



Anleitung zum Online-Spiel „Landesmacht“

Übersicht:

- I. **Die Gebäude**
 - Infrastruktur (S. 2-3)
 - Rohstoffe (S. 3)
 - Militär (S. 3-4)

- II. **Die Einheiten** (S. 4)

- III. **Das Spiel**
 - Allgemeines (S. 5)
 - Hilfe-Index (S. 5-7)
 - Spielerkonto (S. 7-8)
 - Community (S. 8)
 - Spieltipps (S. 8)

- IV. **Impressum** (S.8)

I. Gebäude

➤ **Infrastruktur:**

1. **Die Bibliothek** ist als Forschungseinrichtung für Weiterentwicklungen zuständig. Je größer sie ausgebaut ist, desto ein höherer Forschungslevel ist möglich.
Voraussetzung – Dorfbrunnen Lev.5 und Marktplatz Lev.5
2. **Die Brauerei** produziert das Handelsgut Bier.
Je weiter die Brauerei ausgebaut wird, desto mehr Bier wird produziert.
Voraussetzung – Siedlungshof Lev.3 und Dorfbrunnen Lev.5
3. **Der Dorfbrunnen** versorgt die Einwohner mit zusätzlichem Korn.
Voraussetzung – Siedlungshof Lev.1
4. **Die Festung** ist eine massive Einrichtung. Durch sie werden die Gebäude der Siedlung gestärkt, um feindlichen und zerstörerischen Angriffen besser zu widerstehen. Je höher sie ausgebaut ist, desto standfester werden die Gebäude.
Voraussetzung – Heldenresidenz Lev.3
5. **Das Forum** ist ein Platz in der Siedlung, bei dem sich die Einwohner treffen und miteinander plaudern. Von dort aus können auch Truppen in die Welt gesandt werden. Je höher der Ausbaulevel, desto mehr gleichzeitige Truppenbewegungen sind möglich.
6. **Die Gildenhalle** ist ein Ort, an dem der Kontakt zur Gilde gepflegt wird. Eine eigene Gilde kann ab Level 3 gegründet werden. Je weiter die Gildenhalle ausgebaut wird, desto mehr Mitglieder kann die Gilde aufnehmen.
Voraussetzung – Dorfbrunnen Lev.3
7. **Der Handelskontor** lagert die Handelsgüter der Siedlung. Diese können dort an freie Siedlungen verkauft werden. Je weiter der Handelskontor ausgebaut wird, desto mehr kann gelagert werden.
Voraussetzung – Marktplatz Lev.5 und Dorfbrunnen Lev.7
8. **Die Kathedrale** ist ein großes religiöses Gebäude. Sie bewirkt eine Festigkeit der Stimmung unter den Einwohnern. Je weiter die Kathedrale ausgebaut ist, desto stärker ist das Zugehörigkeitsgefühl der Einwohner zur Siedlung und zum eigenen Land. Die Einwohner laufen so schwerer zu einem anderen Land über.
Voraussetzung – Marktplatz Lev.10
9. Im **Kornspeicher** wird das Korn der Siedlung gelagert. Je höher der Speicher ausgebaut ist, desto mehr Korn kann gelagert werden.
10. In der **Lagerhalle** werden die abgebauten Rohstoffe untergebracht. Je höher der Ausbaulevel, desto mehr Volumen hat die Lagerhalle.
11. **Der Marktplatz** ist wertvoll für den Transport und Handel von Rohstoffen zwischen den Siedlungen. Je weiter er ausgebaut ist, desto mehr Karren stehen zur Verfügung.
Voraussetzung – Kornspeicher Lev.1 und Lagerhalle Lev.1
12. **Der Palast** ist das Heiligtum der Siedlung. Je höher er ausgebaut ist, desto mehr Kulturpunkte werden produziert. Auf Level 10 können Siedler ausgebildet werden, um eine neue Siedlung zu gründen.
Voraussetzung – Siedlungshof Lev.5
13. **Das Rathaus** ist eine Einrichtung für die Einwohner der Siedlung. Durch eine ausgeglichene Innenpolitik und Ausgaben für wohltätige Zwecke lässt sich die Stimmung in der Siedlung aufbessern. Sollte die Stimmung bis auf 0 Prozent fallen, besteht die Gefahr, dass sich die Einwohner gegen das Reich entscheiden und zu einem anderen überlaufen.
Voraussetzung – Siedlungshof Lev.3

14. **Der Siedlungshof** ist in der Funktion als Bauhof für die Errichtung neuer Gebäude entscheidend. Je höher der Ausbaulevel, desto kürzer ist die Bauzeit. Ab Ausbau Level 6 können Gebäude in der Siedlung wieder abgerissen werden.
15. **Das Versteck** dient dazu, bei Angriffen und Raubzügen die Rohstoffe der Siedlung vor dem Angreifer zu verbergen. Je größer das Versteck ausgebaut ist, desto mehr Rohstoffe sind dort untergebracht.

➤ **Rohstoffe:**

1. **Das Aquädukt** versorgt die Siedlung mit frischem Wasser. Damit wird auch der Anbau von Getreide verbessert. Je weiter das Aquädukt ausgebaut ist, desto größer ist der Nutzen für die Kornproduktion.
Voraussetzung – Dorfbrunnen Lev.5 und Forum Lev.5
2. Durch einen **Bauernhof** kann effektiv mehr Getreide angebaut werden. Dadurch wird die Kornproduktion gesteigert. Je weiter der Bauernhof ausgebaut ist, desto größer ist der Nutzen für die Kornproduktion.
Voraussetzung – Aquädukt Lev.10
3. **Gehöfte** sind wertvolle Gebäude am Rande der Siedlung. Sie locken Händler in die Siedlung und bringen so als Einnahme Taler. Je höher sie ausgebaut sind, desto mehr Taler bekommt die Siedlung.
Voraussetzung – kann erst ab einer Einwohnerzahl von 30 gebaut werden
4. **Der Holzfäller** produziert den Baustoff Holz für die Siedlung.
Je höher er ausgebaut ist, desto mehr Holz wird produziert.
5. Durch **Kornmühlen** wird die Nahrungsversorgung in der Siedlung sichergestellt.
Je höher sie ausgebaut sind, desto mehr Korn wird produziert.
6. **Der Steinmetz** produziert den Baustoff Stein für die Siedlung.
Je höher er ausgebaut ist, desto mehr Stein wird produziert.
7. In der **Taverne** treffen sich die Einwohner, um ausgelassen zu feiern. Hier werden Einnahmen in Form von Taler produziert. Je höher sie ausgebaut ist, desto mehr Einnahmen werden abgeworfen.
Voraussetzung – Brauerei Lev.10 und Marktplatz Lev.5
8. **Die Wassermühle** produziert wie auch die Kornmühlen die Nahrung für die Siedlung. Je weiter die Wassermühle ausgebaut ist, desto mehr Korn wird produziert.
Voraussetzung - kann nur an Gewässern gebaut werden
9. **Das Weingut** ist eine zusätzliche Einnahmequelle. Es werden dort Taler und das Handelsgut Wein produziert. Je weiter das Weingut ausgebaut wird, desto mehr wird produziert.

➤ **Militär:**

1. In der **Akademie** können Spione ausgebildet werden. Je höher die Akademie ausgebaut ist, desto kürzer ist die Ausbildungsdauer.
Voraussetzung – Forum Lev.5 und Siedlungshof Lev.5
2. **Die Eisengießerei** produziert das Handelsgut Eisen.
Je größer sie ausgebaut wird, desto mehr Eisen wird produziert.
Voraussetzung – Akademie Lev.1 und Bibliothek Lev.1

3. In der **Heldenresidenz** kann der Held des Landes ausgebildet werden. Er hat besondere Fähigkeiten und kann diese im Kampf noch verbessern. Sollte er in einem Kampf fallen, kann er wieder reaktiviert werden. Je höher die Heldenresidenz ausgebaut ist, desto weniger Kosten fallen für die Heilung des Helden an. Außerdem wird die Reaktivierungsdauer verringert.
Voraussetzung – Siedlungshof Lev.5
4. In der **Kanonengießerei** können Kanoniere ausgebildet werden. Je höher der Ausbaulevel, desto kürzer ist die Ausbildungsdauer.
Voraussetzung – Eisengießerei Lev.10
5. In der **Kaserne** können Soldaten ausgebildet werden. Je höher die Kaserne ausgebaut ist, desto kürzer ist die Ausbildungsdauer.
Voraussetzung – Forum Lev.3 und Siedlungshof Lev.3
6. Im **Reiterstall** können Reiter ausgebildet werden. Je höher der Reiterstall ausgebaut ist, desto kürzer ist die Ausbildungsdauer.
Voraussetzung – Dorfbrunnen Lev.7 und Kaserne Lev.5
7. **Die Stadtmauer** schützt die Siedlung vor feindlichen Angriffen. Alle Truppen in der Siedlung erhalten einen Verteidigungsbonus.
Je höher sie ausgebaut ist, desto größer ist ihr Verteidigungsbonus.
8. Im **Verlies** können gegnerische Truppen festgenommen werden. Sie können dann nur gegen Bezahlung freigekauft werden. Je größer der Ausbaulevel, desto mehr Zellen stehen zur Verfügung.
Voraussetzung – Siedlungshof Lev.1
9. **Der Wachturm** ermöglicht ankommende feindliche Truppen zu erkennen. Je höher er ausgebaut wird, desto weiter können die Truppenbewegungen gesichtet werden.

II. Einheiten

➤ **Truppen:**

1. **Helden** sind Spezialeinheiten, die im Gefecht - bei Angriff/Raubzug oder Verteidigung - Erfahrung sammeln. Je mehr Erfahrung, desto stärker werden sie. Sie können wiederbelebt werden und gegnerische Siedlungen einnehmen.
Voraussetzung – Heldenresidenz
2. **Kanoniere** sind teuer und relativ schwach, aber effizient bei der Vernichtung von Gebäuden.
Voraussetzung – Kanonengießerei
3. **Reiter** sind stark und mit ihren Pferden schnell unterwegs, sie können Rohstoffe und auch Taler tragen.
Voraussetzung – Reiterstall
4. **Siedler** sind friedliche Einheiten, die zur Gründung neuer Siedlungen benötigt werden. Sie sind sehr teuer und langsam.
Voraussetzung – Palast
5. **Spione** sind die All-Round Waffe. Sie können gegnerische Siedlungen auskundschaften oder deren Gebäude (und Rohstoffproduktion) sabotieren. Zudem wird durch einen Angriff mit Spionen die Zustimmung der Einwohner gesenkt.
Voraussetzung – Akademie
6. **Söldner** sind einfache Fußtruppen, relativ günstig in der Produktion und sie besitzen eine mittlere Stärke.
Sie können eine kleine Menge an Rohstoffen tragen.
Voraussetzung – Kaserne

III. Das Spiel

➤ **Allgemeines:**

Landesmacht ist ein Onlinespiel, das kostenlos mit einem herkömmlichen Internet-Browser gespielt werden kann. Ein Mix aus Wirtschaftssimulation und strategischem Handeln führt den Spieler durch die Mittelalter-Zeit um 1400 n.Chr. Das Ziel des Spielers: "Krönung zum Kaiser" ist nur durch Kommunikation/Interaktion mit anderen Spielern und genauer Koordination seiner Reichtümer & Siedlungen möglich. Doch der Weg dorthin ist lange 60 Jahre und wird auch mühsam für euch werden...

Aber um nicht zuviel zu verraten: erlebt diese Welt einfach selbst und meldet euch jetzt gleich an!

Ich wünsche viel Spaß & Glück beim Aufbau eures Kaiserreichs :-)

➤ **Hilfe-Index:**

1. **Ziel des Spiels**

Steige auf bis zum Kaiser und erschaffe ein blühendes Kaiserreich. Bewähret euch 60 Jahre im Mittelalter mit eurer Landmacht und lasset euch nicht unterkriegen von den vermeintlichen Gegnern.

...und natürlich Spaß am Spiel und der Community :-)

2. **Rohstoffversorgung**

Die Rohstoffversorgung eurer Siedlungen ist überaus wichtig: denn ohne Rohstoffe können weder Gebäude noch Truppen gebaut werden. Besonders zu achten ist auf eine ausgewogene Kornversorgung der Siedlung, denn fast jedes Gebäude kostet Unterhalt: Korn das seine Einwohner verbrauchen. Truppen brauchen ebenfalls zur Versorgung Korn, daher gilt es, immer auf eine positive Korn-Bilanz zu achten! Steige auf bis zum Kaiser.

3. **Gebäudebau**

Jeder Siedlung stehen 20 Bauplätze zum Bau von Gebäuden zur Verfügung. Diese beinhalten unterschiedlichste Funktionen (siehe Gebäude) und erfüllen einen ganz bestimmten Zweck. Es sollte von Anfang an geplant werden, was genau man wann braucht, bzw. machen will und worauf man dann hinarbeitet. Ein in Auftrag gegebener Gebäudebau kann jederzeit abgebrochen werden, es werden allerdings nicht alle Rohstoffe wieder zurückerstattet. Und falls in eurer Siedlung ein Gebäude nicht mehr benötigt wird, kann es durch den Siedlungshof (ab Lev.6) auch abgerissen werden.

4. **Siedlungstypen**

Neue Siedlungen können auf verschiedenen Karten-Gebieten (oder auch Siedlungstypen) errichtet werden, die sich unterschiedlich auf die Rohstoffproduktion auswirken:

- Weideland
- Weideland mit erhöhtem Steinvorkommen
- Weideland mit erhöhtem Holzvorkommen
- Gewässer (zusätzliche Produktion von Korn)
- Weinland (zusätzliche Produktion von Talern + liefert zusätzliches Handelsgut Wein)

5. **Siedlung gründen**

Wichtig ist auf die Gründung neuer Siedlungen hinzuwirken, um das eigene Reich zu vergrößern und neue Ländereien zu entdecken. Die dafür nötigen Siedler sind sehr teuer in der Produktion, sie bedürfen daher besonderem Schutz vor Gefechten. Die Gründung selbst ist nur auf "Unbewohnten Gebieten" möglich, die frei von Tieren sind. Von einer Siedlung aus kann immer "nur" eine neue gegründet oder erobert werden, sobald eine bestimmte Anzahl an Expansionspunkten (s. Palast) vorhanden ist.

6. **Siedlung erobern**

Die Eroberung einer gegnerischen Siedlung ist ein schwieriges Unterfangen. Um eine Siedlung einnehmen zu können, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein:

- die Zustimmung der Einwohner in der Siedlung muss auf 0 Prozent sein
- es darf kein Palast in der Siedlung vorhanden sein, bzw. muss vorher zerstört werden
- nur der Held kann während eines Angriffs die gegnerische Siedlung einnehmen, sollte aber nicht unbedingt alleine losgeschickt werden
- die Hauptsiedlung einer Landmacht kann nicht eingenommen werden

Nach der Eroberung stehen die vorher erbauten Gebäude, die Rohstoffe der Siedlung und deren bereits erschlossenen Kolonien dem Eroberer zur Verfügung. Einzig das bis dahin erwirtschaftete Gold geht verloren...

7. **Zustimmung der Bürger**

Die Zustimmung der Einwohner ist anfangs bei 100%. Beim Versuch der Eroberung kann diese aber schnell absinken... Falls die Stimmung der Bürger in der Siedlung an einem kritischen Punkt angekommen ist, hilft oft nur noch die Steigerung der Stimmung durch Talerschenkungen (s. Rathaus) für allgemeinnützliche Zwecke. Damit kann die Siedlung bestens vor einer nahenden feindlichen Übernahme gerettet werden.

8. **Hauptsiedlung festlegen**

Eine Landmacht kann nur eine Hauptsiedlung besitzen. Diese ist zu Anfang die im Besitz befindliche erste Siedlung. Sobald andere Siedlungen im Reich vorhanden sind, können diese jederzeit mit finanziellen Mitteln zur Hauptsiedlung benannt werden. Möglich ist dies mit dem Rathaus, die Kosten dabei richten sich nach der Einwohnerzahl.

9. **Farmen**

Farmen = Rohstoffe Rauben!
Ihr werdet ständig beraubt und kommt deshalb im Spiel nicht weiter voran?
Dann sollten mindestens ein Versteck und Verlies in der Siedlung gebaut werden. Damit erhöht sich die Chance, dass wenigstens ein paar Rohstoffe übrigbleiben oder ihr gar Tribut für gefangene Truppen erhaltet.

10. **Handel am Marktplatz**

Der Marktplatz stellt eine Plattform zum Austausch von Rohstoffen zu anderen Siedlungen dar. Es können Rohstoffe eingekauft, verkauft oder eigenhändig verschickt werden. Zu jeder Lieferung wird eine entsprechende Anzahl von Karren benötigt, die die Rohstoffe in eine andere Siedlung bringen.

11. Handel im Kontor

Im Handelskontor können unabhängig vom Marktplatz folgende Waren/Güter (mit freien Händlern) gehandelt werden:

- Bier (produziert in Taverne)
- Eisen (produziert in Eisengießerei)
- Wein (produziert durch Weinberge)

Außerdem ist der Handelskontor wichtig, um Kolonien zu erschließen und dort Gold abzubauen. Dazu ist allerdings der Rang Gutsherr notwendig.

12. Gilde

Eine Gilde ist ein Zusammenschluss von mehreren Spielern zu einer Spiel-Gemeinschaft, um sich zu beschützen/unterstützen und sich untereinander auszutauschen. Die Gilde ist meist aus geografischer Sicht sinnvoll, damit bei schnellem Handlungsbedarf die Wege zu anderen Mitgliedern kurz bleiben. Eine Gilde kann verschiedene diplomatische Verträge mit anderen Gilden schließen. Diese sind unbegrenzt gültig und sollten auch eingehalten werden.

13. Gilde gründen / auflösen

Die Option, eine eigene Gilde zu gründen, erscheint unter der Gildenhalle nur, wenn Ihr nicht bereits Mitglied einer Gilde seid. Die Verwaltung der Gilde (z.B. Mitgliederverwaltung oder Außenpolitik) erfolgt anhand von Rechten und steht anfangs nur dem Gründer der Gilde zur Verfügung. Es macht aber durchaus Sinn, anderen Mitgliedern diese Rechte (oder einen Teil) zu übertragen. Die Anzeige des öffentlichen Gildenprofils kann individuell eingestellt werden, um z.B. die Rechte der einzelnen Mitglieder anzuzeigen oder die Diplomatie der Gilde. Die Auflösung einer Gilde kann nur von Gründer selbst in der Gildenhalle vollzogen werden und erfordert, dass zum Zeitpunkt der Löschung kein anderes Mitglied mehr der Gilde zugehörig ist. Alle geschlossenen diplomatischen Verträge mit anderen Gilden werden aufgelöst.

14. Gilden-Nachricht (IGM)

Eine Gilden-Nachricht kann jedes Mitglied der Gilde ohne Einschränkung verfassen. Als Empfänger der Botschaft muss [gilde] eingetragen werden und alle Mitglieder zugleich erhalten die Nachricht.

➤ Spielerkonto:

1. Benutzerkonto

Jeder Benutzer kann in seinem Profil (zu finden auf der linken Seite im Spiel) individuelle Einstellungen für das Spiel vornehmen. Im öffentlichen Profil können andere Spieler bestimmte (freigegebene) Daten zur Person einsehen.

2. Spiellayout

Jeder Spieler hat im Benutzerprofil die Möglichkeit, das Layout der Spieloberfläche nach eigenem Belieben festlegen. Zur Auswahl steht auch, ob ein neues Spielfenster beim Login geöffnet werden soll, das dann noch mehr Platz fürs Spielgeschehen bietet.

3. **Urlaubsmodus**

Sollte ein Urlaub anstehen, bei dem es keine Möglichkeit des Internetzugriffs gibt, kann der Spieler den sogenannten Urlaubsmodus für eine bestimmte Anzahl von Tagen aktivieren. In dieser Zeit kann er weder angegriffen werden noch selbst angreifen. Auch Bauaufträge können keine neuen angestoßen werden. Die Rohstoffproduktion und alle anderen Produktionen stehen während der Urlaubszeit still. Ein gestarteter Urlaubsmodus kann nicht mehr abgebrochen werden.

4. **Sperrung**

Eine Sperrung des Accounts kann automatisch erfolgen:
Aus Sicherheitsgründen wird ein Benutzerkonto nach einer bestimmten Anzahl von fehlgeschlagenen Login-Versuchen gesperrt, d.h. es ist vorerst kein Login mehr möglich. Der Benutzer erhält gleichzeitig auf die angegebene eMail-Adresse eine Benachrichtigung, wie er das Konto wieder entsperren kann.

5. **Goldkonto**

Es gibt die Möglichkeit, sein Spielerkonto mit vielen nützlichen Zusatz-Funktionen aufzubessern. Das vereinfacht teilweise das Spielgeschehen und gibt dem Spieler bessere Übersichten über sein Reich und seine Landmacht.

➤ **Community:**

Der Community - Gedanke ist bei dem Spiel besonders wichtig. Daher existiert ein Forum für den Austausch von Spielern und Interessierten. Landesmacht bietet ein allgemeines Nachrichtensystem, das es ermöglicht, jeden Spieler auf einer Welt zu erreichen.
In einer Gilde können sich die Mitglieder außerdem über ein internes Forum austauschen, dessen Zugriff von keinem außerhalb der Gilde möglich ist. Ein externes Forum für die Gilde ist kein Muss, dient aber vielleicht einer besseren Verwaltung der Gilde und Austausch unter den Mitgliedern.

➤ **Spieltipps:**

...
Und noch ein kleiner Tipp sei Euch mit auf dem Wege gegeben:
falls Probleme, Fragen oder gar Rohstoffmangel aufkommen sollte,
einfach die großen Siedlungsherren in der näheren Umgebung um Rat oder Hilfe fragen...

IV. Impressum

Mantronic Software, Einzelfirma
Steffen Beck
Alte Schulstr. 11
97234 Fuchsstadt

Kontakt:
info@mantronic-games.de
01805-444894-990 (14 cent/min)
<http://www.mantronic-games.de>

Mantronic Software weißt auf Rechnungen keine Umsatzsteuer aus
Umsatzsteuerbefreit nach § 19(1) UStG Kleinunternehmer