

# Gold und Glorie - Handbuch



## Herzlich Willkommen im Mittelalter

oder: Bei Gold&Glorie geht es darum, wie der Name schon verrät, zu möglichst viel Gold und Glorie zu gelangen.

Neben diesem Ziel könnt Ihr Euch natürlich auch individuelle Ziele setzen, wie etwa das glorreiche Regieren eines Reiches, oder das erfolgreiche Bestreiten möglichst vieler Turniere, oder gar eine siegreiche Karriere als gefürchteter Ritter bei Duellen.

Vielleicht seht Ihr Euch aber auch dazu berufen durch gezielte Handelszüge Euren persönlichen Reichtum zu häufen und als Händler zu agieren?

Oder zieht Ihr es vor, doch ein eher bürgerliches Leben zu führen und einen der zahlreichen Berufe zu ergreifen und vielleicht in den heiligen Stand der Ehe zu treten?

Wie sieht es mit einer geistigen oder religiösen Laufbahn aus?

Vielleicht darf es aber auch ein unsterbliches Leben auf den Pfaden der Magie sein?

Egal für welche Spielstrategie Ihr Euch bei diesem Rollenspiel entscheiden möget, Eurer Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt!



## Inhaltsverzeichnis

1.	Erste Schritte	S. 3
2.	Übersicht über die Grundfunktionen (Topnavigationsleiste)	S. 4
2.1.	- Herold	S. 4
2.2.	- Turnierplatz	S. 4
2.3.	- Königreich	S. 6
2.4.	- Marktplatz	S. 6
2.5.	- Domizil	S. 7
2.6.	- Heiler aufsuchen	S. 8
3.	Einheiten und Waren	S. 8
3.1.	- Gold	S. 8
3.2.	- Glorie	S. 8
3.3.	- Weitere Einheiten	S. 9
3.4.	- Waren und Handelsgüter	S. 10
4.	Der Kirchhof (um Nahrung betteln)	S. 12
5.	Beleidigung und Satisfaktion	S. 12
6.	Gesinnung und Magie	S. 13
7.	Waffen und Waffenmarkt	S. 13
8.	Ausrüstung und Gegenstände	S. 15
9.	Berufe und Produktion	S. 15
9.1.	Arbeitserfahrung	S. 16
9.2.	Gebäudeübersicht	S. 17
10.	Königswürde	S. 19
11.	Premium-Accounts	S. 21
12.	Ranglisten	S. 21



## 1. Erste Schritte

Als wichtigster Punkt der Anmeldung gilt die Zustimmung der AGB und selbstverständlich auch, dass man sich an diese hält. Oft werden folgende Punkte unbeachtet gelassen:

- Jeder Teilnehmer darf nur einen Account besitzen. Multiaccounts werden ohne weitere Vorwarnung von uns gelöscht.
- Eure Anmeldezeiten müssen der Wahrheit entsprechen und vollständig sein, insbesondere Vor- und Zunamen müssen korrekt und vollständig eingetragen werden, im Falle des Verdachts auf Multiaccount führt eine falsche Eintragung in diesem Bereich in jedem Falle zur Löschung des Accounts!
- Solltet Ihr Euch über einen Zeitraum von 28 Tagen nicht einloggen, wird der Account automatisch ohne weitere Vorwarnung gelöscht. Ihr könnt dieses verhindern, in dem Ihr eine Urlaubsfunktion in eurem Domizil aktiviert, die Euch 8 Wochen ohne Login vor dem Tode bewahrt. Bei eingeschalteter Urlaubsfunktion "Tut Ihr eine Reise" und Euer Account ist "eingefroren".
- Wählt Euren Namen mit Bedacht, da bei Gold und Glorie das Rollenspiel im Vordergrund steht, sollte der Name angemessen sein, eine spätere Namensänderung ist nicht mehr möglich.

Nach Eurer Anmeldung erhaltet Ihr eine Bestätigungs-Email mit dem Aktivierungscode. Dieser Code ist nicht der gefragte Code beim Login, sondern ist erst *nach dem ersten Login* einzugeben. Der geforderte Code beim Login sind die Buchstaben und Zahlen, welche direkt hinter dem Eingabekästchen stehen. Dieser Code dient dazu, automatische Logins per Script zu vermeiden und ist jedes Mal einzugeben, während der Aktivierungscode nur eine einmalige Eingabe erfordert.

**Tipp:** Achtet stets auf die korrekte Groß/Kleinschreibung bei Benutzernamen und Passwort und wählt ein sicheres Passwort, welches nicht durch andere erraten werden kann. Gut ist dafür immer eine Kombination aus Buchstaben, Zahlen oder Sonderzeichen!

### Die Kaiserstadt - Mehr als nur ein Forum

Das Forum von Gold und Glorie ist anders als in vielen anderen Browsergames nicht nur ein Forum, sondern im Gegenteil, es ist vollkommen ins Spiel integriert und als Teil des Spiels zu sehen!

Sowohl Ankündigungen, Spielhilfen bei Fragen, als auch Handelsaktionen auf dem Markt, oder das Suchen und Finden eines neuen Reiches finden hier statt, genau so wie die Kommunikation der Spieler untereinander.

**Somit ist eine Anmeldung hier im Board jedem Spieler zu empfehlen, der langfristig seinen Spielspaß erhalten will!**

Darüber hinaus finden nur dort die begleitenden RPGs statt, die die Rahmenhandlung zu Gold und Glorie darstellen. Ganz egal, ob Ihr nur eine Schänke besucht, oder am großen spielbegleitenden RPG teilnehmt.

Bitte beachtet, dass Ihr Euch hier extra registrieren müsst. Damit man Euch auch identifizieren kann, ist es sinnvoll denselben Usernamen wie im Spiel zu verwenden!

*Bitte beachtet die Boardregeln und die Nettikette - Diese sind, genau wie unsere AGB verbindlich*

Ihr erreicht das Forum unter <http://kaiserstadt.goldundglorie.com>



## 2. Übersicht über die Grundfunktionen (Topnavigationsleiste)



### 2.1. Herold

Direkt nach dem Login befindet Ihr Euch immer auf der Seite "Herold". Hier seht Ihr eine Übersicht über viele wichtige allgemeine Informationen, wie zum Beispiel Spielpunkte, Platzierung in den Turnierranglisten, etc. Des Weiteren ist diese Seite auch der Ort, wo Ihr alle wichtigen Ereignisse angezeigt bekommt. Das sind neben der Wahl der Gesinnung bei 100 Gloriepunkten, oder der plötzlichen Möglichkeit, die Künste der Magie zu erlernen ab 2000 Punkten, sehr wichtige Entscheidungen, die oftmals nicht, oder nur mit sehr hohen Verlusten rückgängig gemacht werden können.



### 2.2. Turnierplatz

Auf dem Turnierplatz seht Ihr, in welcher Waffenklasse Ihr Euch befindet. Gleich darunter befindet sich ein Link zu den Kampfresultaten der Waffenklassen. Um Eure Ergebnisse zu sehen, klickt einfach auf die Eureige Waffenklasse (z.B. Waffenlos). Bei der nun erscheinenden Übersicht aller Kämpfe klickt Ihr auf die höchste Zahl, welche jeweils den aktuellsten Kampf darstellt. In der nun eingeblendeten Liste ist Euer Name grün markiert. Statt die Liste abzusuchen, könnt Ihr Euch natürlich auch mit Strg+F finden.

Zurück am Turnierplatz befinden sich auf der Seite unübersehbar zwei Gruppen an Icons. Die oberen, gelblichen symbolisieren die Waffenfertigkeiten für die Turniere. Diese Werte haben keinen Einfluss auf die Duelle! Die Waffenfertigkeiten können verbessert werden indem Ihr Gold investiert. Wie viel Gold nötig ist, um die nächste Stufe zu erreichen, wird unter dem jeweiligen Symbol für die Waffenfertigkeit angezeigt.

Wenn Ihr die Rangliste einer bestimmten Waffenklasse sehen möchtet, so klickt Ihr auf die Bezeichnung des jeweiligen Turnierplatzes (z.B. "Waffenlos").

Die unteren, bläulichen Symbole sind jene der Kampfkünste. Diese könnt Ihr verbessern, indem Ihr Trainingseinheiten investiert. Wie viele Trainingseinheiten Ihr für die nächste Stufe braucht, steht unter dem jeweiligen Symbol.

Entscheidet euch Weise, welche Fertigkeiten ihr zuerst entwickeln wollt. Jede Turnierklasse erfordert ein anderes Geschick und eine andere ideale Kombination von Fertigkeiten, die Ihr nur durch ausprobieren herausfindet.

Als mittelalterlicher Ritter nehmt Ihr automatisch an den Turnieren Eurer jeweiligen Waffenklasse teil, vorausgesetzt, ihr habt euch nicht von den Turnieren abgemeldet und ihr habt eine Waffe für den jeweiligen Turnierplatz.

Zunächst müsst Ihr Euch eure ersten Sporen waffenlos verdienen, bevor Ihr Euch jeweils für den nächst höheren Turnierplatz bis hin zur Tjoste qualifiziert.

Eine direkte Steuerung Eures Ritters ist dabei durch die Automatisierung nicht von Nöten, Ihr müsst nicht online sein, um an den Kämpfen teilnehmen zu können und auch der Aufstieg auf den nächst höheren Turnierplatz geschieht automatisch, vorausgesetzt Ihr besitzt die benötigte Turnierwaffe!

Bitte beachtet, dass mindestens 20 Edelleute zu den Turnieren innerhalb einer Waffenklasse gemeldet sein müssen, damit ein Turnier stattfinden kann.

Seid Ihr einmal nicht so erfolgreich und kommt es Euch so vor, als ob Ihr bei den Turnieren kein Vorankommen gibt, so lasst Euch nicht entmutigen!

Gold und Glorie ist so programmiert, dass ein Weiterkommen unvermeidbar ist, sofern Ihr alle gegebenen Möglichkeiten des Spiels ausnützt.

Der Unterschied zwischen „gut“ und „schlecht“ besteht lediglich im Tempo des Aufstiegs!



Übersicht über die Turnierplätze

Waffenlos - 0-4999 Spielpunkte - Kampfzeiten 06:00 Uhr & 18:00 Uhr

Goldgewinn: Platz1=200 Goldstücke, Platz 2=150 Goldstücke, Platz 3=100 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 1

Dolch - 5000-14999 Spielpunkte - Kampfzeiten 07:00 Uhr & 19:00 Uhr – benötigt Turnierdolch

Goldgewinn: Platz1=350 Goldstücke, Platz 2=250 Goldstücke, Platz 3=150 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 2

Morgenstern - 15000-29999 Spielpunkte - Kampfzeiten 08:00 Uhr & 20:00 Uhr – benötigt Turniermorgenstern

Goldgewinn: Platz1=500 Goldstücke, Platz 2=400 Goldstücke, Platz 3=300 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 2

Axt - 30000-49999 Spielpunkte - Kampfzeiten 09:00 Uhr & 21:00 Uhr – benötigt Turnieraxt

Goldgewinn: Platz1=750 Goldstücke, Platz 2=600 Goldstücke, Platz 3=450 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 3

Schwert - 50000-74999 Spielpunkte - Kampfzeiten 10:00 Uhr & 22:00 Uhr – benötigt Turnierschwert

Goldgewinn: Platz1=1000 Goldstücke, Platz 2=800 Goldstücke, Platz 3=600 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 3

Pike - 75000-104999 Spielpunkte - Kampfzeiten 11:00 Uhr & 23:00 Uhr – benötigt Turnierpike

Goldgewinn: Platz1=1000 Goldstücke, Platz 2=800 Goldstücke, Platz 3=600 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 4

Armbrust - 105000-149999 Spielpunkte - Kampfzeiten 12:00 Uhr & 24:00 Uhr – benötigt Turnierarmbrust

Goldgewinn: Platz1=1750 Goldstücke, Platz 2=1350 Goldstücke, Platz 3=1000 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 4

Tjoste - ab 150000 Spielpunkte - Kampfzeiten 13:00 Uhr & 01:00 Uhr- benötigt Pferd und Turnierlanze

Goldgewinn: Platz1=2000 Goldstücke, Platz 2=1700 Goldstücke, Platz 3=1400 Goldstücke, Platz 4=97 Goldstücke und dann für jede weitere Platzierung absteigend jeweils ein Goldstück weniger.  
Abzug Lebenspunkte pro Kampf: 5

Seid Ihr bei den Turnieren erfolgreich, erhaltet Ihr weiteres Gold, sowie Trainingseinheiten und natürlich Spielpunkte wie folgt:

Trainingseinheiten auf allen Turnierplätzen: 350 für den Erstplatzierten, 349 für den Zweitplatzierten, 348 für den Drittplatzierten, absteigend bis Platz 350 jeweils 1 Punkt weniger.

Spielpunkte auf allen Turnierplätzen: 250 für den Erstplatzierten, 249 für den Zweitplatzierten, 248 für den Drittplatzierten, absteigend bis Platz 250 jeweils 1 Punkt weniger

Tipp:

Verbraucht auf keinen Fall gleich Euer ganzes Gold bei den Waffenfertigkeiten und schon gar nicht bei jenen Waffenfertigkeiten, welche Euch noch nichts bringen! Ihr kämpft am Anfang stets waffenlos und benötigt später noch etwas Gold, um Euch die Waffe für den folgenden Turnierplatz zu kaufen!



### 2.3. Königreich

Diese Seite wird für Euch erst an Bedeutung gewinnen, wenn Ihr einem Königreich beigetreten seid. Es gibt insgesamt 33 Königreiche. Je 11 dieser Reiche gehören einer der drei Gesinnungen (gut-neutral-böse) an. Je eines der 11 Reiche ist ein rein magisches Reich. Habt Ihr erst einmal eine Gesinnung gewählt werdet Ihr hier die Möglichkeit haben, einem Königreich beizutreten, indem Ihr das Reich auswählt und das erhaltene Passwort eingibt. Während den magischen Reichen nur Magier beitreten können, steht es dem Magier frei, auch nicht-magischen Reichen beizutreten, sofern im gewählten Reich der Anteil an der Gesamtbevölkerung von 20% Magiern noch nicht erreicht ist. Sollten im Reich Eurer Wahl noch keine Bürger leben und besitzt Ihr bereits 2500 Glorie, so könnt Ihr dieses Reich gründen und die Hand nach der Krone des Reiches erheben. Seid Ihr dem Reich nun beigetreten, oder habt Ihr es gegründet, werden ab diesem Zeitpunkt sämtliche reichbezogene Informationen und auch die Möglichkeit einen Beruf zu ergreifen, angezeigt. Relevante Informationen sind zum Beispiel eine Auflistung aller Bewohner des Reiches inklusive Ihrer „Eigenschaften“, eine Übersicht über die Waren und Güter des Reiches, vorausgesetzt, ein Warenlager ist bereits vorhanden und auch eine Anzeige über die „Werte“ des Reiches, zum Beispiel über welche Größe das Reich verfügt, ob Platz für weitere Bewohner vorhanden ist, die Glorie des Reiches, etc. Solltet Ihr noch neu sein, ist auf dieser Seite nur der Stadtschreiber von direkter Bedeutung, welcher alle wichtigen Grundinformationen zu allen Reichen enthält.

**Tipp:**

Um einem Reich beizutreten, müsst Ihr in der Regel zunächst einen Kontakt über das Forum aufbauen. Eine Anmeldung ist also unabdingbar. Wählt euer Reich mit Bedacht und prüft vorher, welche Voraussetzungen Ihr für eine erfolgreiche Aufnahme erfüllen müsst und was das Reich euch bieten kann. Der Stadtschreiber verrät euch, was das Reich zu bieten hat – In der Botschaft des Reiches im Forum könnt Ihr um Einlass bitten.

*Alle weiteren Informationen findet Ihr in den jeweiligen Spezialkapiteln*



### 2.4. Marktplatz

Diese Seite ist für Euch auch dann wichtig, wenn Ihr Euch nicht für Handel interessiert, da auf dieser Seite Eure Handelsbullennummer zu finden ist. Die Angabe dieser Nummer ist einerseits wichtig, um Waren erhalten zu können, andererseits auch dann, wenn Ihr im Forum einen Fehler melden möchtet, oder eine Frage habt, da Ihr immer durch diese Nummer identifiziert werden könnt. Die ersten Icons, die Euch auf dieser Seite auffallen werden, sind jene ganz oben. Es sind die Rohstoffe, welche Ihr besitzt.

Gleich darunter befindet sich der Turnier-Waffenmarkt. Hier könnt Ihr Euch die erwünschte Turnierwaffe kaufen, sofern Ihr 250 Glorie besitzt. Folgende Turnierwaffen könnt Ihr zu folgenden Preisen erwerben:

Turnierdolch	100 Gold
Turniermorgenstern	150 Gold
Turnieraxt	250 Gold
Turnierschwert	500 Gold
Turnierpike	1000 Gold
Turnierarmbrust	3000 Gold
Turnierlanze	5000 Gold



Nicht zu vergessen ist, dass Ihr mit der Turnierwaffe nur bei den Turnieren der jeweiligen Waffenklasse mitkämpfen könnt, sofern Ihr ausreichend Spielpunkte besitzt. Mit der Turnierwaffe könnt Ihr kein Duell austragen. Wollt Ihr Waffen für Duelle erwerben, so müsst Ihr den Ingame-Waffenmarkt besuchen, oder im Forum handeln.

Im unteren Bereich dieser Seite besteht außerdem noch die Option, Daueraufträge einzurichten. Dazu gebt Ihr die Menge der zu versendenden Ware und einen Empfänger ein, der Dauerauftrag wird dann täglich um 24:00 Uhr automatisch ausgeführt.

Des Weiteren findet Ihr am unteren Bildrand noch den „Handel mit Waffen und Ausrüstung“. Dieser Link führt Euch zu dem eben bereits angesprochenen Ingame-Waffenmarkt, auf dem Ihr Waffen und Ausrüstungen versenden oder anbieten und von anderen Anbietern kaufen könnt. Um dies tun zu können, benötigt Ihr allerdings 500 Gloriepunkte, mit deren Erreichen Euch das volle Handelsrecht erteilt wird.

Zum Schluss könnt Ihr euch über eure letzten 50 Transaktionen informieren, indem Ihr dem entsprechenden Link folgt

### Tipp:

Solltet Ihr eine der beschriebenen Funktionen vermissen, vergleicht bitte erst, ob Ihr auch über die erforderlichen Gloriepunkte verfügt, ehe Ihr den vermeintlichen Bug im Forum meldet!



## 2.5. Domizil

Auf der Seite sind Informationen zu finden, wie etwa Eure „Platzierungen auf dem Turnierfeld“, und Eure „Duellergebnisse“, bei welchen auch Eure Bilanz zu den Duellen zu sehen ist.

Des Weiteren befinden sich auf der Seite noch weitere Links:

### „Beleidigung & Satisfaktion“

Hier könnt Ihr Euren Duellgegner herausfordern, bzw. Duelle entgegennehmen. Werdet Ihr herausgefordert und Ihr nehmt das Duell nicht an, müsst Ihr mit starken Glorieverlusten (250) rechnen. Achtet darauf, dass ihr stets in eurer Waffenkammer eine Waffe angelegt habt, bevor Ihr einen Kontrahenten herausfordert, oder eine Herausforderung annehmt.

### „Zur Waffenkammer“

Dieser link bringt Euch in Eure Waffenkammer, wo Ihr Eure Waffen für Duell und Kampf anlegen könnt.

Hier sind folgende Icons zu sehen:

Kampfkraft, Waffengeschick mit angelegter Waffe, Taktik, Kampferfahrung, Gold

Wichtig: Turnierwaffen müssen nicht angelegt werden, um sie bei den Turnieren zu verwenden! Turnierwaffen können nicht für Duelle eingesetzt werden!

Zuletzt findet Ihr auf dieser Seite noch die Möglichkeit Eure Daten zu ändern oder den Urlaubsmodus zu aktivieren. Aktiviert Ihr diesen, ist es Euch gewährt Euch bis zu acht Wochen nicht einzuloggen, ohne Euch um Euren Account Sorgen machen zu müssen. 'Im Urlaub' (während Ihr eine Reise tut) produziert Ihr nichts, esst nichts, nehmt an keinen Turnieren oder Duellen teil, noch könnt Ihr sonst etwas tun. Ihr bleibt also völlig inaktiv bis Ihr den Urlaubsmodus wieder aufhebt.

Letztlich findet Ihr hinter dem Link „Selbstmord begehen“ die Funktion, mit der Ihr euren Account löscht und euch gleichzeitig von Gold und Glorie abmeldet.

### Achtung:

Urlaubsvertretungen und/oder die Weitergabe Eures Passworts sind bei Gold und Glorie strikt verboten!



### 2.6. Heiler aufsuchen

Bei Turnieren, oder Duellen erleidet der Spieler zwangsläufig Verletzungen, die sich negativ auf die Lebenskraft auswirken.

Daher ist es unabdingbar, sich von Zeit zu Zeit heilen zu lassen. Um geheilt werden zu können, muss eine Kampfpause seit dem letzten Turnier/Duell von mindestens 18 Stunden zurückliegen, eine Heilung ist nur einmal innerhalb von 24 Stunden möglich. Wie lange es dauert, bis man sich wieder heilen lassen kann, wird angezeigt.

Zur Heilung stehen folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

	Kosten Gold	Bringt Lebenskraft	Benötigte Gebäude
Heiler	0	+3	
Apotheker	0	+10	Apotheke
Badehaus	0	+15	Badehaus
Wunderheiler	1000	+25	

### 3. Einheiten und Waren



#### 3.1. Gold

Gold ist eines der beiden zentralen Elemente im Spiel. Es gibt viele Möglichkeiten Gold zu verdienen. Einerseits erhaltet Ihr Gold für gute Turnierplatzierungen oder für gewonnene Duelle, andererseits könnt Ihr auch durch geschickte Handelszüge Profit einstreichen und das Leben eines Händlers führen!

Als reichloser Wanderbettler mit wenig Erfolg besteht auch immer die Möglichkeit, milde Gaben zu erhalten. Dies könnt Ihr im Forum auf dem „Kirchhof“ tun. Wenn Ihr später dann einem Reich beigetreten seid, lässt sich auch dort, je nach Führung des Reiches, das ein oder andere Goldstück verdienen! Ob Ihr Euer wohl verdientes Gold dazu verwendet, Eure Waffenfertigkeiten für die Turniere zu verbessern, oder damit Eure Kampfkraft für Duelle steigert, ob Ihr als freier Händler Dienstleistungen und Waren erwerbt oder feilbietet, ob Ihr es gar Eurem Reich zur Unterstützung zur Verfügung stellt, oder ob Ihr Eure Besitztümer hortet, um an Einfluss und Macht zu gelangen, bleibt Eurer persönlichen Spielstrategie überlassen.



#### 3.2. Glorie

Glorie stellt das zweite wichtige Spielelement bei Gold und Glorie dar. Auch hier gilt es, so viel wie möglich davon zu erwerben, um eigene Macht und Einfluss zu vergrößern! Zunächst einmal kann man Glorie durch stündliche Logins erwerben. Jeder Login bringt dabei sofortig 10 Glorie. Des Weiteren erwirbt man 2 Glorie pro Login dieser Art durch jeden seiner Geworbenen. Den Ref-Link zum Werben neuer Spieler findet Ihr übrigens in Eurem Domizil. Achtet bitte darauf, dass beim Werben neuer Spieler, Euer Link richtig übernommen wird, eine spätere Gutschrift von Geworbenen ist leider nicht mehr möglich. Weitere Möglichkeiten Glorie zu erwerben, gibt es in Form von unregelmäßig stattfindenden Sonderaktionen, über die Ihr im Forum informiert werdet!



Glorie ist gleich aufs zweierlei Gründen extrem wichtig:

Zum einen gilt die Regel: Je mehr Glorie Ihr besitzt, desto höher wird Euer Stellenwert als Bürger!  
Je ruhmreicher Eure Taten, desto höher Euer Stand und desto umfangreicher Eure Rechte.

ab 100 Glorie	Ihr könnt Eure Gesinnung wählen
ab 250 Glorie	Der Erwerb von Turnierwaffen wird möglich
ab 500 Glorie	Euch werden die Handelsrechte verliehen
ab 500 Glorie	Ihr dürft Spezialberufe wie Waffenschmied oder Konstrukteur ergreifen
ab 500 Glorie	Ihr dürft andere Spieler beleidigen und euch duellieren
ab 1000 Glorie	Zugriff auf das Lager des Königreichs (Waren verwalten)
ab 2000 Glorie	Ihr könnt magische Fähigkeiten erlernen (bis 3000 Glorie)
ab 2500 Glorie	Glorie - Ihr könnt ein Königreich gründen

Zum anderen ist die Glorie extrem wichtig für Euer Königreich!

Unter anderem wird die Gesamtpunktzahl der jeweiligen Reiche durch die Summer der Glorie seiner Untertanen bestimmt.

Je höher die Glorie eines Königreiches ist, desto mehr Land kann ein Reich bewohnbar machen und bearbeiten. Dies ermöglicht die Grundlage für neue Produktionszweige, was die Aufnahme neuer Untertanen in ein Reich möglich macht.

Die Glorie jedes einzelnen Ritters ist also indirekt für das flächenmäßige Wachstum seines Reiches ausschlaggebend!

**3.3. Weitere Einheiten**

**Spielpunkte**

Erfolgreiche Ritter erhalten für Ihre Platzierungen bei den Turnieren Punkte, durch welche sie bei Erreichen der Turnierplatzgrenze auf den nächst höheren Turnierplatz aufsteigen. Spielpunkte der Ritter fließen auch in die Königreich-Wertung mit ein.



**Trainingseinheiten**

Diese erhaltet Ihr, ebenfalls wie die Spielpunkte, für die erfolgreiche Teilnahme an den Turnieren. Trainingseinheiten setzt Ihr ein, um Eure Kampfkünste auf dem Turnierplatz weiter zu verbessern!



**Lebenskraft**

Die Lebenskraft ist, wie der Name bereits sagt, lebenswichtig. Für jede Turnierteilnahme, oder für jedes ausgetragene Duell werden Euch Lebenspunkte abgezogen. Verfügt Euer Account über keine Lebenskraft mehr, so verstirbt er und das Spiel ist beendet. Ein verstorbener Account kann nicht wiederhergestellt werden. Lebenskraft spart man, indem man sich von den Turnieren abmeldet und indem man Duelle ablehnt. Wiederherstellen lässt sich die Lebenskraft durch den Besuch eines Heilers.



**Reichkultur**

Die Entwicklung eines Königreichs wird an der Höhe der Reichkultur gemessen. Die Kulturpunkte eines Reichs errechnen sich aus der jeweils durch den Bau von Gebäuden erreichten Kultur, sowie durch die Entwicklung einzelner Wohngebäude (jeweils +3) und durch die Vielfalt der ausgeübten Berufe im Königreich (jeweils +5). Verfällt ein Gebäude, oder ein Wohnhaus, zum Beispiel durch ein entsprechendes Ereignis, bzw. wird ein Beruf nicht mehr ausgeübt, zum Beispiel durch Berufswechsel, oder Landentzug, so wird die Kultur automatisch um den entsprechenden Wert reduziert.

Ohne einen bestimmten Kulturwert, sind einige Gebäude nicht zu errichten, (siehe Gebäudeübersicht). Die Kulturpunkte sind relevant bei der Errechnung der Gesamtspielpunkte, die ein Königreich erzielt.



### 3.4. Waren und Handelsgüter

Mit folgenden Handelsgütern könnt Ihr bei Gold und Glorie Handel betreiben:



#### Nahrung

Nahrung ist das Wichtigste Handelsgut im Spiel, da sie die Grundlage für die Existenz jedes Spielers bietet. Als Wanderbettler ohne Land und Arbeit verbraucht Ihr pro Stunde eine Nahrungseinheit, je höher Euer Stand und je anstrengender Eure Arbeit ist, desto höher wird auch Euer Nahrungsverbrauch sein. Achtet daher darauf, immer genügend Nahrungsreserven zu horten, denn solltet Ihr einmal keine Nahrung mehr besitzen, droht Euch der Hungertod! In diesem Fall ist das Spiel beendet und der Account kann nicht wiederhergestellt werden.

Nach Eintritt in ein Königreich könnt Ihr den Beruf des Bauers ergreifen und euch so mit Nahrung versorgen. Solltet ihr keinen, oder einen anderen Beruf ergreifen, so müsst Ihr am Markt (im Forum) Handel betreiben, euch von Euerem Herrscher beschenken lassen, oder im Domizil um Nahrung betteln.



#### Golderz

Golderz dient zur Grundlage für das Goldprägen im Königreich, zur Herstellung von Goldmünzen. Der zugehörige Beruf ist Bergarbeiter (Gold).



#### Silbererz

Silbererz dient zur Grundlage für das Silberprägen im Königreich. Der zugehörige Beruf ist Bergarbeiter (Silber).



#### Silber

Silber ist unter anderem einer der Bewertungskriterien für den Reichtum eines Königreichs. Silber lässt sich aus Silbererz und Wein durch den Regenten eines Reiches prägen.



#### Kupfer

Der zugehörige Beruf ist Bergarbeiter (Kupfer).



#### Holz

Holz wird benötigt, um diverse Gebäude zu errichten. Der zugehörige Beruf ist Holzfäller.



#### Stein

Stein wird benötigt, um diverse Gebäude zu errichten. Der zugehörige Beruf ist Steinmetz



#### Pergament

Der zugehörige Beruf ist Buchbinder.



#### Wein

Stein wird benötigt, um diverse Gebäude zu errichten. Darüber hinaus wird Wein verbraucht um Golderz und Silbererz zu Gold, oder Silber zu prägen. Der zugehörige Beruf ist Winzer.



#### Leder

Leder wird benötigt, um diverse Gebäude, wie zum Beispiel die Zeltstadt zu errichten. Der zugehörige Beruf ist Hirte.



#### Erz

Erz wird benötigt, um diverse Gebäude zu errichten. Der zugehörige Beruf ist Bergarbeiter (Erz).



#### Tabak



#### Salz



 **Gewürze**

 **Kakao**

 **Wolle**

 **Hexenkräuter**



#### 4. Der Kirchhof (Um Nahrung betteln)

Jeder lebendige Ritter muss essen - Auch bei Gold&Glorie!

Solltet Ihr einmal keine Nahrung mehr besitzen, droht Euch der Hungertod und das Spiel ist beendet!

Nähere Informationen zum Thema Nahrung findet Ihr im Kapitel „Waren und Handelsüter“ unter „Nahrung“.

Auch ohne Beruf könnt Ihr durch Betteln auf dem Ingame-Kirchhof sofort mit Nahrung versorgt werden. Diese Spielmöglichkeit findet Ihr in eurem Domizil unter „Um Nahrung betteln“.

Dabei sind jedoch folgende Dinge zu beachten:

- Das Erbetteln von 200 Nahrungseinheiten kostet Euch 200 Glorie
- Ihr könnt nur alle 7 Tage einmal betteln
- Ihr könnt nur dann betteln, wenn Ihr weniger als 100 Nahrungseinheiten besitzt

#### 5. Beleidigung & Satisfaktion

Neben den Turnieren besteht noch eine weitere Möglichkeit, Eure Kräfte mit anderen Rittern zu messen.

Dies geschieht, wenn Ihr einen Kontrahenten beleidigt, oder selbst beleidigt werdet.

Sollte Euch ein argwöhnisch gesonnener Edelmann beleidigen, steht es Euch frei, dafür Genugtuung zu verlangen, doch bedenkt, dass Euer Ruf zu leiden hat, falls Ihr darauf verzichtet!

Auch steht es Euch nicht frei, jeden zu jeder beliebigen Zeit herauszufordern.

Bitte beachtet diese grundsätzlichen Regeln:

- Ihr benötigt mindestens 500 Glorie, damit Euer Geschwätz beachtet wird
- Magier können nur Magier herausfordern, Ritter nur Ritter
- Ihr könnt nur einen Gegner herausfordern, dessen Duell-Bilanz um nicht mehr als 1 von der Eurigen abweicht
- Beim Fordern ist ein maximaler Goldeinsatz zu wählen. Der Herausgeforderte legt den endgültigen Einsatz fest. Der Sieger bekommt den Gesamteinsatz beider Teilnehmer als Gewinn
- Fordert Ihr einen Ritter heraus, so dürft Ihr nicht Euer komplettes Gold ausgeben! Ihr müsst ja noch welches setzen! (Sonst 250 Glorie Abzug)
- Der Gegner hat 72 Stunden Zeit das Duell anzunehmen, danach wird das Duell als abgelehnt betrachtet
- Wird ein Duell abgelehnt, so werden dem Herausgeforderten 250 Glorie abgezogen.
- Stirbt der Herausgeforderte ehe das Duell ausgetragen wird, so wird dies so behandelt, als ob die Herausforderung ignoriert wird
- Nach dem Duell benötigen beide Ritter eine Ruhepause von 24 Stunden, ehe wieder eine Herausforderung ausgesprochen oder angenommen werden kann
- Bitte denkt bei der "Beleidigung" an die Nettikette - Es ist hier eine Beleidigung im Sinne von RPG zu sehen!
- Jedes Duell kostet euch Lebenskraft, für ein verlorenes Duell werden euch 5 Lebenspunkte und für ein gewonnenes Duell 3 Lebenspunkte abgezogen

Wie erfolgreich Ihr Eure Duelle führt, könnt Ihr natürlich selbst beeinflussen!

Dies geschieht in der Waffenkammer.

Hier könnt Ihr jede Waffe Eurer Wahl anlegen (nur Turnierwaffen sind nicht zugelassen), mit der Waffe trainieren (kostet 50 Gold), oder das taktische Wissen verbessern (kostet 100 Gold).

**Vorsicht:** Wenn Ihr Eure Waffe wechselt, wird Eure Waffenfertigkeit halbiert!

Es ist auch möglich, keine Waffe anzulegen, also waffenlos zu kämpfen!

Das Taktische Wissen bleibt jedoch immer erhalten, die Erfahrungspunkte steigen mit jedem Duell, egal ob gewonnen, oder verloren.

*Aus der Summe dieser Werte errechnet sich nun Eure gesamte Kampfkraft, die über Sieg und Niederlage im direkten Vergleich entscheidend ist.*



## 6. Gesinnung und Magie

Mit Erreichen von 100 Glorie erfährt Ihr Euer erstes spielerisches Ereignis, nämlich die Wahl der Gesinnung. Trefft Eure Wahl gut, denn eine Änderung der Gesinnung wird Euch später Eure gesamte Glorie kosten! Die Wahl Eurer Gesinnung führt zu keinen direkten Vor oder Nachteilen im Spiel, das zum Beispiel die Spieler bösen Charakters besser angreifen könnten, etc. ist bei Gold und Glorie nicht der Fall. Mit Eurer Wahl der Gesinnung ist allerdings vorgegeben, in welche Königreiche Ihr eintreten könnt, denn nur Reiche der eigenen Gesinnung werden Euch die Pforten öffnen! Darüber hinaus bestimmt die Wahl der Gesinnung den Pfad, den Ihr im RPG einschlagt.

Es gibt insgesamt 33 Königreiche. Je 11 dieser Reiche gehören einer der drei Gesinnungen (gut-neutral-böse) an. Je eines der 11 Reiche ist ein rein magisches Reich. Während den magischen Reichen nur Magier beitreten können, steht es dem Magier frei, auch nicht-magischen Reichen beizutreten, sofern im gewählten Reich der Anteil an der Gesamtbevölkerung von 20% Magiern noch nicht erreicht ist.

Solltet Ihr also bereits einem Reich beigetreten sein, dessen Magieranteil 20% erreicht hat, so werdet Ihr bei Erreichen der 2000 Glorigrenze nicht vor die Wahl gestellt, ob Ihr nun den Pfad des Magiers gehen möchtet, oder nicht.

Die Wahl, auf magischen Pfaden zu Streiten, ist übrigens endgültig.

Habt Ihr Euch einmal für oder gegen die Magie entschieden, könnt Ihr dies nicht mehr rückgängig machen!

Magier und Nicht-Magier werden später diverse spieltechnische Vor- und Nachteile innehaben, welche zurzeit aber erst teilweise umgesetzt (programmiert) worden sind.

So wisset bislang bereits, dass sich den Magiern die Pforten der Ehe auf ewig verschließen werden.

Auch werden die Nicht-Magier Vorteile bei Angriffen auf fremde Reiche innehaben, was die magischen Reiche durch erhöhte Verteidigungswerte wettmachen werden.

Zusätzlich erhalten Magier gleich nach Erlernen der Magie die stärkste Einzelwaffe des Spiels, den *Maganten!*



## 7. Waffen und Waffenmarkt

Waffen werden bei Gold und Glorie durch Waffenschmiede produziert, oder im RPG gefunden. Waffen werden sowohl auf dem Marktplatz im Forum gehandelt (und über das Ingame-Formular versandt), als auch über den Ingame-Waffenmarkt. Diesen Waffenmarkt erreicht Ihr, indem Ihr dem Link „Mit Waffen handeln“ auf dem Marktplatz folgt. Welche Waffentransaktionen Ihr bislang durchgeführt habt, könnt Ihr auf der Transaktionsliste im Ingame-Waffenmarkt einsehen. Bitte beachtet, dass Ihr zum Handeln mit Waffen die Handelsrechte benötigt, die Euch mit dem Erreichen von 500 Glorie verliehen werden.

Auf dem Ingame-Waffenmarkt könnt Ihr nun sowohl eigene Waffen einstellen, als auch aus den vorhandenen Waffen auswählen, um diese zu kaufen. Die Preise sind variabel und werden durch die Spieler definiert, die die Waffe eingestellt haben.

Grundsätzlich gibt es zwei grundsätzliche Arten von Waffen bei Gold und Glorie, zum Einen die Turnierwaffen, die ausschließlich zum Kampf auf den Turnierplätzen bestimmt sind, zum Anderen die regulären Waffen, die zum Beispiel bei den Duellen verwendet werden. Jede reguläre Waffe hat einen ganz speziellen Waffenwert, das bedeutet eine individuelle Schlagkraft, die sich positiv auf die Kampfkraft jedes Spielers auswirkt. Eine Ausnahme bildet der Magant, die typische Waffe des Magiers und gleichzeitig die schlagkräftigste Waffe im Spiel, die ausschließlich in rein magischen Duellen verwendet wird.



Folgende Waffen sind bei Gold und Glorie verfügbar:

Name	Art
Turnierdolch	Turnierwaffe
Runddolch	Dolch
Häutemesser	Dolch
Spitzdolch	Dolch
Stechdolch	Dolch
Krummdolch	Dolch
Elchmesser	Dolch
Stilet	Dolch
Zweizack	Dolch
Wurfmesser	Dolch
Hakendolch	Dolch
Basiliskenzunge	Dolch
Sichel	Dolch
Drachendolch	Dolch
Amazonendolch	Dolch
Kreuzdolch	Dolch
Langdolch	Dolch

Turniermorgenstern	Turnierwaffe
Barbarenknüppel	Schlagwaffe
Morgenstern	Schlagwaffe
Orkklöppel	Schlagwaffe
Sachsenhammer	Schlagwaffe
Keltenkeule	Schlagwaffe
Zwergenschlägel	Schlagwaffe
Neunschwanz	Schlagwaffe
Streitkolben	Schlagwaffe
Kriegshammer	Schlagwaffe
Knochenhacker	Schlagwaffe
Todbringer	Schlagwaffe
Kriegszepter	Schlagwaffe

Turnierpike	Turnierwaffe
Turnierlanze	Langwaffe
Kampfstab	Langwaffe
Wächterpike	Langwaffe
Stechlanze	Langwaffe
Schlangenstab	Langwaffe
Wurfspeer	Langwaffe
Glefe	Langwaffe
Zweililie	Langwaffe
Kettenstab	Langwaffe
Hellebarde	Langwaffe
Langspeer	Langwaffe
Kriegsforke	Langwaffe
Eisenstab	Langwaffe
Wurflanze	Langwaffe
Kampfsense	Langwaffe
Silberdorn	Langwaffe

Magant	Magische Waffe
--------	----------------

Name	Art
Turnieraxt	Turnierwaffe
Fällbeil	Axt
Kurzaxt	Axt
Hänkerbeil	Axt
Spaltaxt	Axt
Reiteraxt	Axt
Doppelaxt	Axt
Kriegsbeil	Axt
Axteisen	Axt
Langaxt	Axt
Bärenstreiter	Axt
Wurfaxt	Axt
Palios	Axt
Streitaxt	Axt
Flammklinge	Axt
Mordaxt	Axt
Schädelspalter	Axt

Turnierschwert	Turnierwaffe
Machete	Schwert
Kurzschwert	Schwert
Richtschwert	Schwert
Anderthalbhänder	Schwert
Rapier	Schwert
Katana	Schwert
Bastardschwert	Schwert
Langschwert	Schwert
Breitklinge	Schwert
Flamberge	Schwert
Wikingerschwert	Schwert
Katzbalger	Schwert
Großschwert	Schwert
Falchion	Schwert
Bidenhänder	Schwert
Kreuzschwert	Schwert
Doppelklinge	Schwert
Stoßschwert	Schwert
Berserkerschwert	Schwert
Samuraischwert	Schwert
Claymore	Schwert
Amazonensäbel	Schwert
Drachentöter	Schwert

Turnierarmbrust	Turnierwaffe
Kurzbogen	Sehnenwaffe
Jagdarbrüst	Sehnenwaffe
Langbogen	Sehnenwaffe
Eichenbogen	Sehnenwaffe
Kriegsbogen	Sehnenwaffe
Kampfarmbrüst	Sehnenwaffe
Assassinenbogen	Sehnenwaffe
Repetierarmbrust	Sehnenwaffe
Amazonenbogen	Sehnenwaffe
Feuerbolzen	Sehnenwaffe




## 8. Ausrüstung und Gegenstände

Mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen könnt Ihr handeln, indem Ihr dem entsprechenden Link am unteren Ende des Bildrands vom Marktplatz aus folgt.

Hier erhaltet Ihr unter anderem das für die Teilnahme am Tjoste-Turnier wichtige Pferd. Darüber hinaus findet Ihr eine Übersicht über eure Gegenstände vor, sofern Ihr welche besitzt und Ihr habt die Möglichkeit, diese an andere Spieler zu versenden, vorausgesetzt, Ihr verfügt über die notwendigen Handelsrechte, die Euch ab einer Glorie von 500 verliehen werden.

Bereits bekannte Gegenstände:

Ausrüstung/Gegenstand	Preis 
Pferd	10000
Goldsichel	?

## 9. Berufe und Produktion

Bei Gold und Glorie kann jeder Spieler, der einem Reich beigetreten ist, einen Beruf ergreifen.

Um einen produzierenden Beruf jedoch auch auszuüben, ist es erforderlich, von seinem Regenten mindestens einen Acker Land zugewiesen zu bekommen. Bei Spezialberufen, ist es sogar notwendig, in den königlichen Stand durch den Regenten berufen zu werden. In jedem Fall muss jedoch immer zuerst der Beruf durch den Spieler ergriffen werden. Des Weiteren ist zum Ergreifen von Spezialberufen oft eine gewisse Menge an Glorie erforderlich, diese entnehmt Ihr dem entsprechenden Kapitel.

Folgende Berufe können ergriffen werden:

- Bauer – produziert Nahrung
- Holzfäller – produziert Holz
- Steinmetz – produziert Stein
- Bergarbeiter (Erz) – produziert Erz
- Bergarbeiter (Gold) – produziert Golderz
- Bergarbeiter (Silber) – produziert Silbererz
- Bergarbeiter (Kupfer) – produziert Kupfererz
- Winzer – produziert Wein
- Hirte – produziert Leder
- Buchbinder – produziert Pergament
- Waffenschmied – Spezialberuf/produziert Waffen
- Lagerverwalter – Spezialberuf/verwaltet die Waren des Reiches
- Konstrukteur – Spezialberuf/errichtet die Gebäude des Reiches



### 9.1. Arbeitserfahrung

Während Ihr Güter produziert, oder Gebäude errichtet, also Eurem Beruf nachgeht, sammelt Ihr Arbeitserfahrung und könnt somit Eure Produktionsmengen erhöhen, bzw. die Produktionszeiten verringern, oder die Bauzeit von Gebäuden verkürzen.

Die durchschnittliche Produktionsmenge steigt dabei aber nicht direkt mit, sondern erhöht sich stufenweise. Wichtig ist auch, dass eine erhöhte Menge des Landes, welches Ihr bearbeitet, nicht sofort eine Steigerung der Produktion zur Folge hat. Dadurch, dass Ihr mehr Land bearbeitet, steigt nämlich erstmal nur die Arbeitserfahrung. Man hat quasi nur die persönliche Arbeitskraft und Zeit, um ein Acr vollständig zu bearbeiten. Je mehr Acker Ihr bestellt, desto schneller sammelt Ihr Erfahrung, die sich dann im zweiten Schritt positiv auf Eure Produktivität auswirkt, man kann sich das so vorstellen, dass man auf den weiteren Arbeitsflächen experimentieren und Erfahrung sammeln kann, die dann im zweiten Schritt zu einem höheren Ertrag auf dem Haupt-Acr führt.

Damit die Produktionsmenge steigt, ist es wichtig dass Ihr Euch einloggt, nur dann wird der Wert auch aktualisiert. Darüber fallen die Erträge in den produzierenden Berufen unterschiedlich hoch aus.





























































































































































































































































*Merke: Mehr Land führt nicht automatisch gleich zu einer höheren Produktion, sondern "nur" zu einem schnelleren Anstieg der Arbeitserfahrung!*

Im Spezialberuf „Konstrukteur“ führt eine gesteigerte Arbeitserfahrung mit der Zeit in einen höheren Rang, Ihr steigt über Architekt, Baumeister, Großbaumeister und Dombaumeister, bis hin zum Monumentbaumeister auf. Parallel erwerbt Ihr die Fähigkeit, weitere Gebäude zu errichten, ähnliches gilt für die Waffenschmiede, je mehr Waffen geschmiedet wurden und je höher die Arbeitserfahrung gesteigert wurde, desto schlagkräftigere Waffen können geschmiedet werden.



9.2. Gebäudeübersicht

Wie in den vorherigen Kapiteln erläutert, zeichnet sich der Konstrukteur eines Reiches für den Bau und die Entwicklung der Gebäude des Reiches verantwortlich. Neben den Wohngebäuden, die nach Errichtung einer Zeltstadt schrittweise einzeln entwickelt werden können, können folgende Bauwerke errichtet werden.

Gebäude	Produktionskosten					Benötigt	Entwicklung		
 Brunnen	 0	 2000	 0	 0	 0	 Brunnen	 5	+50%	
 Bewässerungssystem	 0	 5000	 2500	 0	 0	 Brunnen	 10	+50%	
 Getreidefarm	 0	 10000	 10000	 0	 0	 Bewässerungssystem	 15	+50%	
 Mühle	 2500	 25000	 15000	 0	 0	 Getreidefarm	 20	+50%	
 Sägewerk	 1000	 0	 3500	 0	 0	 Sägewerk	 5	+50%	
 Schreinerei	 0	 2500	 5000	 0	 0	 Sägewerk	 10	+50%	
 Baumschule	 0	 2000	 15000	 0	 0	 Sägewerk	 10	+50%	
 Großes Sägewerk	 5000	 15000	 25000	 0	 0	 Schreinerei	 15	+50%	
 Steinbruch	 0	 0	 5000	 0	 0	 Steinbruch	 5	+50%	
 Transportanlage	 500	 2000	 10000	 0	 0	 Steinbruch	 5	+50%	
 Marmorsteinbruch	 5000	 5000	 15000	 0	 0	 Transportanlage	 10	+100%	
 Hebewerk	 2000	 15000	 35000	 0	 0	 Marmorsteinbruch	 10		
 Weinpresse	 0	 0	 2000	 0	 0	 Weinpresse	 5	+50%	
 Große Weinkelter	 1000	 1000	 5000	 0	 0	 Weinpresse	 10	+50%	
 Weingut	 2500	 25000	 10000	 0	 10000	 Große Weinkelter	 25	+50%	
 Kellergewölbe	 2500	 25000	 15000	 0	 20000	 Weingut	 35	+50%	
 Koppel	 0	 0	 3500	 0	 0	 Koppel	 5	+50%	
 Viehstallungen	 0	 5000	 2500	 0	 0	 Koppel	 10	+50%	
 Gerberei	 2000	 15000	 10000	 0	 0	 Viehstallungen	 10	+50%	
 Ledermanufaktur	 2500	 15000	 15000	 0	 5000	 Gerberei	 15	+50%	
 Erzbergwerk	 0	 2500	 5000	 0	 0	 Erzbergwerk	 5	+50%	
 Erzloren	 5000	 0	 2000	 0	 0	 Erzbergwerk	 5	+50%	
 Tiefes Erzbergwerk	 5000	 15000	 20000	 0	 0	 Erzloren	 10	+50%	
 Erzförderanlage	 10000	 15000	 25000	 0	 0	 Tiefes Erzbergwerk	 10	+50%	
 Kupfermine	 0	 2500	 5000	 0	 0	 Kupfermine	 5	+50%	
 Kupferloren	 5000	 0	 2000	 0	 0	 Kupfermine	 5	+50%	
 Tiefe Kupfermine	 5000	 15000	 20000	 0	 0	 Kupferloren	 10	+50%	
 Kupferförderanlage	 10000	 15000	 25000	 0	 0	 Tiefe Kupfermine	 10	+50%	



Gebäude	Produktionskosten					Benötigt	Entwicklung		
Silbermine	0	2500	5000	0	0		5	+50%	
Silberloren	5000	0	2000	0	0	Silbermine	5	+50%	
Tiefe Silbermine	5000	15000	20000	0	0	Silberloren	10	+50%	
Silberförderanlage	10000	15000	25000	0	0	Tiefe Silbermine	10	+50%	
Goldmine	0	2500	5000	0	0		5	+50%	
Goldloren	5000	0	2000	0	0	Goldmine	5	+50%	
Tiefe Goldmine	5000	15000	20000	0	0	Goldloren	10	+50%	
Goldförderanlage	10000	15000	25000	0	0	Tiefe Goldmine	10	+50%	
Warenlager	0	0	5000	0	0		5	Lager	
Großes Warenlager	0	5000	10000	2500	1000	Warenlager	10	Lager	
Kontor	0	10000	20000	2500	2500	Großes Warenlager	15	Lager	
Großkontor	5000	25000	25000	3500	5000	Kontor	20	Lager	
Handelsbasis	15000	50000	25000	5000	10000	Großkontor	25	Endlos Lager	
Schmiede	5000	10000	10000	0	2500	50 Kultur	5		
Dorfschmiede	10000	15000	15000	0	5000	Schmiede & 200 Kultur	10		
Hofschmiede	15000	20000	20000	0	7500	Dorfschmiede & 350 Kultur	15		
Waffenmanufaktur	20000	25000	25000	0	10000	Hofschmiede & 500 Kultur	20		
Zeltstadt	0	0	2000	20000	10000	10 Einwohner	100		
Palast	25000	90000	45000	0	50000		150		
Apotheke	0	10000	5000	0	10000		20	Heilung	
Badehaus	10000	25000	15000	5000	20000	Apotheke	50	Heilung	

**9.2.1. Botschaften (zur Zeit noch in Vorbereitung)**

Hat das Königreich das Gebäude „Botschaft“ gebaut, erscheint automatisch in der rechten Navigationsleiste eine Verlinkung zur Botschaft. In der Botschaft werden die Nachrichten des Königs an das Volk eingeblendet, so dass auch Spieler, die Pops unterdrücken, diese nachrichten lesen können.

Des Weiteren finden hier alle Untertanen des Reichs eine Verlinkung ins Reichforum und in die Botschaft in der Kaiserstadt, vorausgesetzt, der König hat diese Links eingerichtet und freigegeben.

Abgerundet wird die Botschaft durch die Verlinkung auf die Karte der wilden Lande.



## 10. Königswürde

Der König ist die Schlüsselfigur des jeweiligen Königreichs. Könige verwalten und administrieren das Reich, leiten die Geschicke des Staats und bestimmen allein, wer Untertan des Reichs wird und auch die Staatsform wird durch den Herrscher festgelegt.

König zu werden, ist auf verschiedene Wege möglich. Zunächst ist es vonnöten, dass ein freier Thron der 33 Reiche vakant ist. So bald Ihr über 2500 Glorie verfügt und noch keinem anderen Reich angehört, seid Ihr befugt, auf der Königreich-Seite das Reich zu gründen.

Auch ohne einen bestimmten Gloriewert könnt Ihr Herrscher eines Reichs werden, vorausgesetzt Ihr seid bereits Untertan eines Königreichs, und es herrscht Anarchie im Land. In diesem Fall könnt Ihr Eure Hand direkt nach der Krone erheben. Die dritte Möglichkeit einen der begehrten Throne zu besteigen, besteht darin, direkt von einem scheidenden Regenten als Nachfolger ernannt zu werden.

Um das Reich zu administrieren, stehen folgende Funktionen zur Verfügung, die Ihr in der rechten Navigationsleiste unter „Das Reich regieren“ vorfindet:

### Ländereien und Titel vergeben

Hier könnt Ihr Euren Untertanen Ländereien zuteilen und ihnen individuelle Titel vergeben. Bedenkt, dass es für die produzierenden Berufe unabdingbar ist, dass Ihr mindestens einen Acker Land zuweist. Je mehr Acker Ihr zuweist, desto schneller steigt die Arbeitserfahrung des Waren produzierenden Untertan.

### Königlichen Titel vergeben

Hier könnt Ihr euch selbst einen individuellen Titel verleihen, der in der Übersichtsseite des Reiches für alle Bürger sichtbar wird.

### Spezialberufe vergeben

Ihr könnt maximal zwei Konstrukteure ernennen. Wichtig ist, dass diese bereits im Vorfeld diesen Beruf ergriffen haben. Nur dann erscheinen Euch die zur Verfügung stehenden Kandidaten in diesem Auswahlmenu. Selbstverständlich könnt Ihr hier den Rang des königlichen Konstrukteurs auch wieder entziehen.

Darüber hinaus könnt Ihr hier festlegen, wer außer Euch die Waren des königlichen Lagers verwalten soll.

*Merke: nicht jeder Eurer Bürger kann einen Spezialberuf ergreifen, denn dazu ist eine bestimmte Menge Glorie erforderlich, die Ihr dem entsprechenden Kapitel dieses Handbuchs entnehmen könnt.*

### Bauvorhaben/Hausentwicklung abbrechen

Hat Euer Konstrukteur den Bau eines Bauwerks oder eines Wohngebäudes nicht ordnungsgemäß beendet, oder sich heimlich aus dem Staub gemacht? Hier könnt Ihr das entsprechende Bauvorhaben abbrechen, doch bedenkt, dass die Ressourcen damit verloren gehen.

### Gold und Silber prägen

Verfügt Eurer Königreich bereits über einen Palast, so erwerbt Ihr das Recht der Münzprägung. Durch das Prägen von Gold zu Gold und durch das Prägen von Silber zu Silber steigert Ihr zum Einen den Reichtum Eures Reiches, zum Anderen produziert Ihr Devisen, um Eure Bürger für Ihre Dienste zu entlohnen, sofern das Eure Staatsform und Eure Führung vorsehen.

Zum Prägen benötigt Ihr das entsprechende Erz und einen zehnten Teil Wein, um die hart arbeitenden Münzprägler bei Laune zu halten. Die geprägten Münzen werden direkt Eurem Staatsschatz hinzugefügt.

### Über die Goldreserven/Silberreserven verfügen

Ab einer Einwohnerzahl von 5 Untertanen kann man von einem wirklichen kleinen Königreich sprechen.

Erreicht Euer Reich diese Größe, erhaltet Ihr die Möglichkeit auf Euren Staatsschatz zuzugreifen und diesen zu verwalten. Alle geprägten Reichtümer stehen Euch nun uneingeschränkt zur Verfügung.

### Eine Ansage an das Volk einrichten

Ihr entscheidet, ob eine Ansage auf der Seite „Königreich“ per Popup eingeblendet werden soll. Über eine solche Ansage könnt Ihr Eure Untertanen direkt mit allen aktuellen Informationen und Anweisungen erreichen.

Wollt Ihr von dieser Funktion Gebrauch machen, so tragt Ihr den entsprechenden Text in das Textfeld ein.



### **Bürger aus dem Reich entlassen/bannen**

Seid Ihr eines Bürgers überdrüssig, so könnt Ihr ihn auf zweierlei Arten aus Eurem Dienst entlassen. Die erste Möglichkeit ist die Entlassung aus dem Dienst, hier werden dem Untertan lediglich 500 Gloriepunkte abgezogen.

Wart Ihr mit den Diensten eures Untertan jedoch nicht zufrieden, so habt Ihr die Möglichkeit, diesen mit einem tritt auf den Allerwertesten aus eurem Reich zu befördern und Ihn jenseits eurer Grenzen zu verbannen. Diese Schmach ist mit einem Glorieabzug von 2500 Gloriepunkten für den dann ehemaligen Untertan verbunden.

### **Das Passwort des Reiches ändern**

Von Zeit zu Zeit ist es sinnvoll, den Wächtern der Pforten Eures Reiches eine neue Losung zukommen zu lassen, um Euch vor Spionage, oder unbefugtem Zutritt zu Euren Hallen zu schützen. Dieses könnt Ihr hier tun.

### **Das Amt als Herrscher niederlegen**

Seht Ihr Euch Eurer Aufgabe nicht mehr gewachsen, oder wollt Ihr die Krone an einen Truchsess oder Nachfolger übergeben, so könnt Ihr dieses hier tun. Bitte beachtet, dass Ihr Euch als König nicht einfach so aus dem Staub machen könnt. Ein Nachfolger muss in jedem Fall ernannt werden, auch wenn Ihr plant, Euch bei Gold und Glorie abzumelden und Eurem Leben ein Ende zu setzen, um Euer Reich nicht in die Anarchie und in die Verdammnis zu führen.

Über diese Funktionen hinaus, gibt es noch zwei weitere Links in der rechten Navigationsleiste, die für den Herrscher eines Reiches wichtig sind:

### **Der hohe Adel**

Dies ist ein Link in die Kaiserstadt zum Adelsforum, zu dem nur die Herrscher der Reiche Zugriff haben. Hier müsst Ihr Euch zunächst im Forum in der entsprechenden Gruppe registrieren, um Euch danach mit den anderen Regenten austauschen zu können. Zur Registrierung könnt Ihr gerne die Hilfe eines Boardadmin, oder der Spielleitung in Anspruch nehmen.

### **Waren verwalten**

Vorausgesetzt in Eurem Königreich wurde bereits ein Warenlager erreicht und Ihr selbst besitzt mindestens 1000 Glorie, so könnt Ihr hier die waren des Reichs einlagern und verwalten.

Doch gebt Obacht, dass Ihr nicht mehr Waren einlagert als erlaubt, denn sonst könnte das Warenlager einen Schaden nehmen, oder Ihr bietet Räubern ein leichtes Ziel.



## 11. Premium-Accounts

Als Spieler bei Gold und Glorie kann man zum Beispiel bei Gewinnspielen, einen Premium-Account erwerben, der über einen Link in der rechten Navigationsleiste administriert wird.

Mit einem Premium-Account hat man folgende Vorteile:

- 1.) Werbefreiheit auf Wunsch (man kann selbst die Werbebanner an und ausschalten)  
Über den Administrationsbereich kann man die Einblendung von Werbebannern je nach Wunsch deaktivieren und wieder aktivieren, man entscheidet selbst, ob Werbebanner eingeblendet werden.
- 2.) Eigene Werbebannereinblendungen 5000 pro Monat  
Möchte man eigene Werbebanner schalten, so schickt man das Banner in der Größe 480x60 Pixel, die Ziel-Url und eine kurze Beschreibung an [admin@goldundglorie.com](mailto:admin@goldundglorie.com). Insgesamt stehen pro Monat 5000 Einblendungen frei zur Verfügung.
- 3.) Zeitlich unbegrenzter Urlaubsmodus  
Ist man Premium-Account-Inhaber, ist der Urlaubsmodus zeitlich unbegrenzt und der Account verfällt nicht nach 8 Wochen.  
Achtung: Premium-Accounts bewahren nicht vor dem Tod des Chars ingame, hier gelten die gleichen Regeln, wie für alle anderen regulären Accounts, lediglich der aktivierte Urlaubsmodus wird verlängert.
- 4.) Notizblockfunktion  
Aus der Premium-Account-Administration wird der persönliche Notizblock erreicht. Hier kann man wichtige Notizen zum Spiel hinterlegen, abrufen und jederzeit ändern.

Besitzt man einen Premium-Account, so kann man diesen verwalten, in dem man dem Link „Premium-Account verwalten“ aus dem Domizil folgt.

## 12. Ranglisten

Über die entsprechende Navigation in der rechten Leiste erreicht man die Ranglisten.

Folgende Ranglisten sind bereits verfügbar:

- a) Glorie  
Hier findet Ihr eine Übersicht, über die 66 ruhmreichsten Ritter. Es wird nicht zwischen Magiern und Nichtmagiern unterschieden.
- b) Turniere  
Hier findet Ihr eine Übersicht, über die 66 erfolgreichsten Ritter bei den Turnieren. Es wird nicht zwischen Magiern und Nichtmagiern unterschieden. Die Auflistung ist nach Punkten sortiert, für einen ersten Platz gibt es 3, für einen zweiten Platz 2 und für einen dritten Platz 1 Punkt, die addiert werden.
- c) Duelle  
Hier findet Ihr eine Übersicht über die jeweils 33 erfolgreichsten Ritter und Magier aus dem Bereich „Beleidigung und Satisfaktion“.  
Gewertet wird die Duellbilanz, das heißt, für ein gewonnenes Duell wird ein Punkt hinzuaddiert, für ein verlorenes Duell wird ein Punkt abgezogen.
- d) Reiche  
In dieser Kategorie werden die 33 Reiche bewertet.  
Punkte gibt es für die Anzahl der Untertanen im Reich, für die Größe der Fläche des Reichs, Gold und Silber in der Staatskasse, Reichkultur, Vielfalt der Berufe, Reichverteidigungs- und Angriffswert (setzt sich aus den Werten der Untertanen zusammen), sowie für die Bilanzen aus Turnieren und Duellen der Untertanen.

***Tipp:** Achtet darauf, dass eure Untertanen zumindest einen Acker bewirtschaften. Wohlhabende Reiche bieten ihren Untertanen Land, ist dieses nicht der Fall, riskiert ihr einen Punktabzug!*