start-Territorium eines Spielers könnt Ihr jedoch nur erobern, wenn Ihr dessen Besitzer besiegt habt.

DIPLOMATIE

Für gewöhnlich seid Ihr nicht allein in einem Gebiet. Andere Parteien wie Dörfer, Klöster oder Städte finden sich in den umliegenden Territorien und verfolgen Ihre eigenen Ziele. Je nachdem, wie Eure diplomatischen Beziehungen zu den anderen Parteien stehen, könnt Ihr mit ihnen Handel treiben, ihnen bei Schwierigkeiten zur Hand gehen, oder aber ihre Bedürfnisse einfach ignorieren. Parteien, die euch feindlich gegenüber stehen, könnt Ihr natürlich auch bekämpfen, diese Entscheidung liegt bei Euch.

Es gibt fünf Diplomatie-Zustände, die eine andere Partei Euch gegenüber einnehmen kann:

Feindlich: Ihr könnt weder handeln noch die Position des anderen durch den Nebel des Krieges sehen. Feinde werden versuchen, Euch zu schaden, also nehmt Euch vor ihnen in acht.

Unbekannt: Hier seid Ihr noch nicht bekannt, könnt also weder handeln noch die Position des anderen sehen. Euer Ritter sollte dieser Partei einen Besuch abstatten, vielleicht wird Eure Hilfe benötigt.

Bekannt: Ihr seid dieser Partei bekannt und teilt die Sicht durch den Nebel des Krieges. Hat Euer Ritter den Kontakt zu einer Partei hergestellt, wird man Euch gelegentlich um Hilfe bitten. Das ist die Gelegenheit, Euren Diplomatie-Status zu verbessern.

Handelspartner: Ihr teilt die Sicht durch den Nebel des Krieges und könnt Euren Ritter zum Lagerhaus Eures Handelspartners entsenden, um dort Rohstoffe und Güter einzukaufen. Ihr könnt Euren Handelspartner auch Waren verkaufen, wenn Ihr sie nicht für Eure eigene Stadt benötigt.

Verbündeter: Mit Verbündeten könnt Ihr handeln, ohne Euren Ritter zu entsenden. Außerdem werden sie Euch zu Hilfe eilen, wenn Ihr angegriffen werdet, sofern es in ihrer Macht steht. Natürlich erwarten sie diese Hilfe auch von Euch, wenn sie selbst das Ziel eines Angriffs sind.

Während einer Partie kann sich der Diplomatienstatus durch Questen oder Handel ändern. Ihr tut daher gut daran, stets ein Auge auf Eure Nachbarn zu haben und Eure Handlungen wohl zu bedenken.



DIE RITTER

Im Laufe der Kampagne werden sich neue Ritter Eurer Tafelrunde anschließen, wenn Ihr erfolgreich seid. Vor jeder neuen Mission wählt Ihr den Ritter aus, der Euch am besten geeignet erscheint, die Herausforderung zu meistern. Auch im Freien Spiel und den Mehrspieler-Partien wählt Ihr vor Spielbeginn ebenfalls einen aus den sechs zur Verfügung stehenden Rittern.

Sendet Euren Ritter aus, um die Umgebung zu erkunden und den Nebel des Krieges zu lichten. Er kann neue Territorien für Euch in Besitz nehmen, Aufträge erfüllen, Gegner bekämpfen und Handel treiben. Wird Euer Ritter im Kampf schwer verwundet, zieht er sich in seine Burg zurück um sich zu erholen. Sobald er sich wieder erholt hat, verlässt er die Burg und Ihr könnt wieder über ihn verfügen.

Jeder der sechs Ritter hat zwei spezielle Fähigkeiten. Die passive Fähigkeit eines Ritters wirkt immer, seine aktive Fähigkeit dagegen könnt Ihr in einem geeigneten Moment auslösen und erst nach einiger Zeit erneut einsetzen. Ihr könnt die folgenden Ritter und deren Fähigkeiten einsetzen:

Alandra



Alandra wird vor allem für ihre Kenntnisse der Medizin gerühmt. Ihre Kräutertinkturen heilen auch schwere Wunden und sie ist in der Heilkunst so gut bewandert, dass sie sogar gebrochene Beine zusammenfügen kann. Wenn es darauf ankommt, zaudert sie jedoch nicht, zur Waffe zu greifen.

Passive Fähigkeit: Die Kollekte nach der Messe fällt großzügiger aus.

Aktive Fähigkeit: Alandra kann einige kranke Siedler in ihrer Nähe heilen.

Marcus



Marcus ist ein Mann des Volkes und die Siedler verehren ihn aufgrund seiner Verdienste um ihr Wohlergehen. Nichts liegt ihm mehr am Herzen, als alle zu schützen, die unter seinem Befehl stehen. Er stammt aus Vestholm und ist mit den Gepflogenheiten dieses Landes gut vertraut.

Passive Fähigkeit: Die Rekrutierung von Schwertkämpfern und Bogenschützen kostet weniger Gold.

Aktive Fähigkeit: Marcus kann Fackeln an Soldaten in seiner Nähe verteilen, wenn ihre Munition für Angriffe auf Gebäude verbraucht ist.

Elias



Elias brüstet sich mit seiner Ehrlichkeit und damit, ein harter Geschäftspartner zu sein. Vordergründig scheint er sich nur um seine Einnahmen zu kümmern, aber er ist sich bewusst, dass es im Leben auch Lohn gibt, der sich nicht mit Gold aufwiegen lässt.

Passive Fähigkeit: Der Erlös aus dem Handel mit Waren ist höher.

Aktive Fähigkeit: Elias kann einige hungrige Siedler in seiner Nähe mit Nahrung versorgen.

Thordal



Unter den Wikingern seiner Heimat genießt Thordal einen herausragenden Ruf, doch auch die Siedler aus dem Süden stehen ihm wohlgesonnen gegenüber, auch wenn sie beim Anblick eines Wikingers normalerweise zu den Waffen greifen würden. Das liegt vor allem an Thordals Ausstrahlung – er ist einfach, aber herzlich und ein guter Unterhalter.

Passive Fähigkeit: Die Siedler haben auf Festen eine höhere Chance, eine Frau fürs Leben zu finden.

Aktive Fähigkeit: Thordal kann Siedler in seiner Nähe mit seinem Gesang unterhalten.

Hakim



Hakims Verhandlungsgeschick ist überragend, er kann selbst seine erbittertsten Widersacher von seiner Sache überzeugen. Besonnen und ruhig wie er ist, wägt Hakim immer alle Möglichkeiten ab, auf der Suche nach der besten Lösung eines Problems.

Passive Fähigkeit: Durch Hakims Wissen kostet das Ausbauen von Gebäuden weniger Rohstoffe.

Aktive Fähigkeit: Hakim kann ein feindliches Bataillon in seiner Nähe überzeugen, für seine Sache zu kämpfen.

Kestral



Kestral weiß Stärke zu würdigen, doch tief in ihrem Herzen strebt sie nach Ausgeglichenheit und Stabilität. Sie sieht die Welt als eine Wildnis voller Bestien, in der mehr Dunkelheit als Licht herrscht. Hier muss man stark sein und sich auf die eigenen Fähigkeiten verlassen, wenn man überleben will.

Passive Fähigkeit: Die Steuereintreiber sammeln mehr Gold ein, ohne negative Konsequenzen.

Aktive Fähigkeit: Kestral kann die Einnahmen eines Stadtgebäudes der eigenen oder gegnerischen Partei plündern, ohne dass es jemand bemerkt.

STADTGEBÄUDE

Bäckerei

In der Bäckerei wird aus Getreide Brot hergestellt.



Metzgerei
In der Metzgerei wird aus Fleisch Wurst gemacht.

Käserei

In der Käserei wird aus Milch Käse gefertigt.



Räucherei
In der Räucherei wird roher Fisch zu geräuchertem Fisch verarbeitet.

Gerberei

Beim Gerber wird Lederkleidung aus Tierhäuten hergestellt.



Weberei
In der Weberei wird Wollkleidung aus Wolle gefertigt.

Bürstenmacherei
Der Bürstenmacher fertigt Besen aus Holz.



Apotheke

In der Apotheke wird aus Kräutern Medizin hergestellt.



Taverne

In der Taverne unterhalten sich die Siedler beim Met, welches aus Honigwaben hergestellt wird.



Bannermacherei

Der Bannermacher produziert Banner aus Wolle.



Seifensiederei

Der Seifensieder gewinnt Seife aus Tierfett.



Badehaus

Im Badehaus können sich die Siedler bei einem Bad unterhalten und entspannen. Für die Bäder wird Wasser benötigt.



Theater

Im Theater unterhalten sich die Siedler mit Darbietungen. Hierzu benötigen sie Requisiten aus Wolle.



Kerzengießerei.

Der Kerzengießer produziert Kerzen aus Honigwabern



Schwertschmiede
In der Schwertschmiede werden Schwerter aus Eisen hergestellt.



Schmiede

Der Schmied stellt Dachdekorationen aus Eisen her.



Schwertkämpferkaserne

In der Schwertkämpferkaserne werden mit Schwertern und Gold Schwertkämpfer rekrutiert.



Tischlerei

Der Tischler fertigt Bänke aus Holz.



Bogenmacherei

In der Bogenmacherei werden Bögen aus Eisen hergestellt.



Belagerungswaffenschmiede
Der Belagerungswaffenschmied fertigt aus Eisen Belagerungswaffen unterschiedlicher Art.



Bogenschützenkaserne

In der Bogenschützenkaserne werden mit Bögen und Gold Bogenschützen rekrutiert.



LANDGEBÄUDE

Fischerhütte

Der Fischer angelt Fische aus Flüssen und dem Meer.



Jägerhütte

Der Jäger jagt Wild in den Wäldern.



Kuhfarm

Der Kuhfarmer züchtet Kühe und erwirtschaftet Milch.



Schaffarm
Der Schafhirte züchtet Schafe und gewinnt dabei Wolle.



Kräutersammlerhütte

Der Kräutersammler sammelt Kräuter in den Wäldern.



Holzfüllerhütte

Der Holzfüller schlägt Holz in den Wäldern.



Steinmetzhütte

Der Steinmetz baut Steine in Steinbrüchen ab.



Minenarbeiterhütte

Der Minenarbeiter baut Eisen in Minen ab.



Imkerhütte

Der Imker gewinnt Honigwaben aus Bienenstöcken.



Getreidefarm

Der Bauer bewirtschaftet Felder und gewinnt Getreide.



WICHTIGE GEBÄUDE

Es gibt drei Gebäude, die in Eurer Stadt von Spielbeginn an verfügbar sind und denen eine besondere Bedeutung zukommt. Der Ausbau dieser wichtigen Gebäude ist eine Voraussetzung dafür, Eurem Ritter neue Titel zu verleihen. Wird eines dieser Gebäude zerstört, sinkt der Ruf Eurer Stadt sofort auf null und das Spiel ist verloren.

Jedes der wichtigen Gebäude kann dreimal ausgebaut werden, um seine Verteidigung zu verstärken und die Obergrenzen für Siedler, Soldaten und Lager zu erhöhen.

Burg

Die Burg hat die folgenden Aufgaben:

- Ein schwer verwundeter Ritter zieht sich hierher zurück, bis er wieder einsatzfähig ist.
- Das Gold der Stadt, wie z.B. die Steuereinnahmen und die Kollekte, wird hier gelagert.
- Einmal im Monat verlassen die Steuereintreiber die Burg und kehren mit gefüllten Beuteln wieder zurück.
- Die Höhe der Steuern wird hier eingestellt.
- Mit jedem Ausbau der Burg steigt die mögliche Höchstzahl an Soldaten Eurer Stadt.



Kirche

In der Kirche sorgt ein Priester für das geistliche Wohl eurer Stadt.

- Regelmäßige Messen verbessern den Ruf Eurer Stadt und die Kollekte bringt zusätzlich etwas Gold in Eure Schatzkammer.
- Mit jedem Ausbau der Kirche erhöht sich die Höchstzahl an Siedlern in Eurer Stadt. Außerdem können mehr Siedler an einer Messe teilnehmen,



Wenn Ihr die Kirchenglocke zur Messe läutet, strömen die Siedler in die Kirche und spenden danach etwas Gold bei der Kollekte. Der Priester bringt das Gold dann in die Schatzkammer der Burg. Liegt die Burg außerhalb der Stadt, solltet Ihr ein wachsames Auge auf Euren Priester haben, denn auch ein Priester kann überfallen oder bestohlen werden.

Lagerhaus

Das Lagerhaus am Marktplatz ist das Zentrum Eurer Stadt. Hier werden Rohstoffe eingelagert, Waren gehandelt und Material für die Herstellung von Waren sowie den Gebäudebau abgeholt.



Mit jedem Ausbau des Lagerhauses erhöht sich die Lagerkapazität für Rohstoffe, außerdem könnt Ihr im Menü des Lagerhauses Rohstoffe und produzierte Waren verkaufen, wenn Ihr diese nicht für Eure eigene Stadt benötigt.

Zum Lagerhaus gehört immer ein Marktplatz, der mit jedem Ausbau des Lagerhauses ebenfalls aufgewertet wird. Kauft Ihr Waren bei einem Händler, werden diese zum Marktplatz geliefert und euren Siedlern dort feilgeboten.

Hat Euer Ritter den entsprechenden Titel, können hier auch Feste veranstaltet werden. Das verbessert den Ruf Eurer Stadt und ermöglicht es den Siedlern, eine Frau fürs Leben kennen zu lernen.

Fehlt es den Siedlern an den Waren, die sie benötigen, um ihre Bedürfnisse zu befriedigen, dann streiken sie auf dem Marktplatz, bis die benötigten Güter wieder verfügbar sind.

FESTE UND FRAUEN

Um ein Fest zu veranstalten, wählt den Marktplatz an und klickt auf das Symbol „Fest“ über dem Brunnen. Neben bunten Fahnen, Lampions und reichlich Met werden auch Frauen das Fest besuchen.



Alle Siedler, die das Bedürfnis nach Unterhaltung haben, werden zu dem Fest gehen und – so sie denn noch keine Frau haben – versuchen, mit jemanden anzubandeln.

Sind sich ein Siedler und eine Frau sympathisch, unterhalten sie sich. Wenn sie sich sehr gut verstehen, dann tanzen sie miteinander und haben einen Partner fürs Leben gefunden.



Eine Frau im Haus zu haben, ist für alle darin wohnenden Siedler ein Segen, denn Frauen helfen dabei, Nahrung, Kleidung sowie Reinigungsgüter für das Gebäude zu besorgen. So können sich die Siedler auf ihre Arbeit konzentrieren und die Produktion wird effektiver.

HANDEL TREIBEN

Waren, die gehandelt werden können, sind Rohstoffe, Güter, Kühe, Schafe sowie besondere Güter wie Salz und Farbe.

Handeln könnt Ihr nur mit Handelspartnern oder Verbündeten (siehe Abschnitt „Diplomatie“).

Eingekaufte Rohstoffe werden per Eselskarren direkt in Euer Lagerhaus befördert. Gekaufte Waren werden mit Händlerkarren zum Marktplatz transportiert, wo sie bei Bedarf von den Siedlern abgeholt werden. Kauft Ihr Kühe oder Schafe, wandern sie auf eine Eurer Weiden. Habt Ihr noch keine Kuh- oder Schafweide errichtet, wandern sie auf eines Eurer Territorien und verweilen dort so lange, bis es eine Weide für sie gibt.

Wie gesagt, Händlerkarren sind eine beliebte Beute für Wegelagerer und feindliche Parteien. Es empfiehlt sich daher, die Reisenden im Auge zu behalten. Wird einer Euer Karren überfallen, bringen die Wegelagerer ihn in ihr Lager. Solange der Karren das Lager nicht erreicht hat, könnt Ihr die Banditen bekämpfen und Eure Waren retten.

Um Überfälle zu verhindern, könnt Ihr einen wichtigen Transport auch durch ein Bataillon Eurer Soldaten beschützen lassen. Bei einem Angriff auf einen so geschützten Wagen werden die Soldaten ihn verteidigen und versuchen, ihn sicher an seinen Bestimmungsort zu geleiten.



MAUERN

Euch stehen zwei Arten von Schutzmaßnahmen zur Verfügung: Die hölzerne Palisade und die Stadtmauer aus Stein. Palisaden sind wirkungsvoll gegen kleinere Gruppen von Angreifern. Da Palisaden jedoch aus Holz sind, können sie niedergebrannt werden. Zudem könnt Ihr eine Palisade nicht mit Soldaten oder Belagerungsgerät besetzen.



Ihr tut daher gut daran, Eure Stadt alsbald mit einer Stadtmauer zu umgeben. Diese ist aus Stein und sehr viel widerstandsfähiger als die Palisade. Eine Stadtmauer ist der einzig wirkungsvolle Schutz gegen Belagerungswaffen. Ihr könnt Soldaten auf den Mauern postieren und Katapulte auf den Türmen anbringen. Stadtmauern können ausschließlich durch schweres Belagerungsgerät wie Katapulte oder Rammböcke beschädigt werden.

Der Bau der Mauern wird von Siedlern durchgeführt, die das benötigte Baumaterial aus dem Lagerhaus zur Baustelle bringen und dann die Mauer aufbauen. Mauern und Palisaden können wie Gebäude abgerissen werden, ein Teil der Ressourcen wird Euch dann zurückerstattet.

Beschädigte Mauern und Palisaden können von den Siedlern repariert werden. Wählt dazu das beschädigte Mauersegment an und klickt auf das Symbol „Alarm“ über dem Mauerstück. Zum Reparieren von Palisaden und Mauern wird Holz oder Stein benötigt, den Eure Siedler aus dem Lagerhaus herbeischaffen.

STRASSEN

Zu Spielbeginn könnt Ihr Pfade bauen, auf denen sich die Siedler etwas schneller fortbewegen, als wenn sie über Stock und Stein laufen müssen. Zum Anlegen von Pfaden wird kein Baumaterial benötigt.

Später habt Ihr die Möglichkeit, Straßen zu bauen oder die bestehenden Pfade durch Straßen zu ersetzen. Für den Straßenbau wird Stein benötigt, doch Eure Siedler können sich auf Straßen wesentlich schneller fortbewegen, als auf Pfaden. Dadurch geht natürlich auch der Transport von Rohstoffen und Gütern schneller vonstatten, wodurch sich diese Investition schnell auszahlt.

Pfade und Straßen baut Ihr, indem Ihr sie im Baumenü auswählt und den Startpunkt mit einem Linksklick festlegt. Nun könnt Ihr die Straße oder den Pfad dorthin ziehen, wo der Endpunkt sein soll. Pfade und Straßen erscheinen sofort, es bedarf keines Siedlers für ihren Bau.

MILITÄR

Um Eure Stadt vor Angriffen zu schützen, benötigt Ihr Soldaten. Euch stehen Schwertkämpfer und Bogenschützen zur Verfügung, die in Batallione von bis zu 9 Soldaten einer Art zusammengefasst sind. Eure Armee kann maximal 108 Soldaten, also 12 Batallione, umfassen. Ihr rekrutiert Batallione in den Kasernen, auch bestehende Batallione lassen sich dort wieder auffüllen, wenn Soldaten im Kampf gefallen sind.

Eure Soldaten können feindliche Einheiten und Gebäude angreifen, Eure eigenen Gebäude beschützen und Eure Händlerkarren eskortieren oder aber die Karren anderer Parteien überfallen und dazu zwingen, ihre Waren in Eure Stadt zu bringen. Um Gebäude anzugreifen, werden dagegen Fackeln benötigt. Sind die Fackeln eines Bataillons verbraucht, müsst Ihr es in die Nähe einer Kaserne oder eines Außenpostens bewegen, um neue Fackeln zu bekommen.

Bogenschützen sind besonders gut geeignet, um die Stadtmauern oder Belagerungstürme zu bemannen, denn sie kämpfen effektiver, wenn sie von erhöhter Position aus angreifen.

Der Ruf Eurer Stadt entscheidet darüber, wie effektiv Eure Soldaten sind. Je besser es Eurer Stadt geht, desto besser kämpfen sie. Zahlt ihr also euren Soldaten keinen Sold oder streiken viele Eurer Siedler, dann überlegt Euch gut, ob es sinnvoll ist, Eure Soldaten in den Kampf zu schicken!



BELAGERUNGSWAFFEN

Zum Schutze Eurer Stadt sowie zur Belagerung feindlicher Städte stehen Euch unterschiedliche Arten von Belagerungsgeräten zu Gebote:

Offensive Belagerungswaffen

- Katapult:** Effektiv gegen Stadtmauern und Gebäude. Benötigt Munition.
- Rammbock:** Effektiv, um Stadttore zu durchbrechen, schlecht gegen Mauern und Gebäude.
- Belagerungsturm:** Effektiv, um eigene Soldaten schnell über eine feindliche Stadtmauer zu bringen.

Defensive Belagerungswaffen

- Installiertes Katapult:** Kann auf den Türmen einer Stadtmauer angebracht werden. Effektiv gegen anrückende Belagerungswaffen. Benötigt Munition.
- Steinfalle:** Kann in einem Tor angebracht werden. Effektiv gegen Ziele vor dem Tor, z.B. eine Ramme, die das Tor angreift. Nur einmal verwendbar.

Offensive Belagerungswaffen werden in der Belagerungswaffenschmiede hergestellt und verlassen die Produktionsstätte in Einzelteilen auf Belagerungskarren. Diese Karren lassen sich schnell an den Ort steuern, an dem das Gerät aufgebaut werden soll, sind aber sehr anfällig gegen Angriffe.

Einmal aufgebaut, benötigt eine offensive Belagerungswaffe Soldaten, die das Gerät bedienen und kann nur sehr langsam bewegt werden. Offensive Belagerungswaffen können zum Transport wieder zerlegt werden.

Defensive Belagerungswaffen (installiertes Katapult, Steinfalle) benötigen keine Bemannung. Ihr baut sie, indem Ihr den Turm bzw. das Tor anwählt, auf dem die Waffe installiert werden soll, und dann den Befehl zum Bau gebt.

Nach dem Bau verfügt jedes Katapult über einen Munitionsvorrat. Um Katapulte im Kampf mit neuer Munition zu versorgen, könnt Ihr Steine aus dem Lagerhaus beschaffen und mit Munitionskarren zum Schlachtfeld bringen. Ist eine Munitionskarre in der Nähe eines Katapults, wird es automatisch mit Munition versorgt.

Wird eine Armee zum Rückzug gezwungen, kann es vorkommen, dass Belagerungswaffen zurückgelassen werden müssen. In diesem Fall kann der Sieger diese in Besitz nehmen, indem er ein Bataillon seiner Soldaten zum Gerät schickt.



DER DIEB

Diebe können in der Burg rekrutiert werden, sobald Euer Ritter über den benötigten Titel verfügt. Wie Militär-Einheiten werden auch Diebe direkt befehligt, jedoch können sie nicht kämpfen. Der Dieb ist eine sehr mächtige Einheit, denn er ist in der Lage, Informationen, Waren oder Gold aus feindlichen Städten zu stehlen.

Seine Stärke ist die Heimlichkeit. Sie gestattet es ihm, ungesehen in feindliches Gebiet vorzudringen und sich sogar völlig frei durch eine feindliche Stadt zu bewegen. In Acht nehmen muss er sich allerdings vor feindlichen Militäreinheiten und Rittern, denn kommt er ihnen zu nahe, fliegt seine Tarnung auf. Sorgt dafür, dass Euer Dieb nach seinem Raubzug sicher in Eurer Burg ankommt, sonst ist seine Beute verloren!

Die Erträge eines Stadtgebäudes stehlen

Ein ausgewählter Dieb kann mit einem Rechtsklick auf ein Stadtgebäude beauftragt werden, die Erträge dieses Gebäudes zu stehlen. Findet er nur wenig Gold im Gebäude, so könnt Ihr ihn in weitere Stadtgebäude schicken, bis er die maximale Menge an Gold gestohlen hat, die er zu tragen im Stande ist.

In einer Burg spionieren

Schickt Ihr einen Dieb in eine feindliche Burg, so spioniert er dort für Euch. Sobald er mit den Informationen in Eurer Burg ankommt, wird der Nebel des Krieges auf den Territorien Eures Feindes für eine Weile aufgedeckt und Ihr seht genau, was er tut.

Im Lagerhaus und der Kirche kann der Dieb ebenfalls nach Informationen oder Beute suchen.



UBISOFT KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice

Besuchen Sie uns im Internet

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen, auf die meistgestellten Fragen. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Kundendienst-Mitarbeiter via Telefon gegeben hätten!

Bevor Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Sie die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllen. Zur Analyse Ihres Systems können Sie das von uns entwickelte Programm (Tool) „SAN“ benutzen. Mit diesem Tool können Sie schnell und einfach Ihre Systemkomponenten überprüfen.



(Das Tool finden Sie unter: <http://support.ubisoft.de/>)

Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie eine Grafikkarte verwenden, die mit dem Produkt kompatibel ist!

Besuchen Sie unsere Technik-Foren

In unseren Technik-Foren können Sie Teil einer großen und hilfsbereiten Spieler-Gemeinschaft (Community) werden. Hier haben Sie ebenfalls die Möglichkeit schnell und direkt Hilfe zu bekommen. Besuchen Sie unsere Foren unter:

<http://forums-de.ubi.com>

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie, wider Erwarten, keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) und im Forum für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution Center unter <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Anruf beim technischen Kundendienst

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 09:00 - 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden, oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Bitte beachten Sie, dass unsere Servicemitarbeiter bei Ihrem ersten Anruf der Ubisoft Hotline eine Registrierung vornehmen werden. Diese können Sie allerdings auch vor Ihrem Anruf selbst durchführen, indem Sie sich auf unserer Webseite anmelden. So können Sie die Anrufzeit reduzieren und Telefonkosten einsparen. Mit der Registrierung (<http://reg.ubi.com/>) sind zahlreiche Vorteile verbunden:

- Sie erhalten eine persönliche Betreuung durch das Ubisoft Support Team
- Sie bekommen Zugang zu allen ubi.com-Bereichen: Onlinespiele, Foren, Teilnahme an Gewinnspielen, Sonderaktionen etc.

Ihre Daten werden selbstverständlich streng vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben. Sie erhalten auch keine Werbung oder ähnliches. Ubisoft nutzt diesen Account nur, um mit Ihnen zu kommunizieren. Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung!

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden: Eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte schon vor dem Anruf das Programm DxDiag auf, denn diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf: Klicken Sie auf "START"-> "AUSFÜHREN"-> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf "OK".

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind am Telefon (per

Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Dazu sind die Möglichkeiten der Hard- und Softwarekonfiguration auf dem PC-Markt einfach zu vielfältig. Wir empfehlen Ihnen daher - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft Solution Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr System zu analysieren und Ihnen adäquate Lösungsvorschläge anzubieten.

Tipps und Tricks

Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847

(1,86 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom. Diese Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden, oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist.)

Sie können alternativ auch unsere Tipps und Tricks Online-Plattform besuchen:

<http://tips.ubi.com>

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: 0900 060860

(für 0,27 €/min aus dem Festnetz. Vom Mobilfunknetz aus nicht erreichbar!)

Tipps und Tricks: 0900 510995

(für 2,17 €/min. aus allen Netzen.)

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

Folge DIE SIEDLER: Aufstieg eines Königreiches auf den nächsten Level!

Schließe dich der wachsenden DIE SIEDLER: Aufstieg eines Königreiches- Community an und erhalte Zugriff auf:

- **Exklusives Material und Informationen**
- **Tolle Gewinnspiele und Preise**
- **Besondere Angebote: Sammler-Objekte, limitierte Auflagen ...**
- **Geheime Tipps und Tricks**
- **Das offizielle Forum, in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!**

Werde jetzt Mitglied und melde dich unter <http://www.siedler.de> an

GEWINNEN SIE UBISOFT-SPIELE!

Registrieren Sie sich nun auf der Wettbewerbsseite:

<http://registrationcontest.ubi.com>

Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Keine Kaufverpflichtung. Siehe auch beiliegende Bedingungen.

- Wettbewerbsdauer: 27. Oktober 2005 bis 31. Oktober 2007.

- Die vollständigen Wettbewerbsregeln sind kostenlos bei UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankreich anzufordern oder auf der Wettbewerbsseite einzusehen: <http://registrationcontest.ubi.com>.

- Preise: Es werden jede Woche 10 Videospiele verlost. 520 Spiele insgesamt mit einem Gesamtverkaufswert von 31.200 Euro (10 Spiele pro Woche über ein Jahr) und einem Verkaufswert von bis zu 60 Euro (inkl. MwSt).