

Die Gilde 2

Renaissance



Handbuch

JoWood ENTERTAINMENT AG

Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,
1190 Vienna, Austria



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

© 2010 by JoWood Entertainment AG, Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,
1190 Vienna, Austria, Austria. Developed by Runeforge Game Studio.

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

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

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

TECHNISCHE INFORMATIONEN/HOTLINE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter?

e-mail: support@quanticlab.com

Skype: [support.quantiac.lab](https://www.skype.com/partner/quanticlab) (Montag bis Sonntag von 10 - 18 Uhr)

INHALT

JoWood ENTERTAINMENT AG	2
EPILEPSIE-WARNUNG	2
TECHNISCHE INFORMATIONEN/HOTLINE	2
1. TECHNISCHER TEIL	4
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	4
INSTALLATION	4
SPIEL STARTEN	4
DAS SPIEL BEGINNT	5
MENÜFÜHRUNG	5
2. KARTEN	6
2.1 NEUE KARTEN	6
3. NEUE BERUFE	7
3.1 DER MÜLLER (PATRON KLASSE)	7
3.2 DER OBSTBAUER (PATRON KLASSE)	7
3.3 DER TOTENGRÄBER (GELEHRTER KLASSE)	7
3.4 DER BANKIER (GELEHRTER KLASSE)	9
3.5 STEINMETZ (HANDWERKER KLASSE)	10
3.6 DER GAUKLER (GAUNER KLASSE)	11
3.7 KNEIPENWIRT (GAUNER KLASSE)	12
3.8 DER SÖLDNER (GAUNER KLASSE)	13
4. NEUE TITEL	14
5. NEUE & VERBESSERTE GEBÄUDE	15
5.1 DAS ZEUGHAUS	15
5.2 DAS LANDHAUS	15
5.3 DER LANDSITZ	16
5.4 DAS LUSTSCHLOSS	16
5.5 DAS RATHAUS	16
6. WEITERE NEUERUNGEN	16
6.1 ZWANGSHEIRAT	16
6.2 KRIEG	16
6.3 VIEHZUCHT	17
6.4 AUTOMATISCHE HANDELSROUTEN	17
6.5 GELDEINLAGERN	17
6.6 BILDUNGSSYSTEM	17
6.8 DIE BAUARBEITERFRAGE	19
7. MITWIRKENDE	20

1. TECHNISCHER TEIL

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um „Die Gilde II: Renaissance“ spielen zu können, muss Ihr Rechner folgende minimale Systemvoraussetzungen erfüllen:

DirectX9 fähiges System mit Windows XP oder Windows Vista Prozessor mit 2,2 GHz, 1 GB RAM (Vista 2 GB)

Wir empfehlen folgende Systemvoraussetzungen:

- 2 GHz Prozessor Pentium oder AMD Athlon XP 2400+
- DirectX9 fähige Grafikkarte mit Pixelshader Model 2
- 1 GB RAM Hauptspeicher (Vista 2GB)

INSTALLATION

Legen Sie „Die Gilde II : Renaissance“ DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Falls für Ihr Laufwerk die Funktion Automatische Benachrichtigung beim Wechsel aktiviert ist, startet das Setup-Programm automatisch. Andernfalls müssen Sie das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicken Sie hierzu auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol für Ihr DVD-Laufwerk. Doppelklicken Sie entweder auf die Datei autorun.exe oder auf die Datei setup.exe.

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

Dieses **Stand-Alone benötigt KEIN** zuvor installiertes **Gilde 2 / Seeräuber der Hanse / Venedig** !

SPIEL STARTEN

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

STARTEN VON DVD AUS

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

STARTEN VOM DESKTOP AUS

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

DAS SPIEL BEGINNT

MENÜFÜHRUNG

Für die Bedienung der Menüs wird die Maus benutzt und nur zur Eingabe von Worten und Zahlen auf die Tastatur zurückgegriffen.

HAUPTMENÜ

Zum Hauptmenü gelangen Sie, wenn Sie DIE GILDE II RENAISSANCE starten oder ein laufendes Spiel abbrechen.

EINZELSPIELER

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche können Sie das Tutorial von Die Gilde II starten, eine Einzelspieler-Partie beginnen oder einen Einzelspieler-Spielstand nachladen.

OPTIONEN

Hierüber gelangen Sie zum Optionsmenü des Spiels.

CREDITS

Hier sind alle Mitwirkenden von DIE GILDE II RENAISSANCE aufgeführt.

VERLASSEN

Hiermit beenden Sie DIE GILDE II RENAISSANCE und kehren zum Desktop zurück.

EINZELSPIELER

Um eine Einzelspieler-Partie zu beginnen stehen Ihnen drei Optionen zur Verfügung.

SPIEL STARTEN

Wenn Sie hier auf **Spiel starten** klicken, dann lesen Sie bitte weiter bei: **EIN NEUES SPIEL BEGINNEN**.

TUTORIAL

Mit dieser Option starten Sie das Einführungsspiel von DIE GILDE II RENAISSANCE. Hier werden Ihnen die grundlegende Steuerung und die wichtigsten Features erklärt.

SPIEL LADEN

Hiermit können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden und weiterspielen.

OPTIONSMENÜ

Das Optionsmenü bietet Ihnen eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik und den Sound von DIE GILDE II RENAISSANCE, wie auch verschiedene Einstellungen für das Spiel an sich.

GRAFIK

In den Grafikoptionen können Sie unter anderem die Bildqualität, die Bildschirmauflösung, die Helligkeit, den Kontrast und die verschiedenen Detailgrade einstellen.

SPIEL

Die Spieloptionen bieten Ihnen unter anderem Einstellungsmöglichkeiten für die Spielgeschwindigkeit, die Kamerageschwindigkeit, die Tool-tips, die Tipps & Tricks und die Auswahlmöglichkeit für automatisches Speichern.

SOUND

In den Soundoptionen finden Sie alle Einstellungen, die die Musik, die Geräuschkulisse und die Sprachausgabe von DIE GILDE II betreffen.

2 KARTEN

2.1 NEUE KARTEN

Diese Erweiterung ermöglicht das Spielen auf 5 neuen Karten

CASTRUM NOVAESIA

Ortschaften: Colonia, Novaesium, Düsseldorf und Leverkusen

Kontore: Bonn

DAS ERZHERZOGTUM TIROL

Ortschaften: Hall, Kufstein und Innsbruck

Kontore: Augsburg, Mailand und Prag

DAS KUFSTEINER UMLAND

Ortschaften: Hall, Kufstein

Kontore: Prag

SIEBENBÜRGEN

Ortschaften: Törzburg

Kontore: Handelsposten und Karawane

HERZOGENFURT (4er Duellkarte)

Ortschaften: Herzogenfurt

Kontore: Stromfurt, Steintal, Hohnquell und Bruningen

HERZOGTUM DRAGENTHAL

Ortschaften: Herzogenfurt

Kontore: Stromfurt, Steintal, Hohnquell und Bruningen

3 NEUE BERUFE

3.1 DER MÜLLER (PATRON KLASSE)



Gebäudestufe: Windmühle
Voraussetzungen: Patron, Stufe 1

Gerstenmehl

Mehl entsteht beim Zermahlen von Getreidekörnern und sieht Staubzucker zum Verwechseln ähnlich, schmeckt aber vollkommen anders.

Weizenmehl

Weizenmehl ist dem Gerstenmehl in seiner Art sehr ähnlich, nur dass es eben aus Weizen und nicht aus Gersten gewonnen wird.

3.2 DER OBSTBAUER (PATRON KLASSE)



Gebäudestufe: Obstbauer
Voraussetzungen: Patron, Stufe 1

Honig

Wie schon Biene Maja und der Faule Willi, ist auch der Rest der Welt ganz verrückt nach diesem zähflüssigen, nährstoffreichen und klebrigen „Kleister“. Außerdem schmeckt er süß, um nicht zu sagen gut. Gelangt er dann auch noch in die Hände eines Bäckers, wird daraus gar köstliches Gebäck gefertigt. Außerdem kann man mit Honig vorzüglichen Met herstellen.

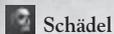
Obst

Man soll fünfmal täglich Obst und Gemüse zu sich nehmen - zum Beispiel in Form eines Obstkuchens.

3.3 DER TOTENGRÄBER (GELEHRTER KLASSE)

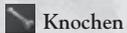


3.3.1 GEBÄUDESTUFE 1: GRUFT
Voraussetzungen: Gelehrter, Stufe 1



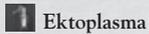
Schädel

Diese Knochen haben einmal einer armen Seele gehört...



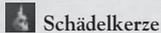
Knochen

Als Totengräber wird einfach alles verwertet. Was man hieraus wohl schönes machen kann?



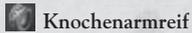
Ektoplasma

Ist für die Herstellung einiger Produkte unabdingbar und wird von den Angestellten des Totengräbers vorwiegend als Kleber benutzt.



Schädelkerze

Wenngleich ein wenig schaurig, so gibt es doch nichts schöneres, als bei Kerzenschein den Abend ausklingen zu lassen.



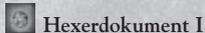
Knochenarmreif

Ein Schmuckstück, hergestellt aus den Gebeinen längst oder kürzlich Verstorbener...



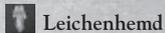
3.3.2 GEBÄUDESTUFE 2: KRYPTA

Voraussetzungen: Gelehrter, Stufe 3



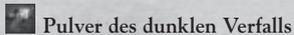
Hexerdokument I

Dieses Dokument erzeugt bei allen auf das Opfer angesetzten Spionen einen Beweis für ein Verbrechen



Leichenhemd

Man hat ja schon von großzügigen Menschen gehört, die für das Wohle anderer bereit sind, ihr letztes Hemd zu geben, aber ob das auch auf Leichen zutrifft? Nun, wenn sie es nicht freiwillig hergeben, muss man hier wohl nachhelfen...



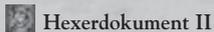
Pulver des dunklen Verfalls

Wendet Ihr dieses Pulverchen auf Euren Konkurrenten, an verzerrt er schneller als eine Dörrpflaume im Backofen.



3.3.3 GEBÄUDESTUFE 3: FRIEDHOF

Voraussetzungen: Gelehrter, Stufe 5



Hexerdokument II

Im Gegensatz zum Hexerdokument I werden hier gleich zwei Beweise erzeugt.



Hexerrobe

Hüllt Ihr Euch in die finstre Robe der Hexer, so erhaltet Ihr einen Bonus auf die Fähigkeiten Rhetorik, Schattenkunst und Empathie.

Zeitgleich verliert Ihr etwas von Eurem Charisma, kein Wunder, diesen Sommer trägt man einfach kein Violett...

3.4 DER BANKIER (GELEHRTER KLASSE)

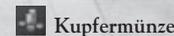


Um Euren Mitbürgern Kredite zu gewähren, müsst Ihr erst einmal Eigenkapital aufbauen, denn ohne Moos nix los. Ihr könnt Eure Kredite dann ganz einfach regeln und bestimmen, wieviel Geld Ihr in Eurer Bank zur Verfügung stellt. Natürlich gewährt Ihr Euren Kunden den gewünschten Kredit nur gegen einen entsprechenden Zins, Ihr seid ja nicht die Wohlfahrt...



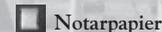
3.4.1 GEBÄUDESTUFE 1: PFANDHAUS

Voraussetzungen: Gelehrter, Stufe 1



Kupfermünze

Münzen aus Kupfer, die sich mit der Zeit grün verfärben.



Notarpapier

Mündliche Verträge sind gut, aber handfeste Verträge muss man zu Papier bringen, damit man, falls der andere es sich anders überlegt, alles schwarz auf weiß hat.



3.4.2 Gebäudestufe 2: Geldleihe

Voraussetzungen: Gelehrter, Stufe 3
screenshot_bankhouse_med.png

Silbermünze

Wie schon ein Sprichwort sagt: „Geringer als Gold ist Silber, geringer als die Tugenden das Gold.“ Silber ist also gar nicht so schlecht.

Urkunde

Urkunden werden immer und für alles gebraucht und werden für jede größere oder kleinere Tat verliehen.

Schuldbrief

Schuldbriefe sind enorm wichtig, sofern Ihr nicht den Überblick verlieren wollt, wer Euch wieviel schuldet.



3.4.3 Gebäudestufe 3: Bankhaus

Voraussetzungen: Gelehrter, Stufe 5

Goldmünze

Es ist nicht alles Gold was glänzt - in diesem Fall jedoch schon.

Optionschein für Gold, Silber, Eisen

Ihr braucht dringend Gold? Oder gar Silber, wenn nicht sogar Eisen und es ist nirgendwo erhältlich? Mit diesem Schein schon! Er sichert Euch ein gewisse Menge des begehrten Metalles.

3.5 STEINMETZ (HANDWERKER KLASSE)



3.5.1 Gebäudestufe 1: Maurerei

Voraussetzungen: Handwerker, Stufe 1

Tonerde

Schon Gott wusste die Vorzüge des Lehms zu schätzen und erschuf daraus den Menschen. In der Maurerei werden daraus unter anderem Tonvasen hergestellt.

Schleifziegel

Werden zum Schärfen von Klingen benötigt.

Tonvase

Eine einfache, tönene Vase. Ideal für das Aufbewahren von Blumen.



3.5.2 Gebäudestufe 2: Steinschneiderei

Voraussetzungen: Handwerker, Stufe 3

Steinquader

Solide Brocken aus Granit in quadratischer Form. Ideal für Mauern oder zur Weiterverarbeitung.

Steinkreisel

Kinder lernen nunmal am leichtesten auf spielerische Art und Weise. Gebt Eurem Kind einen Steinkreisel und es erhält wertvolle Erfahrungspunkte.

Büste

Wichtige Personen lassen sich in Stein meißeln, um ihr Andenken zu wahren und um zu zeigen, wie wichtig sie sind.



3.5.3 Gebäudestufe 3: Steinmetzhütte

Voraussetzungen: Handwerker, Stufe 5

Statue

Was gibt es imposanteres als eine Statue. Viele Völker sind untergegangen und Epochen zogen vorüber, aber Statuen zeugen noch heute von ihrem früheren Glanz.

Glückssteine

Es gibt Menschen, die sind von Haus aus mit Glück gesegnet. Für all jene, auf die das nicht zutrifft, gibt es Glückssteine. Sofern man an so etwas glaubt...

3.6 DER GAUKLER (GAUNER KLASSE)



3.6.1 Gebäudestufe 1: Vagabundenlager

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 1

Weidenruten

Dieses Holz ist aufgrund seiner Biegsamkeit besonders beliebt bei Bastlern und Gauklern.

Dornröschenspindel

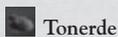
Euer Konkurrent hat mehr Chancen auf den von Euch so heiß begehrten Amtssessel? Nun, wie mag das wohl auf den ehrenwerten Rat wirken, wenn der feine Schnösel die Amtssitzung schnarchend auf der Bank verbringt? Mit so einem

Benehmen sinken dessen Chancen sicher drastisch und der Weg ist frei für besser geeignete Bewerber, wie zum Beispiel Euch!



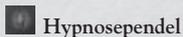
3.6.2 GEBÄUDESTUFE 2: GAUKLERLAGER

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 3



Tonerde

Dieser Rohstoff findet nicht nur in Töpfereikursen großen Anklang, sondern ist Universalbastelmittel. Der Gaukler weiss allerhand damit anzufangen, das er dann gewinnbringend an den Mann bringt.



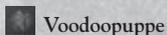
Hypnosependel

Durch den Einsatz dieses hinterlistigen Gegenstandes lenkt Ihr Euer armes ausgewähltes Opfer, das dies sicher verdient hat, dermaßen ab, dass es ganz verwirrt durch die Stadt irrt und gar manch wichtigen Termin wie eine Gerichtshandlung oder, Gott bewahre, eine Amtssitzung, bei der es gegen Euch stimmen könnte, verpasst.



3.6.3 GEBÄUDESTUFE 3: SCHAUSTELLERLAGER

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 5



Voodooopuppe

Mit dieser Puppe haltet Ihr ein mächtiges Spielzeug in Euren Händen. Mit schmerzverzerrtem Gesicht wird Euer Widersacher am Boden liegen, während Ihr diabolisch, um nicht zu sagen wahnsinnig, lacht und weiter mit der kleinen Nadel auf die Puppe einstecht. Er hätte neulich eben nicht vergessen dürfen Euch zu grüßen...

3.7 KNEIPENWIRT (GAUNER KLASSE)



Gebäudestufe 1: Pinte

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 1

Die Kneipe ist nicht etwa ein heruntergekommenes Gasthaus, nein, sie ist ein Ort der Vergnügungen. Und wenn Euch die Mädchen nicht schön genug sind, könnt Ihr Euch immer noch mit Glücksspiel ablenken: Seid Ihr trinkfest? Dann wagt Euer Glück im Trinkspiel. Ist Euch das zu wenig Nervenkitzel dann bringt Euch oder einen armen Trumpf doch um Haus und Hof bei einer Runde Würfeln.



Gebäudestufe 2: Spelunke

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 3

Auf dem Markt herrscht Warenknappheit oder unterliegt Eure Stadt gar der Prohibition? Kein Problem, wenn man Kneipenwirt ist, hat man immer eine Hintertüre offen. Euer „alternativer Händler“, manche würden ihn gar Schmuggler nennen, hat immer etwas von dem kostbaren Gut für Euch auf Lager. Damit Euch die Stadtwache nicht auf die Schlichen kommt, lasst sie doch einfach von Euren fleißigen Angestellten ein wenig ablenken.



Gebäudestufe 3: Kaschemme

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 5

Warum seine Angestellten nicht dazu nutzen, Euren Konkurrenten etwas „Gutes“ zu tun. Schickt sie in die Nähe eines Widersachers und lasst sie mit der Aktion „Feinde vergiften“ mit der Ausschank von köstlichem kaltem Bier beginnen. Der arme Narr wird nicht widerstehen können und schon nach einem Krug vollkommen betrunken sein. Um schneller vermögend zu werden, lasst Eure Angestellten ihre Freier während des Liebesdienstes ein wenig ausnehmen.

3.8 DER SÖLDNER (GAUNER KLASSE)



Gebäudestufe 1: Söldnerquartier

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 1

Schickt Eure Söldner aus um Schweigegeld zu kassieren oder fordert Wegzoll ein. Und wehe dem, der nicht zahlen will.



Gebäudestufe 2: Söldnerburg

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 3

Habt Ihr genügend Beweise für die Ruchlosigkeit Eurer Konkurrenten? Dann handelt im Wohle aller und veranstaltet im Betrieb eines der Halunken doch einfach eine Razzia...



Gebäudestufe 3: Söldnerfestung

Voraussetzungen: Gauner, Stufe 5

Errichtet ein Protektorat und Eure Söldner werden fortan nicht zimperlich sein mit Gaunern und Dieben. Die Stadt wird es Euch mit Kopfgeld danken.

4 NEUE TITEL

Titel im Überblick:

GEMEINER

Kosten: --
Erlaubte Gebäude: 1
Wohnsitz: Hütte
Privilegien: --

FREISASSE

Kosten: 500 Gold
Erlaubte Gebäude: 2
Wohnsitz: Haus
Privilegien: --

BEISASSE

Kosten: 2500 Gold
Erlaubte Gebäude: 4
Wohnsitz: Haus
Zusätzliche Privilegien: Amtsbewerbung auf unterster Ebene

BÜRGER

Kosten: 10 000 Gold
Erlaubte Gebäude: 7
Wohnsitz: Giebelhaus
Zusätzliche Privilegien: Für ein Amt bewerben

FREIBÜRGER

Kosten: 25 000 Gold
Erlaubte Gebäude: 10
Wohnsitz: Giebelhaus
Zusätzliche Privilegien: Jemanden beleidigen

PATRIZIER

Kosten: 100 000 Gold
Erlaubte Gebäude: 15
Wohnsitz: Patrizierhaus
Zusätzliche Privilegien: Politische Beachtung

EDELMANN

Kosten: 250 000 Gold
Erlaubte Gebäude: 30
Wohnsitz: Patrizierhaus
Zusätzliche Privilegien: Werber beauftragen

FREIHERR

Kosten: 500 000 Gold
Erlaubte Gebäude: 45
Wohnsitz: Herrenhaus
Zusätzliche Privilegien: Adeliger Abstammung

BARON

Kosten: 1 000 000 Gold
Erlaubte Gebäude: unbeschränkt
Wohnsitz: Herrenhaus
Zusätzliche Privilegien: Goldener Löffel

GRAF

Kosten: 5 000 000 Gold
Erlaubte Gebäude: unbeschränkt
Wohnsitz: Herrenhaus
Zusätzliche Privilegien: --

MARKGRAF

Kosten: 10 000 000 Gold
Erlaubte Gebäude: unbeschränkt
Wohnsitz: Herrenhaus
Zusätzliche Privilegien: --

5 NEUE & VERBESSERTE GEBÄUDE

Durch „Die Gilde 2 - Renaissance“ kamen nicht nur zahlreiche neue Gebäude hinzu, sondern auch viele bestehende Gebäude wurden überarbeitet und erweitert.

5.1 DAS ZEUGHAUS



Hier könnt Ihr Euch ausrüsten und in den Krieg ziehen.

5.2 DAS LANDHAUS



Voraussetzungen: Edelmann

Die vier Wände Eures Herrenhauses werden Euch schön langsam zu klein? Dann wird es Zeit, sich nach einer Behausung umzusehen, die Eurem Stand entspricht. Ausserdem könnt Ihr hier Eurer Familie leichter aus dem Weg gehen...

5.3 DER LANDSITZ



Voraussetzungen: Edelmann

Jeder, der etwas auf sich hält, ist heutzutage mit Kutsche unterwegs. Lasst doch den Pöbel zu Fuß gehen, Eure Füße und Eure Zeit sind viel zu kostbar!

5.4 DAS LUSTSCHLOSS



Voraussetzungen: Edelmann

Wenn Ihr dieses Schloss Euer Eigen nennen dürft, dann habt Ihr es wahrlich zu etwas gebracht! Nun lehnt Euch zurück und kümmert Euch um die wichtigen Dinge des Lebens: Zum Beispiel Intrigen!

5.5 DAS RATHAUS

In Zukunft ist das Rathaus ständig - auch während Sitzungen und Gerichtsverhandlungen stattfinden - für die Einwohner der Stadt verfügbar. Durch die neue Raumaufteilung gibt es einen Eingangsbereich, in dem man sich auf Ämter bewerben, Titel erwerben und Klagen einreichen kann, während separat im Ratssaal Sitzungen und Verhandlungen tagen.

6 WEITERE NEUERUNGEN

6.1 ZWANGSHEIRAT

Für das nötige Kleingeld könnt Ihr Euch nun das zeitaufwendige Werben sparen und gleich Nägel mit Köpfen machen. Ihr seht auf der Strasse jemanden, der Euch gefällt und noch nicht vergeben ist? Na worauf wartet Ihr noch! Die Kosten für diese arrangierte Ehe sind vom Titel und Geld des Spielers sowie der/des Umworbene(n) abhängig.

6.2 KRIEG

Der Krieg wird ausgerufen und die Tapfersten des Landes greifen zu den Waffen. Seid auch Ihr mutig genug, um in die Schlacht zu ziehen, dann schließt Euch dem Kriegszug an, oder lasst andere für Euren Ruhm und Eure Ehre ihr Leben riskieren. So oder so werdet Ihr nicht nur mit einem Teil der Beute belohnt, sondern auch

mit einem Bonus auf Euren Reichsruf, vorausgesetzt der Krieg war erfolgreich! Im Falle einer Niederlage werdet Ihr nämlich zur Wiedergutmachung verpflichtet, sofern Ihr nicht in der Schlacht gefallen seid...

Um an einem Krieg teilzunehmen, müsst Ihr Euch in der Nähe des Zeughauses befinden. Ihr habt dort dann die Möglichkeit, Eurer Stadt Söldner zu finanzieren oder Euch selbst als Offizier am Krieg zu beteiligen.

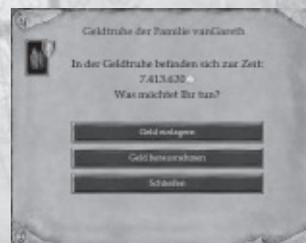
6.3 VIEHZUCHT

Der Massentierhaltung wurde mit „Die Gilde 2 - Renaissance“ ein Ende gesetzt. Durch den Einsatz neuer Techniken überleben Schafe nun den Schervorgang und kommen dabei nicht ums Leben wie in altmodischen Zeiten. Die Schafe werden außerdem artgerecht gehalten und regelmäßig geschoren. Rindern geht es nach wie vor an den Kragen.

6.4 AUTOMATISCHE HANDELSROUTEN

Von nun an ist es Euch möglich, Euren Karren automatische Routen vorzuschreiben. Ihr könnt für Eure Route einzelne Wegpunkte wählen und bestimmen, was verladen wird.

6.5 GELDEINLAGERN



Ab jetzt habt Ihr die Möglichkeit, Euer Vermögen in einem Versteck vor allzu gieriger Verwandtschaft und sonstigem Gesinde zu bewahren.

6.6 BILDUNGSSYSTEM

Mit „Die Gilde 2 - Renaissance“ habt Ihr nun neue Möglichkeiten Eure Kinder auszubilden.

6.6.1 SCHULEN:

KLOSTERSCHULE

In der Klosterschule bekommt Euer Kind grundlegendes, gottfälliges Wissen für die Zukunft vermittelt.

Kosten: 500 Gold

SCHULE DES GILDENHAUSES

Euer Kind erhält zusätzlichen Gildenruf.

Kosten: abhängig vom Gildenruf

SCHULE AN EINEM ADELSHOF

Euer Kind erhält zusätzlichen Reichsruf und eine bessere Ausbildung, als es die Kirche oder die Gilde ermöglicht hätte.

Voraussetzungen: Titel Bürger

Kosten: abhängig vom Reichsruf

6.6.2 LEHRE:

GILDE DER HANDWERKER ODER DER PATRONE

Schickt Ihr Euren Spross in eine der Gilden, so wird Euer Kind in den entsprechenden Fertigkeiten nach dem Willen der Gildenmeister unterrichtet.

Kosten: 1000 Gold

KIRCHE

In einem Kloster lernt Euer Nachwuchs Lesen und Schreiben sowie die Kunst der Kräuterheilkunde.

Kosten: 1000 Gold

WACHHAUPTMANN

Beim Wachhauptmann lernt Euer Kind alles was es braucht, um ein guter Kämpfer zu werden.

Kosten: 1000 Gold

HOFBÄCKER

Wenn aus Eurem Kind wirklich etwas werden soll, dann sorgt für den nötigen Titel und schickt es zur Lehre in die Hofbäckerei. Nur dort wird es lernen, den köstlichsten Brioche zu backen, wie ihn nur der Adel auf den Tisch bekommt. Und riecht mal wie die Semmeln duften...

Voraussetzung: Titel Freiherr

Kosten: abhängig vom Gildenruf

HOFLIEFERANT

Für den Adel ist das Beste gerade noch gut genug. Und lasst Ihr Euer Kind von den Besten lernen, steht ihm eine rosige Zukunft ins Haus.

Voraussetzung: Titel Freiherr

Kosten: abhängig vom Gildenruf

BERATER AM HOF

Wer könnte in Sachen Ausbildung Euer Kind besser beraten als der Berater am Hofe? Jemand, der den Kaiser berät, ist sicherlich genau der Richtige um aus Eurem Kind etwas zu machen.

Voraussetzung: Titel Freiherr

Kosten: abhängig vom Reichsruf

ARMEE

Seht Ihr für Euer Kind glorreiche Siegeszüge und eine Karriere als Kämpfer vor, so ist die Armee sicherlich der beste Ort, um aus ihm einen tapferen und mutigen Soldaten zu machen, wie man es nur selten erlebt.

Voraussetzung: Titel Freiherr

Kosten: abhängig vom Reichsruf

SELBSTUNTERRICHTEN

Gebt Euer hart erarbeitetes und profanes Wissen an Euren Spross weiter, denn wer könnte ihn besser auf die harte Welt vorbereiten als Ihr selbst? Und günstig ist es obendrein.

Kosten: --

6.7

DIE PERSONALFRAGE



Angestellte könnt Ihr nun gemäß ihrer Erfahrungsstufe einstellen. Hier wird zwischen Lehrling, Geselle und Meister unterschieden.

6.8

DIE BAUARBEITERFRAGE

Bei Eurem Nachbarn wird fleißig gebaut und Euch schickt der Bauherr nur seine faulsten Arbeiter? Verbessert Euren Gildenruf und Eure Gebäude werden im Nu fertiggestellt.



Runeforge Game Studio

Project Lead
Heinrich Meyer

Lead Artist
Stephan Kubisch

Lead Game Design
Heinrich Meyer

Technical Director & Programming
Fabian Hackhofer

Additional Concept & Game Design
Jakob Marczynski
Fabian Hackhofer
Tobias Horn

Scripting
Fabian Hackhofer
Heinrich Meyer
Jakob Marczynski

2D & 3D Artists
Stephan Kubisch
Jakob Marczynski

Additional Artists
Andre Panzerzynski
Isabell Panzerzynski

Map Design
Tobias Horn
Stephan Kubisch
Heinrich Meyer

Quality Assurance Manager
Tobias Horn

Renaissance Soundtrack & Sound FX
Yannick Süß
Robin Birner

Manual
Angelika Lorenz

Betatesting
Alex ‚Rocky_4r‘ Marocchi
Ivan ‚Aragornil‘ Lábaj
Patrick ‚pad11‘ Donghia
‚Siriusgirl‘
Marcus Reichel
Alexander Just
Angelika Lorenz

Forenmoderatoren
‚Merlin1‘
‚Freiherr Reinhold‘
‚nirvana‘

JoWood Entertainment AG

Production

Producer
Reinhard Pollice

Testing Coordinator
Dan Dawang

Localisation Manager
Gennaro Giani

Marketing and PR – Europe

Head of Publishing
Stefan Berger

Marketing Manager
Markus Reutner

Product Marketing Manager
Roswitha Hauke

PR Manager
Tamara Berger
Clemens Schneidhofer

Community Management
„Megalomaniac“

Graphic Artist
Sabine Schmid

Web
Ernst Satzinger
Christian Hutterer

Trailer Creation
Ernst Satzinger

Age Rating Coordinator
Thomas Reisinger

International Sales
Roland „HobbiBobbi“ Hobiger

Online Sales
Thomas Reisinger

Manufacturing
Masen Watti

Legal Affairs and Business Development

Legal Affairs
Kourosh Onghaie

Business Development
Reinhard Pollice
Stefan Berger

Executive Management JoWood Group

CEO
Franz Rossler

CFO
Klemens Kreuzer

Dreamcatcher Interactive

Marketing and PR – North America

Product Marketing Manager
Dan Dawang
Bryan Cook

PR Coordinator
Michael Mota

Art Director
Jay Kinsella

Graphic Designers
Esther Sucre

Online Marketing and Web Design
Ted Thompson

Sales
Eric Edwards

CEO
Roman Wenzl

External QA:

Quantic Lab
www.quanticlub.com

CEO
Stefan Seicarescu

Lead Tester
Pap Szilveszter

Testers
Szilagyi Zoltan
Christian Arva

ENDBENUTZER- LIZENZVERTRAG

End – user license agreement (EULA)

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

1. Softwareproduktlizenz

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

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

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

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Entertainment AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkom-

merziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

1.2 Level Editor und Software Development Kit

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

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

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

1.3 Begrenzung von Multiplayer Diensten

Dieses Spiel verfügt über einen „Online“-Modus, der über das Internet via einem Service, wie von JoWood Entertainment AG bereitgestellt, gespielt werden muss. Die Sicherung einer Internetverbindung unterliegt Ihrer alleinigen Verantwortung, und Sie allein kommen für alle dadurch anfallenden Kosten auf. JoWood Entertainment AG bemüht sich, den Online-Service ununterbrochen aufrecht zu erhalten. JoWood Entertainment AG kann jedoch den Service für Wartung, Tests, Ersatz und Instandsetzung der mit Spiel verbundenen Telekommunikationseinrichtungen sowie für eine Übertragungsunterbrechung oder für andere betriebs- oder systembedingte Zwecke vorübergehend aussetzen.

JoWood Entertainment AG kann weder garantieren, dass Sie immer mit anderen Benutzern kommunizieren können, noch dass Sie ohne Unterbrechungen, Verzögerungen oder verbindungsbedingte Störungen kommunizieren können. JoWood Entertainment AG haftet nicht für solche Unterbrechungen, Verzögerungen oder andere Kommunikationsausfälle während Ihrer Nutzung des Voice Client.

JoWood Entertainment AG ist bereit, erforderliche Server und Softwaretechnologie bereitzustellen, um den Service so lange nutzen zu können, bis das Spiel

nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Das Spiel gilt als „nicht mehr offiziell im Handel erhältlich“, sobald es von JoWood Entertainment AG oder seinen Tochterunternehmen nicht mehr hergestellt und/oder vertrieben wird. Danach kann JoWood Entertainment AG den Service nach eigenem und rechtskräftigem Ermessen weiterhin anbieten oder Dritten die Lizenz für das Anbieten des Service erteilen. Der Inhalt dieser Bestimmung kann jedoch keinesfalls so ausgelegt werden, als verpflichtete sich JoWood Entertainment AG, den Service weiterhin anzubieten, nachdem das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Falls JoWood Entertainment AG zu der Auffassung gelangt, dass es in seinem berechtigten Interesse ist, den Service nicht weiter anzubieten oder die Lizenz für den Service einem Dritten zu erteilen, wird JoWood Entertainment AG dies mindestens drei (3) Monate vorher ankündigt. Weiterhin gilt, dass weder der Service selbst noch JoWood Entertainment AG's Einverständnis, Zugang zu diesem Service zu gewähren, dahin gehend verstanden werden kann, über einen gewissen Zeitraum zur entgeltlichen Nutzung von Serverkapazitäten oder sonstiger Technologie von JoWood Entertainment AG berechtigt zu sein.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopie

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

2.2 Beschränkte Garantie

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

2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

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

2.4 Haftungsbeschränkung

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

2.5 Marken

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

3. Vertragsende / Kündigung

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

4. Salvatorische Klausel

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

5. Rechtswahl

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

www.diegilde2.com
www.jowood.com
www.runeforge-games.com

