



FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD

위대한 왕이 야만족의 소굴로 진격할 즈음 누군가 왕권을 노린다는 소문이 돌고 있었습니다.
수년간 전쟁이 계속되면서 왕이 사로잡혔다고 전해지자 소작농들은 혼란에 빠졌고, 적들은 이 기회를 놓치지 않았습니다. 치열한 혈전이 있었고 조각난 국가에서는 내란이 빈발했습니다.
초기 맹공격이 끝나자 아버지는 뷰레가드 공작과의 평화 조약 체결을 시도했습니다.
그러나 매복이 숨어 있었고 아버지와 다른 영주 모두 비참하게 숨을 거두었습니다.
조약은 체결되지 않았고 적은 계속해서 한 마을씩 전국을 전쟁으로 휩쓸고 있었습니다.
당신은 이제 지치고 찢긴 몸으로 소수의 군대가 숨어 있다는 한 외딴 지역의 숲으로 돌아왔습니다.
이제 이 곳에 작은 희망이 있다고 믿으며 돌아가신 아버지께 대한 복수를 준비해야 합니다.



목차

1.0 시작하기	4
1.1 설치	4
1.2 게임 시작 및 게임 모드	5
1.3 게임 옵션	6
1.4 게임 개요	7
1.5 매뉴얼 활용	7
1.6 승리 및 패배	8
1.7 멀티 플레이어 게임 플레이	8
1.8 맵 편집기 개요	11
2.0 게임 기본사항	12
2.1 메인 화면 개요 및 맵 탐색	12
2.2 카메라 인터페이스	13
2.3 아성 배치	14
2.4 인구 증가	15
2.5 배급 및 곡물창고	15
2.6 세금 책정	16
2.7 인기도 요약 설명	16
2.8 식량 및 자원 수집	17
2.9 인구 늘리기	18
3.0 인기도에 영향을 미치는 요인	19
3.1 식량	19
3.2 세금	20
3.3 인구 과밀	20
3.4 공연 및 기타 이벤트	21
3.5 종교	21
3.6 신술집 운영	22
3.7 공포 요인	22
4.0 식량 및 자원	23
4.1 저장소	23
4.2 자원	24
4.3 곡물창고	25
4.4 식량 유형	26
5.0 돈	27
5.1 세율	27
5.2 시장	28

6.0 군사력	29
6.1 군수품 및 병기고	29
6.2 병영	30
6.3 사용 가능한 유닛	30
7.0 군사 지휘	32
7.1 군사 모집	32
7.2 행군 명령	33
7.3 유닛 태세	34
7.4 군사 명령	34
7.5 맵 즐겨찾기	36
8.0 주민 보호	36
8.1 망루	36
8.2 성벽 건설	36
8.3 탑 및 타워	37
8.4 계단 설치	37
8.5 함정	38
8.6 해자 파기	38
8.7 공성 무기 배치	38
8.8 끊는 기름	39
9.0 공성전	39
9.1 공성 무기 개요	39
9.2 휴대용 방패	40
9.3 공성 망치	40
9.4 공성탑	40
9.5 캐터펄트 투석기	41
9.6 트레뷰셋 투석기	41
9.7 터널 파기	41
9.8 해자 메꾸기	42
10.0 참조 항목	42
10.1 비군사 캐릭터	42
10.2 식량 플로차트	47
10.3 자원 플로차트	47
10.4 건물 일람표	48
10.5 유닛 일람표	58
10.6 비용 일람표	59

1.0 시작하기

1.1 설치

CD-ROM 드라이브에 STRONGHOLD CD를 넣으십시오. CD가 자동 실행되면 마우스 왼쪽 단추로 설치 단추를 누르십시오. CD가 자동으로 실행되지 않으면 START, BROWSE 단추를 차례로 누른 다음 RUN을 선택합니다. 폴다운 화살표를 사용하여 STRONGHOLD CD가 삽입된 CD-ROM 드라이브를 선택하십시오. 'autoplay.exe'를 누른 다음 OK, OPEN을 차례로 선택한 후 INSTALL 단추를 누르십시오.

welcome 창이 나타나면 NEXT를 선택하여 계속 진행하십시오.

사용권 계약서 창이 나타납니다. 사용권 계약을 자세히 읽어 주십시오. 계약에 동의하는 경우 YES를 누르고 설치를 계속하십시오.

대상 폴더를 선택하는 옵션이 나타납니다. 기본 폴더를 사용하려면 NEXT를 누르고 계속 진행하십시오. 대상 폴더를 변경하려면 BROWSE를 누르고 STRONGHOLD를 설치하려는 위치를 입력하십시오.

바로 가기 폴더를 만들거나 PROGRAMS 메뉴에 있는 기본 폴더를 사용하십시오. 폴더 이름이 결정되었으면 NEXT를 누르고 계속 진행하십시오.

STRONGHOLD를 설치한 적이 있는 경우 Gamespy를 설치할지 묻는 메시지가 나타납니다. Gamespy를 설치하면 온라인 플레이가 가능합니다. Gamespy를 설치하려면 화면에 나타나는 메시지를 따르십시오.

PC에서 STRONGHOLD를 제거하려면 CD-ROM 드라이브에 STRONGHOLD CD를 삽입합니다. 자동 실행 화면이 나타날 때 UNINSTALL 단추를 누른 다음 화면의 지시를 따르십시오.

STRONGHOLD를 실행하기 전 readme 파일을 읽어 보는 것이 좋습니다. 이 파일에는 해당 게임에 대한 최신 정보가 들어 있습니다.

CD-ROM에 STRONGHOLD CD를 넣을 때마다 게임이 자동 실행되고 설치 단추 대신 PLAY 단추가 나타납니다. PLAY 단추를 눌러 게임을 실행하십시오.



1.2 게임 시작 및 게임 모드

FireFly Studios STRONGHOLD를 처음으로 로드하는 경우, 이름 입력을 요구하는 메시지가 나타납니다. 원하는 이름을 입력한 다음 OK를 누르면 주 메뉴 화면이 나타납니다.

주 메뉴는 4가지 영역으로 나누어집니다.

a) 전투 옵션 - 다음과 같은 전투와 관련된 옵션이 들어 있습니다.

- 1) 캠페인 플레이 - 무자비하고 잔인한 적에 대항하여 왕과 국가를 위해 싸우는 21개의 미션 캠페인을 진행합니다. 쥐, 뱀, 돼지, 늑대 등이 적으로 등장합니다.
- 2) 멀티 플레이어 게임 - Gamespy를 사용하여 인터넷이나 LAN을 통해 동시에 최대 8명까지 게임을 진행합니다.
- 3) 공성 미션 - 미리 만들어진 성을 공격하거나 방어합니다. 커뮤니티를 관리하지 않고 순수한 전투를 진행합니다.
- 4) 침략 플레이 - 캠페인 플레이와 같은 유형의 독립형 전투 미션입니다. 하나 이상의 적으로부터 지속적인 공격을 피해 성을 건설하고 경제를 발전시켜야 합니다.

b) 경제 옵션 - 이것을 선택하면 다음과 같은 비전투 옵션이 제공됩니다.

- 1) 경제 캠페인 플레이 - 전투 캠페인(위 참조) 바로 다음 기간으로 설정합니다. 이것은 왕국 재건을 기본으로 하는 다섯 가지 미션 경제 캠페인으로 되어 있습니다.
- 2) 경제 미션 플레이 - 경제 캠페인에 있는 것과 매우 유사한 독자적인 미션입니다. 사용할 수 있는 자원의 균형을 맞추고 하나 이상의 미리 설정된 목표를 달성 하면서 경제를 일으켜야 합니다.
- 3) 자유 건설 - 이곳은 자기 마음대로 건설할 수 있습니다. 싸울 적, 달성할 목표, 지켜야 할 시간 제한이 없습니다. 그저 건설할 맵을 선택하고 마음대로 건설 하면 됩니다!

c) 맵 편집기 - 이 옵션을 사용하면 자신이 직접 만든 맵으로 플레이 할 수 있습니다.

- 1) 이전 맵 로드 - 이미 시작했거나 예전에 저장해 둔 맵을 로드합니다.
- 2) 신규 단독 미션 - 경제, 전투 또는 랜드스케이프 맵으로 사용할 수 있는 맵을 처음부터 건설합니다.
- 3) 신규 공성 미션 - 웅장한 성을 건설하고 인터넷을 통해 게시하여 다른 사용자가 함락하는 데 걸리는 시간을 측정합니다.
- 4) 신규 멀티플레이어 맵 - 직접 맵을 작성한 다음 멀티 플레이어 모드에서 다른 사람과 게임을 진행합니다.



d) 저장된 게임 로드 - 이전에 저장해 둔 게임을 로드합니다. 옵션 메뉴를 사용하면 주 게임 실행 중에서 이전 게임을 로드할 수 있습니다.

1.3 게임 옵션



게임 실행 시 미니맵 왼쪽에 있는 열쇠 아이콘을 선택하면 게임 옵션 패널을 열 수 있습니다.

저장 - 원하는 파일 이름을 사용하여 게임을 저장할 수 있습니다.

불러오기 - 이전에 저장해 둔 게임을 로드할 수 있습니다.

옵션 - 다음과 같은 게임 요소를 변경할 수 있습니다.

게임 플레이 옵션 - 게임 진행 속도를 변경하고 게임 중 제공되는 도움말을 켜거나 끌 수 있습니다.

비디오 옵션 - 게임의 해상도나 맵이 스크롤되는 속도를 변경합니다.

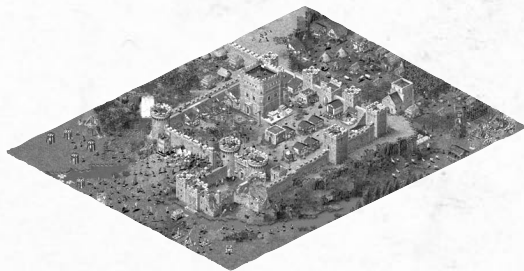
사운드 옵션 - 사운드를 켜고 끄거나 음악 볼륨, 음향 효과 및 음성의 볼륨 높낮이를 조정합니다.

도움말 - 게임 내 도움말 기능의 목차 페이지로 이동합니다.

미션 종료 - 현재 미션을 종료하고 시작 화면으로 돌아갑니다.

STRONGHOLD 끝내기 - STRONGHOLD를 닫고 운영 체제로 돌아갑니다.

게임 다시 시작 - 선택하면 게임으로 다시 돌아갑니다.



1.4 게임 개요

STRONGHOLD는 성(城) 건설 시뮬레이터입니다. 자신만의 중세 성을 설계하고 관리하며 방어하는 방법을 배울 수 있습니다. 11세기 중반에서 시작하여 목재 울타리와 언덕 등 자신을 방어하는 방법은 물론 성을 건설하고 주민을 통치하는 방법을 배우게 됩니다. 시간이 흐름에 따라 마지막 캠페인이 끝날 때까지 성은 점점 커지고 정교해지며 완벽한 성을 만드는 데 필요한 모든 지식을 배울 수 있습니다.

처음에는 아무 것도 없는 상태에서 시작하여 단계를 거듭하면서 스스로 성을 건설하고 방어해 나갑니다. 새로 거주를 시작하려면 안정적인 수입, 풍부한 식량 및 자원, 주민 등의 균형 잡힌 하부 구조가 필요합니다.

게임이 진행됨에 따라 방어력이 조금씩 증가합니다. 게임의 초기 단계에서는 간단한 울타리를 만들 정도의 자원밖에 주어지지 않지만 마침내 난공불락의 요새를 건설하는 데 필요한 모든 기술을 습득하게 됩니다.

승리하기까지는 많은 도전 과제가 주어집니다. 각 영역은 고유한 경제 조건을 가지고 있으며 역사의 한 장이 끝날 때까지 성을 지키기 위해 많은 치열한 전투에 직면합니다.

성 건설 계획을 신중하게 수립하고 군사 전술을 원활히 사용해야만 왕국을 안전하게 지킬 수 있습니다. STRONGHOLD가 여러분을 기다립니다. 행운이 함께 하길 바랍니다.

1.5 매뉴얼 활용

방대한 설명서가 부담이 될 수도 있지만 게임을 시작하기 위해 전부 다 읽을 필요는 없습니다. 시작 화면에서 자습서를 선택하여 게임 내 자습서를 먼저 둘러볼 수 있습니다. 또한 2장 빠른 시작/게임 기본에서도 게임에 필요한 주요 개념을 모두 소개합니다. 일단 기본적인 내용을 알게 되면 자세한 내용은 필요한 항목을 찾아 읽어 볼 수 있습니다.

'주'라고 적힌 부분에서 현재 내용에 관한 자세한 정보가 제공됩니다.

주: 필요하지 않으면 지금 읽지 않아도 됩니다. 현재 내용과 관련된 FAQ(질문과 대답)에 대한 답변입니다.



'팁'이라고 적힌 부분은 게임을 좀더 원활히 진행하기 위한 정보로써 예를 들어, 바로 가기 키 또는 다른 실행 방법 등에 대해 알려 줍니다.

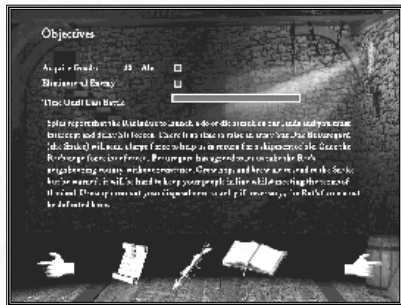
팁: 이 영역을 건너뛰면 더 빨리 시작할 수 있습니다. 여기서 언급한 내용은 배운 내용을 다르게 실행하는 방법입니다.

사용 가능한 게임 전략을 제안하는 '힌트'도 제공됩니다.

힌트: 자신이 원하는 방식 대로 진행하려면 힌트를 읽지 않아도 됩니다.

1.6 승리 및 패배

STRONGHOLD 내의 각 미션은 고유한 목표를 가지고 있습니다. 아직 완료하지 못한 목표를 보려면 미니맵 왼쪽에 있는 브리핑 단추를 선택하십시오.



현재 시나리오에 대한 미션 브리핑 텍스트가 나타납니다. 완료된 미션에는 단검표가 표시됩니다. 적 유닛을 모두 제거하는 것이 미션의 목표인 경우에는 시간 제한이 있습니다. 맵에 마지막으로 도착하는 침략까지의 시간이 표시됩니다. 모든 목표를 달성하고 미션을 완료하면 승리 화면이 표시됩니다. 영주가 살해되면 미션에 실패하며 실패 화면이 표시됩니다.

1.7 멀티 플레이어 게임 플레이

Gamespy Arcade(tm) 매치메이킹 서비스를 이용하거나 로컬 접속을 설정하면 STRONGHOLD 멀티 플레이어 게임을 시작할 수 있습니다.

a) Gamespy Arcade(tm)에서 게임 찾기

Gamespy Arcade를 시작하고 STRONGHOLD 로비로 이동합니다. 여기에서 대전이 가능한 다른 플레이어를 찾을 수 있습니다. 모든 플레이어가 준비되면 호스트가 게임을 시작하고 플레이어에게는 STRONGHOLD 멀티 플



레이어 옵션 화면이 표시됩니다(아래 참조).

주: STRONGHOLD 멀티 플레이어 서비스 제공업체 화면에서 Gamespy Arcade를 자동 실행시킬 수 있습니다. 이 경우 STRONGHOLD는 종료되고 Gamespy Arcade가 시작되며, 상대방을 선택하면 STRONGHOLD가 다시 실행됩니다.

b) 로컬 연결 설정

[전투 옵션] 화면에서 [멀티 플레이어]를 누르면 [서비스 제공업체] 화면으로 이동합니다. 여기에는 컴퓨터에 설치된 사용 가능한 연결 방법이 목록으로 표시됩니다. 선호하는 방법을 누르고 화면의 지시에 따라 연결합니다. 플레이어 한 명이 게임을 호스트하고 나머지 플레이어는 호스트에 의해 게임에 참가할 수 있습니다.

멀티 플레이어 게임에 연결하면 멀티 플레이어 옵션 화면이 나타납니다. 게임에 참가했다면 이제 준비 완료 아이콘을 눌러 게임을 시작할 준비가 되었음을 알려야 합니다. 그런 다음 채팅 창을 통해 어떤 게임을 플레이할 지 호스트에게 알립니다. 게임 매개변수는 호스트만 설정할 수 있습니다.

[연결된 플레이어] - 준비 상태와 함께 연결된 플레이어의 목록을 볼 수 있습니다. 모든 플레이어는 게임을 시작하기 전에 준비 상태로 설정되어야 합니다. 여기에서 팀 번호를 설정할 수 있습니다. 각 플레이어가 독립적으로 플레이하는 것이 기본값이지만 팀 번호를 눌러 다른 플레이어와 함께 플레이할 수 있습니다. 다른 플레이어와 동맹을 맺으면 서로 공격하지 않으며 승리 조건을 함께 만족시켜 게임을 완료할 수 있습니다.

게임을 호스팅하는 경우 아래와 같은 기본 게임 유형 옵션을 변경할 수 있습니다.

시작 아성 - 멀티 플레이어 게임에서 각 플레이어는 미리 주어진 아성으로 시작합니다. 이 옵션을 사용하면 게임 시작 시 각 플레이어가 갖는 아성의 유형을 변경할 수 있습니다. 아성을 변경하면 건물, 군대 및 시작 물품의 레벨이 변경됩니다. 단순 Saxon Hall은 적은 자원 및 군대 유형만 사용할 수 있는 초기 중세 게임을 제공합니다. STRONGHOLD에서 가장 향상된 점은 후기 중세 군대 및 기술 모두 액세스할 수 있다는 점입니다.

금 - 이 옵션을 사용하면 플레이어가 게임 시작과 함께 갖는 초기金を 설정할 수 있습니다.



인기도 - 이 옵션을 사용하면 시작 인기도 등급을 설정할 수 있습니다.

거래 - 이 옵션을 사용하여 자원, 식량 및 무기 카테고리를 거래하거나 거래하지 않도록 설정할 수 있습니다.

승리 조건 - 이 옵션을 사용하여 게임을 완료하는 방법을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 적 영주를 죽이거나 경제 목표를 달성하면 게임이 완료됩니다.

시작 물품 - 이 옵션을 사용하여 게임 시작 시 플레이어에게 제공되는 초기 식량, 자원 및 무기를 설정할 수 있습니다. 사용 가능한 물품은 선택한 아성 유형에 따라 달라집니다.

시작 군대 - 이 옵션을 사용하여 각 플레이어가 시작할 군대의 양을 변경할 수 있습니다. 첫 번째 전투를 수행하기 전에 구축에 많은 시간을 부여하려면 '없음'을 선택하십시오. 바로 전투를 수행하기를 원하는 경우에는 "많음"으로 변경하십시오.

채팅 창 - 연결된 다른 플레이어에게 메시지를 보낼 수 있습니다. 채팅 창에 메시지를 입력하고 [Enter]를 누르십시오.

맵 선택 - 사용 가능한 맵은 설정한 아성이나 함께 플레이하는 플레이어의 수에 따라 달라집니다. 오른쪽 아래의 창에서 맵을 선택할 수 있습니다. 오른쪽 위의 창에서 선택한 맵의 개요를 볼 수 있습니다. 간략한 설명이 맵 아래에 표시됩니다.

모든 플레이어가 준비되고 원하는 대로 게임 설정을 마쳤으면 시작 단추를 눌러 게임을 시작하십시오.

게임 내 채팅 - 멀티 플레이어 게임을 수행 중 채팅 입력 패널을 가져와서 다른 플레이어에게 메시지를 보낼 수 있습니다. 스페이스 바를 누르면 메시지가 발송됩니다. 메시지를 입력하기 전에 먼저 누구에게 메시지를 보낼지 결정해야 합니다. 기본값은 모두에게 보내기이지만 특정 플레이어에게만 메시지를 보낼 수 있습니다. 수신자로 설정할 개별 플레이어를 선택하려면 숫자 키를 누르십시오. 메시지 입력을 끝마쳤으면 [Enter]를 눌러 발송하십시오. 메시지를 취소하려면 [Esc]를 누르십시오.

STRONGHOLD 멀티 플레이어 게임에 대한 업데이트된 내용은 추가 정보 파일을 참조하십시오.



1.8 맵 편집기 개요

맵 편집기 단추를 선택하면 4 가지 추가 옵션이 나타납니다.

맵 불러오기 - 이 옵션을 사용하여 이전에 저장한 맵을 불러오거나 편집할 수 있습니다.

신규 단독 맵 - 이 옵션을 사용하여 게임 본래의 맵이나 시나리오를 완성하는 포위, 침략, 경제 및 랜드스케이프 맵을 만들 수 있습니다. [맵 보기] 버튼을 사용하면 맵 수정 화면으로 이동할 수 있습니다. 그런 다음 [시나리오 편집] 단추를 누르면 미션에 대한 여러 이벤트와 조건을 변경할 수 있습니다. 단계별 지시에 따라 만들려는 맵 크기와 게임 유형을 선택하십시오.

주: 선택한 게임 유형에 따라 게임에서 맵이 표시되는 위치가 결정됩니다. 예를 들어 침략 맵을 만들기로 선택한 경우 해당 맵은 전투 침략 카테고리 아래에 표시됩니다.

신규 공성 미션 - 성 건설 능력을 다른 게이머와 비교해서 테스트 해 볼 수 있습니다. 모든 게이머는 같은 자원으로 시작하여 제한된 돌과 인원만으로 성을 건설합니다. 적군은 게이머의 요새와 군주를 공격할 공격력을 갖추기 위한 포인트를 갖게 됩니다. 게이머가 건설한 성이 끝까지 견디는지 쉽게 무너지는지 평가 받게 됩니다.

신규 멀티 플레이어 맵 - 여기에서는 게이머와 다른 동료 게이머를 위한 맵을 만들 수 있습니다. 맵 편집 화면에 들어가면 플레이어의 시작 아성과 건물을 배치할 수 있는 추가 옵션을 볼 수 있습니다. 맵에 배치한 아성의 개수는 해당 맵을 사용할 수 있는 플레이어의 최대 숫자이며 배치한 아성의 유형은 시작 아성 유형을 설정합니다(멀티 플레이어 게임 1.7절 참조)

맵 편집기를 사용하면 랜드스케이프 편집 툴과 사용자 정의 시나리오 작성기를 마음대로 사용할 수 있으며 가장 아름다운 맵과 완벽한 미션을 만들 수 있습니다.

게임 플레이를 위해 이런 미션을 공유할 수는 있지만 판매하거나 기타 상업적 목적으로 사용할 수 없습니다. 편집기와 파일에 대한 다른 모든 권리는 Firefly Studios Ltd.의 소유입니다.

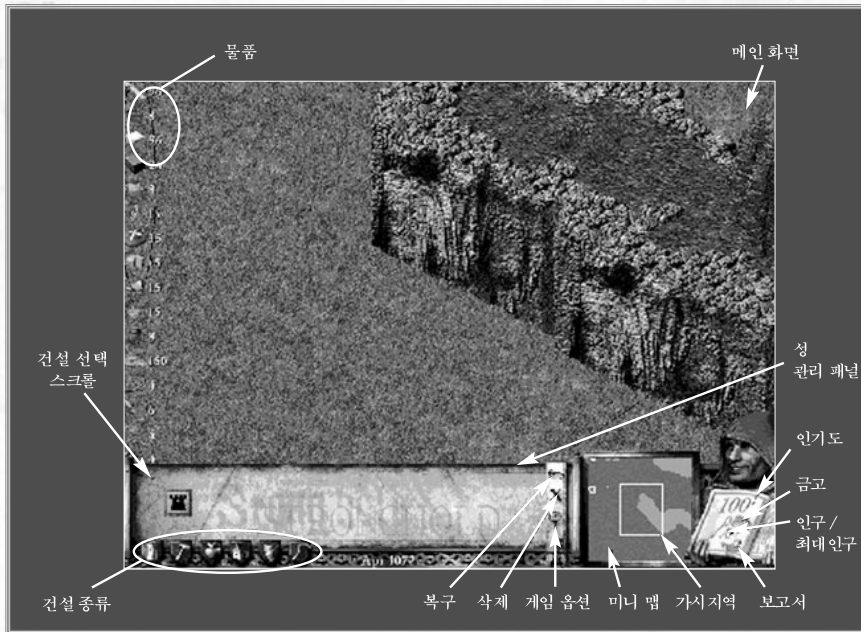


2.0 게임 기본사항

이번 절에서는 STRONGHOLD의 주요 특징에 대해 설명합니다. 게임을 해 본 경험이 많지 않으면 자습서 실드를 선택하여 게임 내 자습서를 살펴보는 것이 좋습니다. 게임을 자주 하는 편이면 이번 장을 자세히 살펴 게임의 기본에 대해 익히는 것이 좋습니다.

2.1 메인 화면 개요 및 맵 탐색

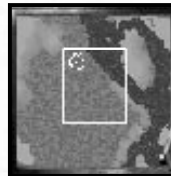
새 게임을 시작하면 초기 화면은 아래와 같습니다.



맵 주위로 스크롤하려면 마우스 포인터를 화면 끝으로 이동시키면 됩니다. 맵 주위로 스크롤하면 미니맵(전체 보기)도 같이 움직입니다.

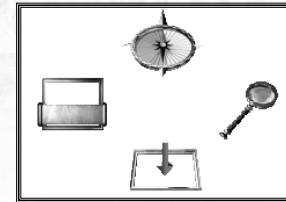
팁: 커서 키를 사용하여 맵 주위로 스크롤 할 수도 있습니다.

특정 위치로 이동하기 위해 오른쪽 아래에 있는 미니맵(전체 보기)을 마우스 왼쪽 단추를 누를 수도 있습니다.



2.2 카메라 인터페이스

메인 화면에서 마우스 오른쪽 단추를 길게 누르면 4 개의 카메라 인터페이스가 표시됩니다.



맵을 회전하려면:

회전 아이콘 위로 마우스 포인터를 이동하십시오. 해당 아이콘이 강조 표시되면서 맵이 90도 회전합니다. 아이콘에서 마우스를 옮겨도 오른쪽 단추를 계속 누르고 있으면 맵은 계속 회전합니다.



확대/축소하려면:

마우스 오른쪽 단추를 누른 채 마우스 포인터를 확대/축소 아이콘으로 이동시키십시오. 맵을 더 넓게 볼 수 있도록 화면이 축소됩니다. 한번 더 수행하면 다시 원래대로 확대됩니다.



뒷면을 보려면:

마우스 포인터를 평평하게 하기 아이콘으로 이동하십시오. 배경, 나무 및 일부 건물 등을 같은 레벨로 잡아당길 수 있습니다. 단추를 놓으면 배경이 원래대로 돌아옵니다.

힌트: 이 기능은 벽 뒤쪽을 들여다보아야 할 때 매우 유용합니다.



관리 패널을 숨기려면:

왼쪽 아이콘으로 마우스 포인터를 이동시키면 관리 패널을 숨겨 전체 화면으로 게임을 즐길 수 있습니다. 한번 더 수행하면 관리 패널이 다시 나타납니다.

팁: [Tab] 키를 사용하여 관리 패널을 숨길 수도 있습니다.



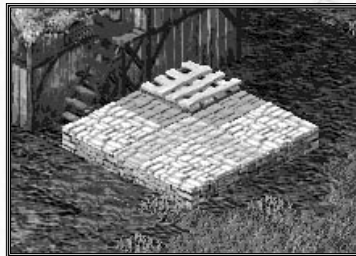
2.3 아성 배치

다른 건물을 사용하려면 맵에 시작 아성과 곡물창고 지대를 배치해야 합니다. 건물을 지으려면 화면 아래에 있는 건물 선택 스크롤에서 원하는 건물을 선택한 다음 메인 화면에서 원하는 위치를 마우스 왼쪽 단추로 누릅니다.



주: 건물을 접근할 수 없는 지역에 배치한 경우 커서의 일부가 붉은색으로 변경되어 해당 지역에 건물을 배치할 수 없음을 경고합니다.

일단 아성을 배치하면 많은 일이 발생하게 됩니다. 우선 가장 먼저 시작 자원이 시작 물품에서 저장소로 전달됩니다.



이들 자원은 이제 건설용으로 사용할 수 있습니다.

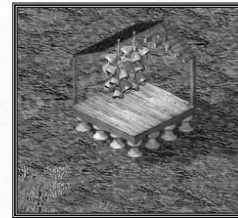
2.4 인구 증가

아성과 저장소 이외에도 모닥불을 볼 수 있습니다. 모닥불 위로 마우스 포인터를 옮기면 인구 성장 표시기가 나타납니다.



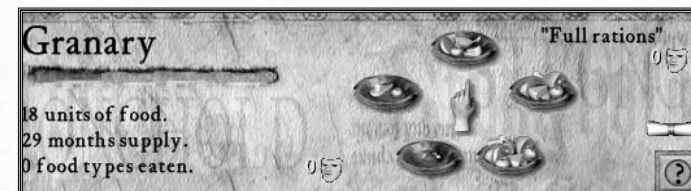
인기도가 높을수록 표시기가 빠르게 채워지며 인구 성장도 빨라집니다. 표시기가 가득 채워질 때마다 소작인이 도착하며 작업이 사용 가능해질 때까지 모닥불에서 대기합니다. 표시기가 붉은색으로 변하면 게이머의 인기가 떨어진 것을 의미합니다. 그 후 표시기는 사람들이 성을 떠나는 속도를 표시하게 됩니다.

2.5 배급 및 곡물창고



곡물창고를 만들면 시작 물품의 식량이 곡물창고로 옮겨집니다. 곡물창고를 마우스 왼쪽 단추로 누르면 곡물창고 패널이 나타납니다.

주: 건물 또는 사람을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 자세한 내용을 보여 주는 화면이 나타납니다. 건물을 배치한 후 마우스 오른쪽 단추를 누르면 건물 커서가 사라지고 표준 마우스 커서로 돌아옵니다.



이 패널에서 식량 상세 내역을 보고 배급량을 변경할 수 있습니다. 패널 오른쪽에 5 개의 접시가 있고 서로 다른 분량의 식량이 놓여 있습니다. '배급 없음'에서 '배급 두배'까지 서로 다른 배급 설정을 나타냅니다. 기본적인 '완전 배급' 이하로 배급을 줄이면 인기도에 부정적인 영향을 미치며 배급을 늘리면 긍정적인 효과가 나타납니다. 곡물창고 패널의 막대 속도를 관찰하거나 곡물창고에서 사라지는 식량 단위를 살펴보면 소비율을 짐작할 수 있습니다.

2.6 세금 책정

아성에서 마우스 왼쪽 단추를 누르면 세금 패널이 나타납니다. 여기에서 세금 상세 내역을 보고 세율을 변경할 수 있습니다. 슬라이드 바를 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동시켜 관대한 구호물 지급에서 혹독한 수준까지 세금을 설정할 수 있습니다. 기본적인 '세금 없음' 이상으로 세율을 증가시키면 인기도에 부정적인 영향을 미치며 구호물로서 돈을 나눠 주면 긍정적인 효과가 나타납니다.

2.7 인기도 요약 설명



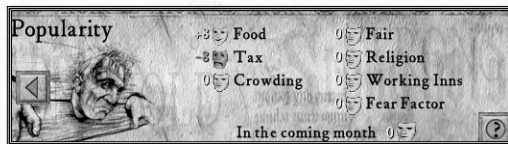
펼쳐진 책을 들고 있는 학자는 당신으로 하여금 결정적인 정보들을 한눈에 알아 볼 수 있게 합니다.

그의 얼굴 표정이 게이머의 인기도를 반영하며 게이머의 활동에 대해 그가 생각하는 바를 알게 해줍니다.

리포트 북을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 리포트 패널이 나타납니다.



인기도 단추에서 마우스 왼쪽 단추를 누르면 인기도 관련 정보가 표시됩니다.



패널 아래의 [향후 몇 달간의 인기도]라는 단어 다음을 보면 향후 몇 달간에 대한 성 인기도에 대한 게이머 활동의 전반적 영향을 볼 수 있습니다. 인기도를 조작하는 중요한 2 가지 방법은 세율 및 배급을 변경하는 것입니다. 인기도 등급을 50 이상으로 유지해야 합니다. 그렇지 않으면 사람들이 당신의 성을 떠나기 시작합니다.

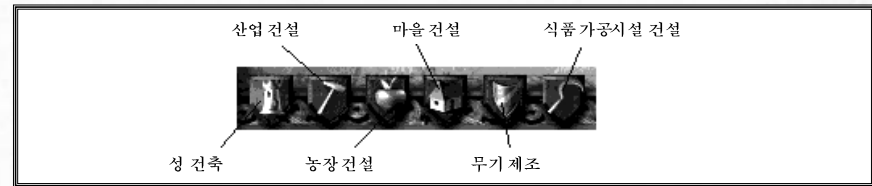


율법 학자의 미소가 멈추고 인기도 등급이 붉은색으로 표시되기 시작하면 작업자가 하나 둘 떠나게 됩니다. 인기도는 50 이하이면 붉은색으로 표시되고 50 이상이면 녹색으로 표시됩니다.

팁: 율법 학자의 말에 귀 기울이시오. 당신에게 문제가 발생하면 그가 알려 줍니다.

2.8 식량 및 자원 수집

화면 왼쪽 아래를 따라가다 보면 여섯 개의 방패가 눈에 띄게 됩니다.

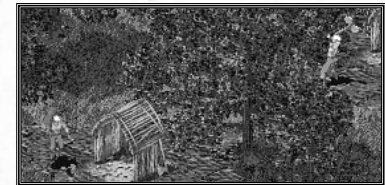


이 방패들은 건물 카테고리 단추입니다. 이 단추를 사용하여 건물 선택 스크롤에 표시된 건물 유형을 변경할 수 있습니다. 이들 방패 위로 마우스 포인터를 이동하면 해당 방패가 강조 표시되고 건물 선택 스크롤 위에 간략한 단추 설명이 나타납니다.

팁: 게임 내의 아이콘을 이해할 수 없는 경우 마우스를 해당 아이콘 위로 이동하면 설명이 나타납니다.

게임의 가장 기본적인 자원은 목재로서 거의 모든 건물을 건설하는 데 필요합니다. 망치 그림이 있는 방패를 마우스 왼쪽 단추로 누르면 산업 건물 카테고리를 선택할 수 있습니다.

맵에 나무꾼 움막을 배치하면 소작인이 나무꾼으로 변경되고 나무를 잘라내기 위해 일하기 시작합니다.



식량을 가장 쉽고 빠르게 얻는 방법은 사슴을 사냥하는 것인데 농장 건물 카테고리에 있는 사냥꾼 움막을 지으면 됩니다.



고기가 준비되면 곡물창고에 배치되며 식량 저장량이 늘어납니다. 게이머는 식량 소비 비율과 곡물 창고에 식량이 배치되는 비율이 균형을 이루도록 항상 주의해야 합니다.



실행 취소 - 건물을 배치할 때 마음이 바뀌면 미니맵 왼쪽에 있는 실행 취소 단추를 마우스 왼쪽 단추로 누르십시오. 마지막 동작이 취소됩니다. 모든 자원도 원래대로 복구됩니다.



삭제 - 현재 정착지에서 건물을 제거하려면 미니맵 왼쪽에 있는 삭제 단추를 마우스 왼쪽 단추로 누른 다음 삭제하려는 건물을 선택하십시오. 건물을 짓는 데 소비한 자원의 절반이 원래대로 복구됩니다.

2.9 인구 늘리기



사용 가능한 주택을 증가시키려면 마을 건물 카테고리에 있는 오두막집을 많이 지어야 합니다.

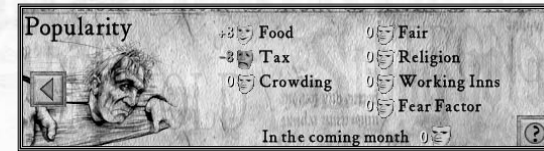
사용 가능한 주택은 8배씩 증가합니다. 정착지도 계속 성장하지만 인구가 증가된다는 점을 잊어서는 안 됩니다.

요약 :

- 당신이 정착하기에 적절한 지역을 찾기 위해 카메라 인터페이스와 미니 맵을 사용하십시오.
- 식량과 곡물 재배 지역은 다른 건물들을 짓기 전에 먼저 위치를 정해야 합니다.
- 인기도는 게임의 큰 변수로 작용합니다.
- 세울, 또는 식량배급율의 변동은 당신의 인기도에 큰 영향을 미칩니다.
- 목재와 식량 수급을 서둘러야 함을 잊지 마십시오.
- 인구를 증가시키기 위해 많은 집을 짓고, 인기도가 높아질수록 식량제공에 더욱 많은 신경을 써야 합니다.

3.0 인기도에 영향을 미치는 요인

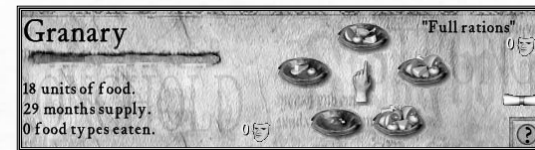
이 장에서는 인기도에 영향을 미치는 각 요인에 대해 설명합니다. 이 요인들은 보고서 메뉴에서 인기도 패널을 열 때 목록으로 표시됩니다.



각 요소의 왼쪽에 있는 것은 얼굴입니다. 녹색의 미소 얼굴은 해당 요인에 대한 긍정적인 결과를 나타냅니다. 노란색 얼굴은 아무 결과가 없음을 나타내며 빨간색 우는 얼굴은 부정적인 결과를 나타냅니다. 이들 얼굴이 함께 추가되는 경우는 전반적 인기도에 대한 보너스 또는 페널티를 반영하며 [향후 몇 달간의 인기도]라는 단어 뒤에 표시됩니다. 식량이나 세금 등 2 가지 주요 요인과 함께 인기도에 영향을 미치는 방법은 총 7 가지입니다.

3.1 식량

배급을 변경하는 것은 인기도에 영향을 미칠 수 있는 가장 빠른 방법 중 하나입니다. 소비되는 식량 유형의 수와 배급 설정 모두 식량 보너스 또는 페널티에 영향을 미칩니다. 이들이 미치는 영향은 각각 곡물창고 패널에 표시됩니다.



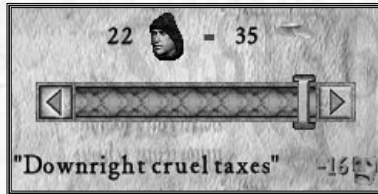
2가지 종류 이상의 식량을 제공하면 주민이 매우 좋아합니다. 완전 배급 이하를 제공하면 인기도가 떨어지며 배급을 늘리면 인기도가 증가합니다. 소비되는 식량 유형 및 배급의 보너스와 페널티는 아래와 같습니다.

소비되는 식량 유형	보너스 및 페널티
1	0
2	+1
3	+2
4	+3

배급	보너스 및 페널티
없음	8
절반	4
완전	0
추가	+4
두 배	+8

3.2 세금

STRONGHOLD의 주민은 납세를 좋아하지 않기 때문에 세율이 (+)이면 인기도에는 (-)의 효과를 가져옵니다.



금고에 충분한金を 보유하고 있으면 소작인들에게 매달 구호물로서 돈을 줄 수 있습니다.



이렇게 하면 인기도에 긍정적인 영향을 미칩니다.

힌트: 이런 구호물은 식량이 모자랄 때 매우 유용합니다. 배급을 반으로 줄이는 대신 구호물로 돈을 지급하면 곡물창고 저장량을 회복하는 방법을 찾을 때까지 페널티를 피할 수 있습니다.

다양한 세금 설정으로부터 게이머가 받을 수 있는 인기도 보너스와 페널티가 아래 표에 정리되어 있습니다.

관대한 구호물	많은 구호물	적은 구호물	세금 없음	낮은 세금	일반적인 세금	조금 높은 세금	높은 세금	매우 높은 세금	혹독한 세금
+7	+5	+3	+1	-2	-4	-6	-8	-12	-16

주: 국고가 비어 있는 경우 구호물로 돈을 지급하려고 해도 인기도에는 아무 영향을 미치지 못합니다.

3.3 인구 과밀

아성은 게이머가 주민에게 제공할 수 있는 약간의 시작 주택을 제공합니다. 이후에는 최대 인구 레벨을 증가시키기 위해 주택을 배치해야 합니다. 각 주



택은 8명의 주민에게 주거를 제공합니다. 주택 부족은 주민 수가 사용 가능한 주택을 초과하는 경우에 발생합니다. 주택 부족 문제가 발생하면 인구 표시기가 붉은 색으로 바뀝니다.

인구 과밀은 집을 제거하거나 적에 의해 집이 파괴된 경우에 발생할 수 있습니다. 인구 과밀을 해결하는 방법은 단순합니다. 집을 더 많이 만들면 됩니다.

3.4 공연 및 기타 이벤트



때때로 게임 진행 중에 순회 공연단이 성을 방문하는 일이 있습니다. 순회 공연단이 마을에 머물면 인기도가 일시적으로 상승합니다.

군주의 결혼과 같은 다른 이벤트가 발생할 수 있으며 현재 인기도에 일시적인 영향을 미칩니다. 이와 같은 이벤트는 게이머가 통제할 수 없으며 추가 보너스와 같이 주어집니다.

3.5 종교



종교 건물을 지으면 성직자가 도착하고 주민을 위해 기도하기 시작합니다.

[조언자 보고] 메뉴에서 [종교] 패널을 열면 축복 받은 주민의 수는 물론 게이머의 인기도에 영향을 미치는 보너스를 볼 수 있습니다.

성직자가 내린 축복은 일시적입니다. 다시 축복 받아야 하는 주민을 지정해야 합니다. 커뮤니티의 종교적 요구에 지속적으로 부응해야 합니다. 더 많은 주민이 축복을 받을수록 보너스도 높아지고 게이머의 인기도에 영향을 미치게 됩니다.



게이머가 건설한 성의 주민이 늘어날수록 축복 받은 사람의 비율이 떨어지며 결국 보너스도 줄어들게 됩니다. 이런 한계를 수정하려면 추가로 교회당을 건설해야 합니다. 커뮤니티가 확대됨에 따라 주민의 종교적 요구는 더욱 거세지

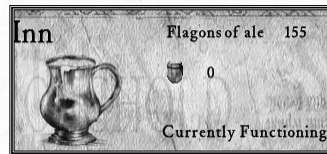


며 이런 요구에 부응하여 교회당을 적절히 제공하지 못하면 결국 인기도가 떨어진다는 사실에 주의해야 합니다.

교회당 건물은 마을 건물 카테고리에서 찾을 수 있습니다.

3.6 선술집 운영

선술집에서는 맥주를 제공합니다. 선술집 주인은 저장소로부터 맥주를 모아 자동으로 선술집에 전달합니다. 선술집에서 맥주를 공급하기 시작하면 주민이 마시기 시작합니다. 맥주에 취한 주민의 비율은 주민의 수에 따라 달라집니다. 주민이 많을수록 맥주의 소비량도 늘어납니다. 선술집이 영업하고 있는지 확인하려면 선술집을 선택하고 해당 패널을 살펴보십시오.



이 패널은 선술집에 남아 있는 맥주의 저장량을 보여 줍니다. 맥주가 남아 영업하고 있는 선술집 한 개당 게이머의 인기도에 보너스 1점이 추가됩니다. 각 선술집 당 술에 취한 주민은 장소에 관계 없이 같은 비율입니다. 선술집은 '식량 가공 건물' 카테고리에서 찾을 수 있습니다.

3.7 공포 요인

공포 요인을 사용하면 주민의 게이머를 어떻게 생각하는지(잔인함, 무자비함, 대하기 쉬움, 너그러움)를 알 수 있습니다. 공포 요인은 주민의 생산성을 결정하는 데 중요합니다. 성 주위에 멋진 구조물을 배치하면 게이머는 관대한 사람으로 평가되고 인기도가 증가하지만 주민의 작업 능률은 줄어듭니다. 예를 들어, 성 안에 정원을 건설하면 많은 사람이 좋아하지만 작업장으로 즉시 돌아가지 않고 물건을 전달한 후 정원 주위에서 한가롭게 산책하는 것을 알 수 있습니다.

'마을 건물' 카테고리에서 웃는 얼굴을 누르면 자세한 내용을 볼 수 있습니다.



다른 한편으로 좀더 잔인하고 무자비하게 보이는 것이 좋을 수 있습니다. 성 주위에 유해 구조물을 배치하면 작업 능률을 높일 수 있습니다. 이렇게 당연하지만 인기도에는 좋지 않은 영향을 미칩니다. 예를 들어, 교수대를 배치하면 평판이 좋지는 못하겠지만 주민이 더욱 열심히 일할 수 있게 독려하는 효과가 있습니다. 저장소, 곡물창고, 병기고에 물건을 전달하자마자 곧 다른 물건을 옮기기 시작합니다.



'마을 건물' 카테고리에서 찡그린 얼굴을 누르면 자세한 내용을 볼 수 있습니다.



4.0 식량 및 자원

이번 절에서는 식량과 자원을 관리하는 방법에 대해 설명합니다. STRONGHOLD에서는 3 가지 유형의 물품을 사용할 수 있습니다.

- 식량
- 자원
- 무기

주: 무기에 대한 자세한 내용은 6.1 절을 참조하십시오.



새로운 게임을 시작하면 화면의 위쪽에서 마차가 지나가는 것을 볼 수 있으며 이는 시작 물품의 도착을 알리는 신호입니다.

게이머의 시작 물품은 저장소, 곡물창고, 병기고를 건설하기 전까지는 메인 디스플레이의 왼쪽 위에 표시됩니다.

4.1 저장소

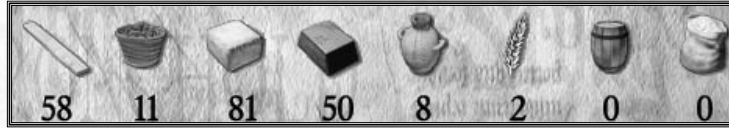


수집하거나 생산한 모든 자원은 저장소에 보관됩니다. 네모난 모양의 각 저장소는 4 가지 유형의 자원을 쌓아 둘 수 있습니다.

저장소를 살펴보기만 하면 현재 보유한 자원의 양을 쉽게 어렵지 않게 알 수 있습니다. 각 자원의 정확한

양을 파악하려면 원하는 저장소를 마우스 왼쪽 단추로 누르십시오.

팁: [조언자 보고] 메뉴에서 [저장소] 단추를 사용해도 같은 화면을 볼 수 있습니다.



공간이 부족할 경우 원래의 저장소에 저장 공간을 더 추가할 수 있습니다. 추가할 저장소는 원래 저장소와 인접한 위치에 설치해야 합니다.

힌트: 게임 후반부에 저장소를 확장해야 할 경우를 대비하여 저장소 주위에 공간을 남겨두는 것이 좋습니다.

4.2 자원

총 8개의 자원 유형을 사용할 수 있으며 해당 자원은 저장소에 보관됩니다. 일부는 원자재이고 일부는 가공 처리가 된 자원입니다.

밀:



밀은 밀 농장에서 채배하는데 STRONGHOLD의 생산적인 식량 체인을 구성하는 데 기본이 됩니다. 밀가루를 만들려면 밀이 꼭 필요합니다.

밀가루:



밀이 있으면 방앗간에서 밀가루를 만들 수 있습니다. 빵을 구우려면 밀가루가 꼭 필요합니다.

홥:



홥은 홥 농장에서 채배합니다. 맥주를 양조하려면 먼저 홥을 채배해야 합니다.

맥주:



홥이 있으면 양조장에서 맥주를 생산할 수 있습니다. 최종적으로 선술집에 맥주를 공급하면 보너스로 인기도가 상승됩니다.

석재:



지표에서 석재를 추출하는 채석장을 흰 자갈 위에 배치해야 합니다. 석재는 대부분의 성곽 방어물을 건설하는 데 필수적인 자원입니다.

철:



철을 채굴하는 광산은 언덕 위에서 발견되는 붉은색 바위 위에 배치해야 합니다. 좀더 향상된 무기와 갑옷 유형을 만들려면 철이 필요합니다.

목재:



목재는 나무꾼이 수집하며 대부분의 건물을 짓는 데 사용됩니다. 기본 무기 유형을 만드는 데 사용되기도 합니다.

피치:



피치는 주로 늪 지대에서 찾을 수 있습니다. 늪 지대에서 발견할 수 있는 일부 유전에 피치 채집기를 배치하여 피치를 얻을 수 있습니다. 피치는 기름을 끓이거나 피치 도랑에 사용됩니다.

4.3 곡물창고

곡물창고는 식량을 저장해 두는 장소입니다. 곡물창고에서 마우스 왼쪽 단추를 누르면 주민에게 나누어 줄 식량의 양을 설정할 수 있습니다. 나누어 줄 식량의 양을 배급 수준이라고 합니다.



왼쪽 위에 있는 녹색 막대는 식량 소비량 표시기입니다. 막대가 녹색으로 가득 채워질 때마다 곡물창고에서 식량 유닛 1개가 소비됩니다. 주민의 수가 많고 배급 수준을 높게 설정할수록 곡물 저장량이 빨리 소비됩니다.

곡물창고라는 글자 아래 표시된 3가지 숫자는 곡물창고에 남은 식량 유닛, 이 식량으로 버틸 수 있는 기간 및 주민에게 제공하는 식량이 수를 나타냅니다.

패널 오른쪽에 5개의 접시가 있고 서로 다른 분량의 식량이 놓여 있습니다. '배급 없음'에서 '배급 두배'까지 서로 다른 배급 설정을 나타냅니다. 기본적인 '완전 배급' 이하로 배급을 줄이면 인기도에 부정적인 영향을 미치며 배급을 늘리면 긍정적인 효과가 나타납니다.

곡물창고에 마우스 포인터를 위치시키면 곡물창고의 지붕이 사라지고 안을 들여다 볼 수 있습니다. 곡물창고를 살펴보면 저장해야 할 식량의 양과 유형을 쉽게 알 수 있습니다.



각 식량 유닛에 대한 정확한 저장량을 보려면 [곡물 창고] 패널에 있는 [식량 보고서] 단추를 마우스 왼쪽 단추로 누르십시오.

팁: [서기 보고서] 메뉴에서 [식량]을 선택해도 이 패널을 볼 수 있습니다.



이 패널을 통해 가장 부족한 식량이 무엇인지 쉽게 알 수 있습니다. 식량 저장 용량을 늘리려면 기존 곡물창고 근처에 추가 곡물창고를 배치하면 됩니다.

4.4 식량 유형

STRONGHOLD에서 사용할 수 있는 식량 유형은 모두 4 가지이며 모두 다 곡물창고에 보관합니다. 각 식량 유형은 유형별 장점과 단점을 가지고 있습니다.

고기:



사냥꾼 움막을 배치하면 게이머를 위해 사냥꾼이 고기를 모아 옵니다. 이렇게 하면 상당한 양의 식량을 빨리 만들 수 있지만 사냥할 수 있는 짐승이 이동해 버리거나 너무 많이 사냥하면 고기를 안정적으로 획득하기가 어렵습니다.

사과:



사과는 과수원에서 재배할 수 있으며 주로 낮은 지역에 배치해야 합니다. 식량을 쉽게 얻을 수 있는 방법이지만 과수원을 만들려면 많은 양의 토지가 필요합니다. 사과 고기보다는 훨씬 안정적으로 공급 받을 수 있지만 생산량이 많지 않은 것이 흠입니다.

치즈:



치즈는 목장에서 생산할 수 있습니다. 목장에서 치즈를 생산하려면 많은 시간이 걸립니다. 목장 주인이 치즈를 만들 우유를 얻기 위해서는 젖소 3마리를 길러야 합니다. 그러나 일단 우유를 생산하기

시작하면 과수원이나 사냥보다 훨씬 더 효율적인 식량 제공원이 됩니다. 가죽 갑옷을 만들려면 무두장이가 젖소를 데려가야 하므로 치즈 생산은 어려움을 겪게 됩니다.

빵:



밀가루가 있으면 빵가게에서 빵을 만들 수 있습니다. 물론 밀가루를 만들려면 밀이 있어야 합니다. 빵을 만들기까지 식량 체인을 구축하려면 많은 시간과 자원이 필요하지만 밀 농장, 방앗간 및 빵가게가 한 장소에 있으면 전체 게임에서 가장 효율적인 식량 제공원으로 활용할 수 있습니다. 사과 과수원 및 밀 농장은 낮은 지역에 배치해야 하므로 가깝게 제한된 공간을 최대한 활용할 수 있는 방법에 대해 심각하게 생각해 보아야 합니다.

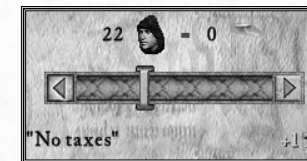
팁: 방앗간 하나를 운영하면 빵가게 여러 개를 지원할 수 있습니다. 빵가게를 비용 효율적으로 운영하려면 여러 명의 빵가게 주인이 필요합니다.

5.0 돈

이번 절에서는 자금을 효율적으로 관리하는 방법에 대해 설명합니다. 자금 상태를 건전하게 유지하면 비상 사태에 직면했을 때 도움이 됩니다.

5.1 세율

세금 패널을 열려면 아성에서 마우스 왼쪽 단추를 누르십시오.

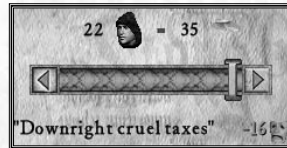


슬라이드 바를 사용하면 세금을 올리거나 주민에게 구호물을 제공할 수 있습니다.

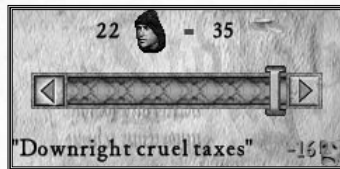
주: 3.2 세율을 어떻게 조정하는가에 따라 인기도가 영향을 받습니다.

금고에 충분한金を 보관하고 있는 경우 주민이 계속 머물도록 구호물을 지급하는 수준까지 세율을 낮출 수 있습니다. 이렇게 하면 인기도 보너스가 제공됩니다.

STRONGHOLD



또한 돈을 모으기 위해 세율을 높일 수도 있습니다. 세율을 높이면 인기도에 부정적인 영향을 미칩니다. 가장 높은 세율인 '혹독한 수준'으로 세금을 설정하면 주민이 버는 동전 한 닢까지도 징수할 수 있지만 인기도에 심각한 영향을 미치므로 최단 기간에 한해 사용해야 합니다.



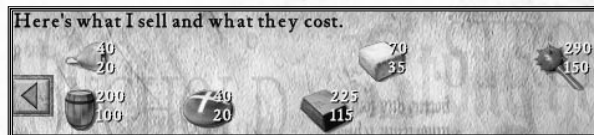
성의 현재 금융 상태에 대한 자세한 정보를 보려면 [금융 보고서]로 이동하십시오.

5.2 시장

시장에서는 물건을 사고 팔 수 있습니다. 시장을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 거래 패널이 나타납니다.



오른쪽에 있는 저울 아이콘을 누르면 사용 가능한 물품의 가격표가 나타납니다. 이 가격표 패널에서는 거래가 가능한 각 물품의 구매 및 판매 가격이 표시됩니다.

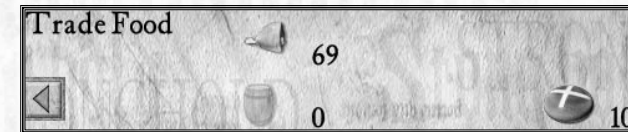


주: 게임 진행 상황에 따라 일부 품목을 거래하지 못할 수 있습니다.

처음 3 개의 아이콘을 누르면 각각 식량, 자원 및 무기 패널로 이동할 수 있습니다.



STRONGHOLD



여기에서 거래를 원하는 물품을 누른 다음 구매 또는 판매 단추를 누르십시오.

주: 시장에서는 대량으로만 거래할 수 있으므로 한번에 물품 5개씩 팔거나 사야 합니다.



총 계산서는 아성 패널에 표시됩니다. 각 물품 유형에 대해 사용되는 계산서는 아래와 같습니다.

6.0 군사력

이번 절에서는 군사를 키우는 데 필요한 모든 내용에 대해 설명합니다.

6.1 군수품 및 병기고

STRONGHOLD에서는 8가지의 무기 유형을 사용할 수 있습니다. 이들 무기는 병기고에 저장되어 있습니다. 무기나 갑옷의 수량을 보려면 병기고에서 마우스 왼쪽 단추를 누르십시오.

무기 종류	제조자	필요한 자원
활	활 제작자	목재 2
석궁	활 제작자	목재 3
창	창 제작자	목재 1
미늘창	창 제작자	목재 2
철퇴	대장장이	철 1
검	대장장이	철 1
가죽 갑옷	무두장이	젖소 한마리 당 가죽 갑옷 3 벌
금속 갑옷	갑옷 제작자	철 1

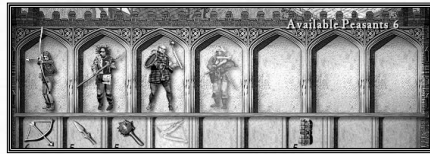


6.2 병영

병영에서는 군대를 고용하고 훈련할 수 있습니다. 병영을 선택하면 병영 패널이 나타납니다.



군사 유닛을 생산하기 위해 어떤 무기가 요구되는지 알려면 각 군대 유형 위로 마우스 포인터를 이동시키십시오. 패널 아래에 필요한 물품이 강조되어 표시됩니다.



사용할 수 있는 소작인과 적절한 군사 물품이 있는 경우 원하는 군대 유형을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 소작인을 고용하고 훈련시키게 됩니다. 모닥불 주위에 군대가 나타나며 병영쪽으로 걸어갑니다. 군대는 노동력으로 간주되지 않으므로 주택이 추가로 필요하지는 않습니다.

6.3 사용 가능한 유닛

병영에서 고용할 수 있는 군대 유형은 모두 8가지가 있습니다. 길드에서 훈련할 수 있는 3개의 특별 유닛이 추가로 제공됩니다.

궁수 :



궁수는 게이머가 사용할 수 있는 표준 장거리 군대입니다. 무기가 떨어지면 게임에서 이동 속도가 가장 빠른 유닛이기도 하지만 궁수는 백병전에서는 실제로 아무 쓸모가 없습니다. 멀리까지 활을 쏠 수 있으며 특히 금속 갑옷을 입지 않은 유닛에 대항할 때 매우 효과적입니다.

석궁수 :



석궁수는 궁수에 비해 활을 재장전하거나 이동하는 속도가 느리며 멀리 쏘지도 못합니다. 그러나 명중률이 높으며 석궁용 화살은 금속 갑옷도 쉽게 뚫을 수 있습니다.

미늘창병 :



무거운 미늘창과 금속 갑옷 때문에 이동 속도는 느리지만 방어력이 매우 강한 유닛입니다. 많은 데미지를 입힐 수 있으며 영지에 대한 접근을 막는 데 아주 유용합니다.



장창병 :



게이머가 가장 처음 사용할 수 있는 혼전용 군대로 가장 싼 비용으로 생산할 수 있습니다. 창을 잃어버리면 대부분의 군대 중 가장 이동 속도가 빠르고 성벽에 사다리를 걸치거나 해자를 파는데 유용합니다. 사다리를 이용해서 성벽을 기어오를 수 있는 몇 안 되는 유닛 중 하나입니다.

첼퇴병 :



매우 공격적이며 빠르며 심각한 데미지를 줄 수 있는 이상적인 공격용 군대입니다. 갑옷으로 무장하지는 않았기 때문에 불 공격에 약합니다. 장창병과 함께 사다리를 사용하여 성벽을 기어오를 수 있습니다.

장검병 :



게이머가 사용할 수 있는 정예 보병입니다. 갑옷으로 중무장하여 게임에서 가장 이동 속도가 느린 유닛이지만 목표까지 이동한 후의 파괴력은 무섭습니다. 공격력과 방어력이 모두 뛰어난 유닛입니다.

기사 :



제대로 훈련된 병사로서 이동 속도가 빠르며 전투력이 강합니다. 기습 공격이나 공성 무기를 파괴하기 위해 공격해야 할 때 매우 유용합니다. 각 기사에게 필요한 말을 마구간에서 잘 돌봐 주어야 합니다.

굴착병 :



적이 건설한 벽이나 탑 아래 구멍을 파서 무너뜨리는 데 사용할 수 있는 특별 유닛입니다. 굴착병 길드에서 훈련할 수 있습니다(금이 소비됨).

사다리병 :



성벽을 무너뜨릴 수 없을 때 이 유닛을 사용하여 기어오를 수 있습니다. 사다리병은 싼 비용으로 생산할 수 있지만 방어력이 매우 약하기 때문에 신속하게 배치하여 사용해야 합니다.

공병 :



게임에서 가장 여러 가지 용도로 사용할 수 있는 유용한 유닛입니다. 이 유닛은 공성 무기를 조립하여 성 내외곽에 배치하는데 필수적입니다. 공병 길드에서 이 유닛을 훈련시킵니다.

검은 수도사 :



말이 거의 없는 신비스러운 유닛입니다. 이따금 모습을 드러내며 게이머와 지식을 공유하여 전투 수행을 지원합니다.



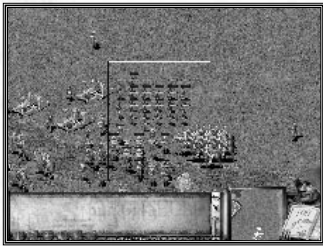
7.0 군사 지휘

이번 장에서는 군사 유닛을 지휘하고 여러 가지 명령을 내리는 방법에 대해 설명합니다.

주: 이 장에서 언급하는 유닛은 모두 군사 유닛입니다.

7.1 군사 모집

유닛 선택:



원하는 유닛을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 하나씩 선택할 수 있습니다. 유닛을 그룹으로 선택하려면 마우스 왼쪽 단추를 누른 채 네모 상자가 원하는 유닛을 둘러싸도록 포인터를 끕니다. 마우스 버튼을 놓으면 상자 안에 포함된 모든 유닛이 선택됩니다.

유닛을 선택하는 다른 방법:

shift 키를 누른 채 마우스 왼쪽 단추를 눌러 기존 선택에 유닛을 추가하거나 제거할 수 있습니다. shift 키를 누른 채 포인터를 원하는 유닛을 둘러싸도록 끌면 여러 유닛을 한꺼번에 기존 선택에 추가할 수 있습니다. 유닛을 마우스로 두 번 누르면 화면에 해당 유닛의 유형이 표시됩니다.

군사 인터페이스 패널:

유닛을 선택하면 군사 인터페이스 패널이 화면 아래에 표시됩니다. 패널의 왼쪽은 유닛 명령 상자이고 오른쪽은 유닛 정보 패널입니다. 유닛 정보 패널에는 현재 선택한 유닛의 유형과 양이 표시되며 특정 유닛 유형을 선택하거나 선택 해제할 수 있습니다. 이 패널에서 특정 유닛 형식을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 해당 유닛만이 선택되고 반면 마우스 오른쪽 단추로 누르면 현재 선택에서 해당 유닛만 제거할 수 있습니다.



유닛의 그룹화:

유닛을 그룹화하면 한번에 명령을 내릴 수 있는 유닛 그룹을 만들 수 있습니다.

- 1) 유닛 그룹을 만들려면 먼저 원하는 유닛을 선택하십시오.
- 2) 그런 다음 control 키를 누른 채 키보드를 사용하여 그룹에 할당할 번호를 입력합니다.
- 3) 그룹에게 번호를 할당했으면 이제 키보드에서 해당 번호를 눌러 그룹을 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 키보드의 숫자 1을 누르면 그룹 1이 선택됩니다. 해당 번호를 다시 누르면 맵에서 그룹이 있는 현재 위치로 이동할 수 있습니다.

7.2 행군 명령



원하는 유닛을 선택한 경우 마우스 포인터가 이동 커서로 변경됩니다. 녹색 포인터는 특정 위치로 이동할 수 있음을 나타내는 반면 붉은색 십자 표시는 이동할 수 없는 지역을 나타냅니다.

성벽이나 탑의 꼭대기로 유닛 이동:



성벽이나 방어용 시설의 꼭대기에 군대를 위치시키려면 원하는 유닛을 선택한 다음 강화 마우스 커서가 표시될 때 왼쪽 단추를 누르면 해당 유닛을 목적지로 보낼 수 있습니다.

주: 붉은색 십자 표시가 나타나면 건물이나 성벽의 꼭대기로 올라갈 수 있는 계단이 없는 경우입니다.

순찰:



두 지점간을 순찰하도록 유닛을 설정할 수 있습니다. 순찰을 시작하려는 지점으로 유닛을 이동시킨 다음 순찰 단추를 선택하고 다음 순찰 목적지를 마우스 왼쪽 단추로 누릅니다. 해당 유닛이 두 지점간을 왕복하면서 순찰을 시작합니다.

고급 순찰 설정:

- 1) 유닛을 선택한 다음 순찰 단추를 누릅니다.
- 2) shift 단추를 누른 채 추가 순찰 표식을 배치할 위치를 마우스 왼쪽 단추로 누릅니다. 순찰 표식을 10개까지 배치할 수 있습니다.
- 3) 원하는 위치에 순찰 표식을 모두 배치한 다음 마우스 오른쪽 단추를 눌러 끝내십시오.

4) 순찰 표식을 배치한 순서에 따라 표식 사이를 순찰합니다.



주: 선택한 유닛 그룹이 이동 중일 때 중지 단추를 누르면 이동을 멈출 수 있습니다.

7.3 유닛 태세



명령 상자 위쪽의 3개의 단추를 사용하여 전투에 임하는 유닛의 동작을 변경할 수 있습니다.

현재 위치 사수 -

유닛을 현재 위치 사수로 설정하면 다른 명령을 내리지 않는 한 해당 위치에서 이동하지 않습니다. 유닛이 공격을 받으면 스스로 보호하며 특히 발사 무기 유닛인 경우 적이 사정 거리 내에 들어오면 공격을 시작합니다.

방어 태세 -

유닛을 방어 태세로 설정한 경우 자신에게 접근하는 적 유닛에 대항하기 위해 현재 위치에서 짧은 거리만을 이동합니다. 교전 중인 적 유닛이 없으면 해당 유닛은 자신의 원래 위치로 돌아옵니다.

공격 태세 -

유닛을 공격 태세로 설정하면 적 유닛을 공격하거나 추적하기 위해 장거리를 이동합니다. 유닛이 적을 모두 무찌르면 추가 공격 대상을 찾아본 다음 자신의 원래 위치로 돌아옵니다. 공격 태세로 설정한 유닛은 발사 무기 공격에도 잘 대응할 수 있습니다.

7.4 군사 명령

적 공격:



적을 공격하려면 유닛을 선택한 다음 공격 포인터가 표시될 때 공격하려는 적을 누르십시오.



표준 공격 이외에도 일부 유닛의 경우 특별 공격 옵션을 사용할 수 있습니다. 유닛 제어 상자의 왼쪽 아래에 있는 특별 공격 단추를 사용할 수 있으며 선택한 유닛에 따라 변경됩니다. 유닛 그룹을 선택한 경우 이 단추는 "여기 공격" 단추로 변경됩니다.



이 단추를 선택하면 공격 반경을 지정할 수 있습니다. 유닛이 공격할 영역을 점으로 표시된 원이 나타납니다. 이런 유형의 공격은 성벽 뒤쪽에 있는 유닛을 공격할 때 매우 유용합니다.

단지에 기름을 끓이고 있는 공병을 선택한 경우 이 단추는 기름붓기 단추로 표시됩니다.



기름붓기 단추를 선택하면 공병의 머리 위에 원이 나타나서 기름을 부어야 할 위치를 표시합니다. 이것은 맵상의 어느 곳에나 기름을 부을 수 있게 하기 때문에 주의해야 합니다. 심지어 공병 자신이 서 있는 위치에 기름을 부을 수도 있습니다!



마우스를 이동하여 기름을 부어야 할 방향을 변경한 다음 마우스 왼쪽 단추를 눌러 기름을 붓습니다. 기름을 부으면 공병은 자동으로 기름 제련소로 달려가 기름을 다시 채운 다음 지정된 위치로 돌아옵니다.

기름을 붓는 또다른 방법으로 공병을 선택한 다음 목표 커서를 사용하여 방향을 조정할 수 있습니다. 전투가 한참 진행 중인 경우 이 방법을 사용하는 것이 더 편리합니다.



굴착병을 선택한 경우 이 단추는 여기 굴착 단추로 표시됩니다.

이 버튼을 선택하고 맵에서 특정 위치를 마우스 왼쪽 단추로 누르면 가장 가까운 목표를 향해 땅을 파기 시작합니다.

주: 터널 파기에 대한 자세한 내용은 9.7 절에서 설명합니다.

이런 특별 공격 이외에도 일부 유닛에는 추가 명령을 내릴 수 있습니다. 공병을 선택한 경우 유닛 제어 상자에 조립 단추가 표시됩니다. 조립 단추를 선택하면 조립 가능한 공성 무기의 목록이 나타납니다.

주: 공성 무기 조립에 대한 자세한 내용은 9.1 절에서 설명합니다.



던져넣을 병든 가축을 가지고 있기만 하면, 캐터펄트 투석기와 트레뷰셋 투석기도 특정 미션에서 사용할 수 있는 '젓소 던지기(Launch Cow)' 단추가 나타납니다(아이콘에 숫자로 표시됩니다).



유닛을 은퇴시키려면 원하는 유닛을 선택한 다음 유닛 제어 상자의 해제 단추를 누릅니다. 해당 유닛은 소작인으로 바뀌고 모닥불로 이동하여 작업이 할당될 때까지 대기합니다.

주: 모닥불로 이동할 수 없으면 소작인이 맵에서 사라집니다.

영주를 사용하여 공격:

적 유닛을 목표 삼아 공격하는 데 영주를 사용할 수 있지만 특정 목적지로 이동하도록 명령할 수는 없습니다. 맵에 적 유닛이 있으면 공격을 명령하지 않는 한 영주는 안전한 아성으로 돌아옵니다.

7.5 맵 즐겨찾기

맵의 특정 지역에 즐겨찾기를 지정하려면 Ctrl 키와 Alt 키를 누른 채 숫자를 누르십시오. 나중에 즐겨찾기를 지정한 위치로 빨리 이동하려면 Alt 키를 누른 채 숫자를 누르면 됩니다. 예를 들어, 채석장 지역에 즐겨찾기를 지정하려면 채석장으로 스크롤하십시오. 그런 다음 Ctrl 키와 Alt 키를 누른 채 키보드의 숫자 1을 누릅니다. 나중에 채석장으로 빨리 이동해야 할 필요가 있을 때는 Alt 키를 누른 채 키보드에서 숫자 1을 누르면 됩니다. 또한, H 키를 누르면 아성의 중심으로 이동할 수 있습니다. S 키를 누르면 적 유닛이 나타나는 표지판 중심으로 이동할 수 있습니다.

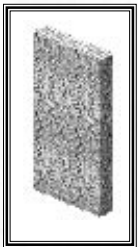
8.0 주민 보호

이번 절에서는 게이머가 건설한 것을 방어하는 방법에 대해 설명합니다.

8.1 망루

망루는 가장 먼저 방어해야 할 중요한 요소입니다. 왜냐하면 일단 성벽을 건설하면 성에 드나들기 위해 망루가 반드시 필요합니다. 망루를 건설하려면 성 건물 카테고리를 선택한 다음 망루 단추를 누르십시오. 원하는 망루를 마우스 왼쪽 단추로 누른 다음 배치할 방향을 올바르게 설정하십시오.

8.2 성벽 건설



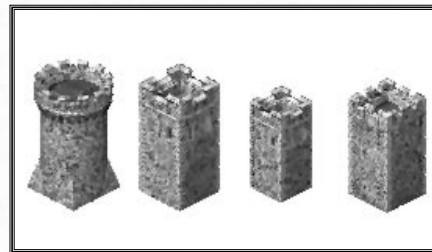
성벽은 성 건물 카테고리에서 선택할 수 있습니다. 성벽을 선택한 다음 메인 디스플레이에서 마우스 왼쪽 단추를 누른 채 천천히 끕니다. 저장소에 충분한 목재와 석재가 있으면 성벽이 외관이 눈에 드러납니다. 마우스 단추를 놓으면 최종적으로 성벽이 배치됩니다.

팁: 성벽의 두께를 마음대로 조절하여 건설할 수 있습니다. 성벽이 두꺼우면 그렇지 않을 때보다 내구성이 향상됩니다.

표준 성벽 앞에 Crenulated 성벽을 추가하여 방어력을 추가할 수 있습니다. 석재 성벽보다 목재 성벽이 건설 비용이 싸게 듭니다. 단, 쉽게 무너져 버리므로 성벽 위에 병사를 배치할 수 없습니다.

주: 성벽을 만들기 위해 마우스를 끌 때 성벽의 한 부분이라도 건설 불가능한 위치에 속하면 전체 성벽이 붉은색으로 바뀝니다.

8.3 탑 및 타워



이것은 성 건물 패널의 방어 부분에서 볼 수 있습니다. 이것은 사다리 공격으로 손상 받지 않고 성벽보다 훨씬 튼튼해서 잘 부숴지지 않습니다.

또한 발사 무기 유닛의 사정 거리를 늘려주어 모든 유닛에게 적의 발사 무기를 사용하는 군대에 대항하는 방어 이점을 제공합니다.

탑은 건설 비용이 싸지만, 공간이 작아 군대 유닛이 많이 들어가지 못하고 공성 무기를 지원하지 못하며 굴착 공격에 무너질 수 있습니다.

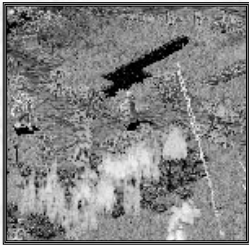
타워는 좀 더 비싸지만, 더 많은 군대 유닛을 주둔시킬 수 있고 방어용 공성 무기를 올려놓을 수 있으며 굴착 공격에 손상 받지 않습니다.

군대는 성벽을 통해 타워에 들어갑니다. 타워에 인접한 성벽을 만들고 군대가 사용할 문을 만든 다음 성벽 위에 접근할 수 있는 계단을 제공해야 합니다.

8.4 계단 설치

군대가 성벽 꼭대기와 망루 꼭대기에 올라가려면 계단이 있어야 합니다. 계단은 성벽을 건설하는 것과 같은 방법으로 만들 수 있지만 표준 성벽 또는 망루 옆에 붙여서 배치해야 합니다. 계단을 만들려면 계단을 선택한 다음 마우스 포인터를 계단을 배치할 성벽 옆으로 이동합니다. 메인 디스플레이에서 마우스 왼쪽 단추를 누른 채 천천히 끕니다. 계단의 외형이 표시되는 것을 볼 수 있습니다. 원하는 대로 배치한 다음 마우스 단추를 놓으면 계단이 건설됩니다.

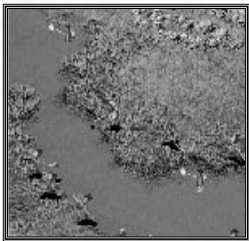
8.5 함정



STRONGHOLD에서는 두 가지 유형의 함정을 사용할 수 있습니다. 하나는 살인 함정으로, 바닥에 날카로운 말뚝을 박고 걸을 덮어놓은 함정입니다. 살인 함정은 자신의 종족은 볼 수 있고 해를 끼치지 않지만 적에게는 보이지 않고 여기에 빠지면 죽습니다.

두 번째 함정은 피치 도랑입니다. 이것은 습지에서 구한 기름을 넣은 장소 또는 도랑으로, 여기에 불화살을 쏘면 발화되어 불지옥이 됩니다. 피치를 발화시키기 위해서는 가까이에서 피치를 발화시킬 화로를 가진 궁수가 필요합니다. 궁수는 피치를 향해 불화살을 쏘게 됩니다.

8.6 해자 파기



이것은 힘든 일이지만 굉장한 방어 효과를 제공합니다. 해자를 파려면, 먼저 해자의 위치 계획을 세워야 합니다. 요새 건물 카테고리에서 '굴착'을 선택한 다음 맵에서 마우스 왼쪽 단추를 누릅니다. 계획이 마음에 들지 않으면 '굴착 취소' 단추를 선택한 다음 마우스 왼쪽 단추를 눌러서 수정합니다. 계획에 만족하면 몇몇 유닛을 선택하여 계획한 지역으로 커서를 움직입니다. 커서가 삼 모양으로 바뀌면 마우스 왼쪽 단추를 누릅니다.

그러면 유닛이 해당 위치로 움직인 다음 해자를 파기 시작합니다. 해자를 메꾸려면 (자신의 것과 적의 것 모두 마찬가지로!) 군대를 선택한 다음 해자를 클릭하면 됩니다.

팁: 유닛 중 일부는 해자를 아주 열심히 파지만 일부 유닛은 아예 해자 파는 일을 거부합니다.

석제 망루에 도개교를 배치할 수 있습니다. 이렇게 하면 주민이 해자를 건너 다닐 수 있고 성을 공격하는 적을 지연시킬 때는 도개교를 올려 둘 수 있습니다.

8.7 공성 무기 배치



성을 보호하기 위해 발리스타 투석기 또는 망고넬 투석기와 같은 공성 무기를 탑 꼭대기에 배치할 수 있습니다. 공성 무기가 배치되면 공병이 공성 무기병을 훈련해야

합니다. 망고넬 투석기는 바위를 흠뻑리듯이 날려 보내기 때문에 보병을 파괴할 수 있지만 정확성이 떨어집니다. 발리스타 투석기는 더 정확하지만 한번에 한 발씩만 쏠 수 있고 적 공성 무기를 파괴하는 데 효과적입니다.

8.8 끓는 기름



끓는 기름은 포위 공격하는 유닛에 대항할 때 사용할 수 있는 무서운 방어 무기입니다. 공병에게 끓는 기름이 가득한 단지로 무장하도록 설정하려면 기름 끓이기 작업을 할당해야 합니다. 먼저 공병을 선택하고 마우스 커서를 기름 제련소 위로 옮깁니다. 커서가 아래쪽 화살표 모양으로 바뀌면 마우스 왼쪽 단추를 누르십시오. 해당 공병이 기름 끓이기 작업에 할당됩니다. 처음 할당된 공병은 제련소에 피치를 유지하는 일을 수행하며 다른 공병의 단지에 끓는 기름을 계속 채워 줍니다. 다음으로 제련소에 할당된 공병은 끓는 기름이 가득 찬 단지를 건네 받아 적을 공격하는 데 사용합니다.

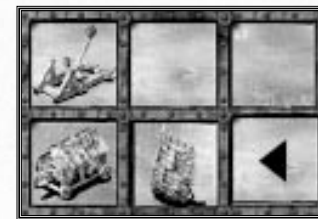
기름을 부으려면 공병을 선택한 다음 기름붓기 단추를 누릅니다. 기름을 부으려는 지역 또는 적 유닛 위에 커서를 위치시킨 다음 마우스 왼쪽 단추를 누르십시오.

9.0 공성전

이번 장에서는 다른 사람의 성에 침투하는 기술에 대해 설명합니다.

9.1 공성 무기 개요

공성 무기를 사용할 수 있게 하려면 공성 무기를 제작하고 공성 무기병을 훈련할 수 있는 공병이 필요합니다. 공성 무기 단추를 누르면 제작할 수 있는 공성 무기가 목록으로 표시됩니다.



제작하려는 공성 무기를 선택한 맵에서 원하는 지역을 마우스 왼쪽 단추로 누르면 공성 무기 제작 텐트가 나타납니다. 이 텐트를 선택하면 공성 무기를 제작하는 데 어느 정도 시간이 걸릴지 알 수 있습니다.

힌트: 공성 무기가 완성되기 전까지 공성 무기 제작 텐트와 그 안에 배치된 공병은 적의 공격에 쉽게 파괴될 수 있습니다. 텐트와 공병을 안전하게 보호하도록 주의하십시오.

모든 공성 무기에는 공성 무기병이 필요합니다. 공성 무기병을 배치하려면 공병 그룹을 선택한 다음 무기병을 배치할 공성 무기 위로 커서를 옮깁니다. 커서가 아래쪽 화살표 모양으로 바뀔 때 마우스 왼쪽 단추를 누르면 공병이 공성 무기로 이동하고 공성 무기병으로 활동하게 됩니다. 공성 무기의 유형에 따라 공성 무기를 작동시키기 위해 필요한 공병의 숫자가 달라집니다.

9.2 휴대용 방패



화살 일제 사격 및 석궁 공격으로부터 보병을 보호할 수 있지만 보병이 공격을 막아낼 수는 없습니다. 휴대용 방패를 사용하려면 공병 1명이 필요합니다.

9.3 공성 망치



공성 망치는 이동 속도는 느리지만 공격력이 강하며 망루를 무너뜨리는 데 매우 효과적인 무기입니다. 가까이에서만 갈 수 있다면 성벽이나 탑을 공격하는 데에도 매우 효과적입니다. 공성 망치를 사용하려면 공병 4명이 필요합니다.

9.4 공성탑



재대로 배치하면 이 거대한 이동식 구조물을 사용하여 군대를 적 성벽 위로 신속하게 올려 보낼 수 있습니다. 공성탑을 사용하려면 공성탑을 선택하여 적의 성벽 근처로 이동시킵니다. 충분히 가까운 거리로 이동하면 이 탑은 적 성벽 위로 이동식 다리를 걸쳐 놓습니다. 이동식 다리가 만들어지면 유닛이 공성탑을 기어올라가 적 성벽으로 접근할 수 있습니다. 공성탑을 사용하려면 공병 4명이 필요합니다.

9.5 캐터펄트 투석기



이 공성 무기를 사용하면 원거리에서도 적을 파괴할 수 있습니다. 캐터펄트 투석기는 이동이 가능하고 정확하며 중간 정도의 공격력과 공격범위를 갖는 무기입니다. 낮은 탄도를 유지하면서 발사할 수 있기 때문에 적을 정확하게 공격하는 데 적합합니다. 캐터펄트 투석기를 사용하여 병든 가축을 발사하면 적군 성을 오염시킬 수 있습니다. 이렇게 하려면 캐터펄트 투석기 메뉴에서 병든 가축 발사 단추를 선택한 다음 대상을 선택하십시오. 캐터펄트 투석기를 사용하려면 공병 2명이 필요합니다.

9.6 트레뷰셋 투석기



트레뷰셋 투석기는 성곽 시설을 부술 수 있는 강력한 공성 무기입니다. 트레뷰셋은 크기가 매우 큰 공성 무기이므로 일단 제작하면 고정 위치에서만 사용할 수 있습니다. 캐터펄트 투석기에 비해 정확성이 떨어지지만 발사 거리가 매우 길며 적 시설물에 미치는 데미지가 매우 큼니다. 트레뷰셋은 높은 탄도를 그리면서 발사되기 때문에 성벽을 공격하는 데 이상적입니다. 캐터펄트 투석기와 마찬가지로 적군 성을 전염병으로 오염시키기 위해 병든 가축을 발사할 수 있습니다. 트레뷰셋 투석기를 사용하려면 공병 3명이 필요합니다.

9.7 터널 파기



적을 섬멸하는 또다른 방법으로 굴착을 시도할 수 있습니다. 굴착병이 땅 아래 시설을 굴착하면 굴착한 위치 위에 있는 시설물을 붕괴시킬 수 있습니다. 이렇게 하려면 굴착병을 선택한 다음 굴착 단추를 누르십시오. 성벽에 가까운 지역을 선택하여 최대한 터널 길이를 길게 하여 무너뜨릴 수 있도록 합니다. 굴착병이 굴착을 시작하면 가장 가까운 성벽, 포탑 또는 망루를 향해 굴착합니다. 그런 다음 굴착 반침대에 불을 붙여 굴을 무너뜨립니다. 이렇게 하면 굴 위에 있는 시설물에 데미지를 입히거나 파괴할 수 있습니다. 굴착병은 작은 포탑을 공격할 수는 있지만 해자 또는 탑 아래 지역을 굴착할 수 없습니다.

9.8 해자 메꾸기

군사 유닛을 사용하여 적군의 해자를 채우도록 명령할 수 있습니다. 이렇게 하려면 유닛 그룹을 선택한 다음 마우스가 삼 포인터로 바뀔 때 원하는 해자 위를 누르십시오. 군사 유닛이 해자쪽으로 이동하여 해자를 채우기 시작합니다.

10.0 참조 항목

이번 장에서는 적을 공격하는 데 매우 유용한 추가 정보에 대해 설명합니다.

10.1 비군사 캐릭터:

영주:



영주는 게임에서 가장 중요한 캐릭터입니다. 영주는 가장 강력한 투사이며 모든 추종자를 이끅니다. 영주가 죽으면 전투에서 지게 됩니다.

귀부인:



귀부인은 성에서 가장 좋은 곳에 있지만 약간 잘난 척하는 것으로 보일 수 있습니다. 귀부인은 호화로운 영주의 저택에서 아버지와 함께 사는 데 누추한 곳에 산다고 끊임없이 불평합니다.

어릿광대:



어릿광대는 재주 넘기를 하면서 성 주위를 돌아다니면서 주민을 성가시게 하는 데 오래 살지는 못합니다.

나무꾼:



나무꾼은 나무를 잘라 내는데 지나가는 사람에게 자신의 멋진 근육을 보여 주고 자랑하기를 좋아합니다.

사냥꾼:



사냥꾼은 식량을 구하기 위해 사슴을 사냥합니다. 곡물창고로 고기를 가져옵니다. 사냥꾼은 거칠고 맥주를 찬양하는 보통 사람입니다.

농부:



매우 천한 신분의 시민으로 다양한 작물을 재배합니다. 자신들의 처지를 늘 불평하며 마을 사람들을 별로 좋아하지 않습니다.

소작인:



모닥불 주위에 둘러앉아 일이 주어 주기만을 기다리면서 대부분의 시간을 보냅니다.

아이들:



꼬마 장난꾸러기로 하루 종일 뛰어 놀면서 문제만 일으킵니다. 가끔 아이들이 땅따먹기 놀이를 하면서 노는 것을 볼 수 있습니다.

엄마와 아기:



오두막집을 지으면 나타납니다. 엄마는 아이가 말썽을 피워도 항상 아이를 잘 돌보고 집안을 깨끗이 청소해야 합니다. 성에 적이 나타나면 자신의 오두막으로 도망가는 엄마와 아기를 볼 수 있습니다.

석공:



석공은 채석장에서 돌을 자르거나 조각하는 일을 합니다. 어떤 사람들이 말하기를 석공들만 은밀한 장소에 모여 종교 의식을 행한다고 합니다.

철광부:



철광부는 철을 캐내기 위해 오랜 시간 지하에서 일합니다. 철광부는 무표정하고 냉정한 사람이며 차가운 이미지를 풍겨 사귀기가 어렵습니다.

피치 채집자:



주위의 늪 지대에서 피치를 추출해 내는 사람입니다. 불행히도 힘든 환경에서 일하기 때문에 냄새를 잘 맡지 못하지만 일반적인 중세 시민보다 위생 관념이 철저합니다.

방앗간 소년:



방앗간으로 밀을 가져온 다음 서둘러 제분하여 밀가루로 만듭니다. 방앗간 소년은 항상 힘에 넘쳐 부지런히 일합니다.

가축 몰이꾼:



채석장 돌무더기에서 석재를 가져와서 황소에 실어 게이머의 저장소로 석재를 배달합니다. 가축 몰이꾼은 매우 감상적인 사람으로 대부분의 시간을 시를 읊으면서 보냅니다.

빵가게 주인:

주민에게 공급할 빵을 굽습니다. 빵가게 주인은 항상 행복하고 센스 있는 신사 같은 사람입니다. 마을에 떠도는 이야기를 많이 알고 있습니다.

양조업자:

선술집에 공급할 맥주를 만듭니다. 양조업자는 항상 눈이 풀려 있고 똑바로 걷지를 못합니다. 그녀는 정기적으로 자기가 만든 맥주를 마시는 데 걸가는 사람에게 욕을 해대서 항상 문제를 일으키곤 합니다.

선술집 주인:

일꾼들에게 맥주를 공급합니다. 선술집 주인은 쾌활하고 유행에 민감한 사람입니다.

주정뱅이:

항상 비틀거리는 사람으로 선술집이 문을 열고 있으면 항상 나타납니다. 항상 휘청거리면서 걸어 다니는데 맥주를 더 마시기 위해 선술집에는 꼭 들립니다.

활 제작자:

그는 군대에 공급할 활과 석궁을 만듭니다. 활 제작자는 차를 얻어 마시기 위해 사람들을 방문하는데 왜 다리를 저는지 얘기하곤 합니다.

갑옷 제작자:

갑옷 제작자는 병사를 위해 금속 갑옷을 만듭니다. 퇴역한 역전의 용사로서 성 안의 모든 사람의 존경을 받습니다. 항상 아이들에게 새로운 이야기를 들려줍니다.

대장장이 :

장검과 철퇴를 만듭니다. 대장장은 조용하고 과묵한 신사입니다. 불행히도 가끔 무척 심하게 화를 내는 경향이 있습니다.

창 제작자 :

군대에 공급할 창과 미늘창을 만듭니다. 풀터너는 하루 종일 나무 한 조각에 숨겨져 있는 의미가 무엇인지 생각하곤 합니다. 매우 내성적으로 보이지만 사실 게임에 나오는 캐릭터 중 가장 현명합니다.

무두장이 :

의지가 강한 여성으로 망설임 없이 소를 도살해 병사에게 제공할 멋진 가죽 갑옷을 만듭니다. 무두장은 조금 예의가 없는 편이며 유별난 성격을 가지고 있습니다.

성직자:

사람들을 축복하며 기쁨을 전달합니다. 중세의 성직자는 엄격한 생활이 요구되는 신분이며 우스개 소리를 거의 하지 않습니다.

의사:

의사는 질병의 암울함을 치유하는 사람으로 성 주위에 머뭍니다. 약초를 모으기 위해 많은 시간 숲 속을 거닐며 가끔 며칠 동안 행방이 묘연해지기도 합니다.

상인:

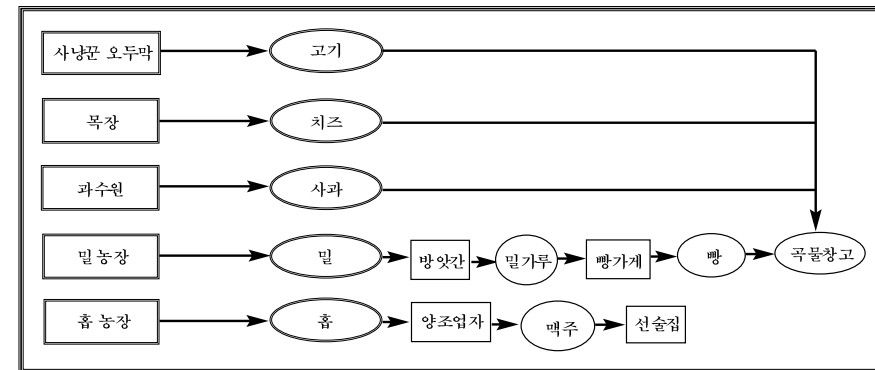
시장이 형성되면 상인이 나타납니다. 친근감이 가는 사람으로 자신에 대한 신뢰감이 대단합니다. 그는 항상 공정하고 유익한 거래를 성사시킵니다.

마술사:

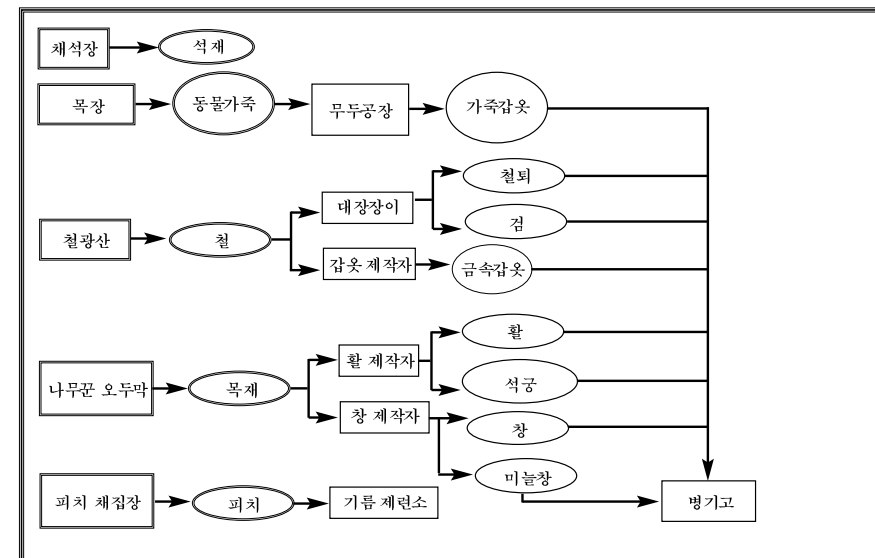
순회 공연단과 함께 성을 방문하여 사람들에게 여흥을 제공합니다. 마술사는 활발하고 수선스러운 성격입니다. 한 자리에 앉아 1분도 채 버티지 못하며 집중력이 약합니다.

불먹는 요술쟁이:

순회 공연단의 일원으로 아슬아슬한 연기로 관람객을 사로잡습니다. 불의의 사고로 몸에 털이 하나도 없습니다.



10.3 자원 플로차트:



10.4 건물 일람표

	건물	카테고리	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	색슨 홀	성	없음	없음	곡물 창고
	목제 아성	성	없음	없음	곡물 창고
	석제 아성	성	없음	없음	곡물 창고
	포트리스	성	없음	없음	곡물 창고
	스트롱홀드	성	없음	없음	곡물 창고
	목제 게이트	성	목재 10	없음	작업 통로
	이너 게이트	성	석재 10	없음	작업 통로

10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	메인 게이트	성	석재 20	없음	통로
	도개교	성	목재 10 석재 10	없음	통로
	목제 받침대	성	목재 10	없음	방어력 증가
	경계탑	성	석재 15	없음	방어력 증가
	방어탑	성	석재 20	없음	방어력 증가
	사각탑	성	석재 25	없음	방어력 증가
	원형탑	성	석재 35	없음	방어력 증가

10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	병기고	성	목재 10	없음	무기 및 갑옷 저장소
	목제 병영	성	목재 15	없음	군대
	석제 병영	성	석재 15	없음	군대
	공병 길드	성	목재 10 금 50	없음	사다리병 및 공병
	살인 함정	성	목재 6	없음	방어력 증가
	기름 제련소	성	철 15	제련소 관리 공병 1명 기름 단지를 운반할 추가 공병	끓는 기름 단지
	피치 도랑	성	피치 1	없음	방어력 증가
	군견 우리	성		없음	살상용 군견

10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	공성 텐트	성	없음	공병 1명 이상	공성 무기 제작
	마구간	성	목재 20 금 120	없음	말
	굴착병 길드	성	목재 10 금 20	없음	굴착병
	사과 과수원	농장	목재 5	1	사과
	목장	농장	목재 10	1	치즈
	홉 농장	농장	목재 15	1	홉
	사냥꾼 움막	농장	목재 5	1	고기



10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	밀 농장	농장	목재 15	1	밀
	빵가게	식량 가공	목재 10	1	빵
	양조장	식량 가공	목재 10	1	맥주
	곡물 창고	식량 가공	목재 10	없음	식량 저장소
	선술집	식량 가공	목재 15	1	맥주 판매
	풍차	식량 가공	목재 20	3	밀가루

10.4 건물 일람표










	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	철광	산업	목재 20	2	철
	시장	산업	목재 15	없음	거래
	황소 말뚝	산업	목재 2	1	석재 배달
	피치 채집기	산업	목재 20	1	피치
	채석장	산업	목재 15	3	석재
	저장소	산업	해당 없음	없음	자원 저장소

10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	나무꾼	산업	목재 3	1	목재
	약국	마을	목재 10 금 50	1	질병 예방
	오두막	마을	목재 6	없음	8명의 추가 주거 공간
	오두막	마을	해당 없음	없음	8명의 추가 주거 공간
	오두막	마을	해당 없음	없음	8명의 추가 주거 공간
	예배당	마을	목재 30	없음	성직자
	교회	마을	석재 20	없음	성직자 (인구 밀도가 높은 지역에 필요)



10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	성당	마을	석재 40	없음	성직자 (인구 밀도가 매우 높은 지역에 필요)
	우물	마을	석재 5	없음	인기도 증가
	정원	마을	금 30	없음	인기도 증가
	오월제 기둥	마을	금 30	없음	인기도 증가
	댄싱 베어	마을	금 30	없음	인기도 증가
	동상	마을	금 30	없음	인기도 증가
	유물 용기	마을	금 30	없음	인기도 증가
	연못	마을	금 30	없음	인기도 증가
	교수대	마을	금 30	없음	인기도 증가

10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	형틀	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	지하 감옥	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	고문대	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	오물 구덩이	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	화형대	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	참수대	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	교수대	마을	금 30	없음	작업 능력 향상
	물고문대	마을	금 30	없음	작업 능력 향상

10.4 건물 일람표

	건물	성	필요 자원	필요 인력	생산물/효과
	갑옷 제작소	무기	목재 20	1	금속 갑옷
	대장간	무기	목재 20	1	철퇴 및 장검
	활 제작소	무기	목재 20	1	활 및 석궁
	창 제작소	무기	목재 10	1	창 및 미늘창
	제혁소	무기	목재 10	1	가죽 갑옷
	표지판	기타	해당 없음	없음	적 공격 위치 표시
	폐허	기타	해당 없음	없음	해당 없음
	터널 입구	기타	해당 없음	없음	터널의 시작 부분

10.5 유닛 일람표

	유닛	공격력	방어력	속도	무기	갑옷
	궁수	낮음	낮음	빠름	활	없음
	석궁수	낮음	중간	평균	석궁	가죽
	장창 병	중간	낮음	빠름	창	없음
	미늘 창병	중간	매우 높음	평균	미늘 창	금속
	첼퇴 병	높음	중간	빠름	첼퇴	가죽
	장검 병	매우 높음	높음	느림	장검	금속

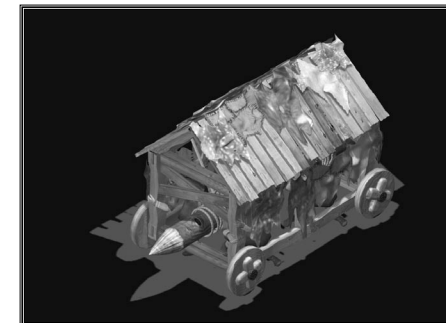


10.5 유닛 일람표

	유닛	공격력	방어력	속도	무기	갑옷
	기사	매우 높음	매우 높음	매우 빠름	장검	금속 및 말
	굴착 병	중간	낮음	평균	없음	없음
	사다리 병	해당 없음	매우 낮음	빠름	없음	없음
	공병	해당 없음	매우 낮음	평균	없음	없음
	수도사	중간	중간	빠름	없음	없음

10.6 비용 일람표

유닛	가격 (금)
궁수	12
장창 병	8
첼퇴 병	20
석궁수	20
미늘 창병	20
장검 병	40
기사	40
굴착 병	30
공병	30
사다리 병	4



STRONGHOLD

CREDITS

FIREFLY STUDIOS

게임 디자인
Simon Bradbury

추가 디자인
Eric Ouellette

게임 프로그래밍
Simon Bradbury
Andrew McNab
Andrew Prime

제작 감독
Eric Ouellette

아트 디렉터
Michael Best

아티스트
Jorge Cameo
Robert Thornely
Darren White

사운드 디자인 및 음악
Robert L. Euvino

사용 설명서 및 게임 스토리
Casimir Windsor

품질 관리
Darren Thompson

수석 테스터
Phil Busuttill
Casimir Windsor

테스터
Beta Group
Take2
GODGames

만들린 연주
Matthew Finck

성우
Ray Greenoaken
Jerry Kersey
James Lawson
Anthony Mulligan
John Tearney

추가 성우
Lydia Pidlusky

시나리오 제작
Phil Busuttill
Eric Ouellette
Darren Thompson

제작 지원
David Lester

도와주신 분들 추가 정보 -
GOD 및 Take 2

GODGAMES

BRAND MANAGER
Dianne Vaughn

PRODUCER
Josh Galloway

PUBLIC RELATIONS
Jeff Smith

PUBLIC RELATIONS
Andrea Villarreal

DIRECTOR OF MARKETING
David Eddings

ART DIRECTOR
Jenny Jemison

ART INTERN
Ben Condit
Benjamin Lippert



STRONGHOLD

TAKE 2 (US)

PRODUCER
Brian M. McGinn

VP OF BUSINESS DEVELOPMENT
Jamie Leece

VP OF PUBLISHING
Chris Mate

EXECUTIVE PRODUCER
Robb Alvey

MARKETING DIRECTOR
Greg Bauman

MARKETING MANAGER
Mark Moon

MARKETING COMMUNICATIONS
COORDINATOR
Chris Larkin

PR MANAGER
Anne-Marie Sims

MARKETING COORDINATOR
Pete Stewart

ART DIRECTOR
Mike Snyder

GRAPHIC DESIGNERS
Dawn Silwick
Pete Muench
Chrissy Lagna

ADDITIONAL ART SUPPORT
Liz Brown

WEBMASTER
Robert Fletcher

TECHNICAL SUPPORT/QA
DIRECTOR
Phil Santiago

QUALITY ASSURANCE SUPERVISOR
Frank Kirchner

QUALITY ASSURANCE
Joshua Noll
Scott Vail

COMPUTER SPECIALISTS
Kathy Richardson
Anne Takeuchi

TECHNICAL SUPPORT
COORDINATOR
Joe Covello

TECHNICAL SUPPORT
Alex Bradley, Daniel Karp, Andre
Liggins, Greg Peeler, Patty Saneman,
Jonathan Stephen, Mike Tipul, Kathy
Young

SPECIAL THANKS TO
Linda Wratchford, Peg Zoltan, Patty
Santiago, Melissa Voggenauer, Tim
Beggs

TAKE 2 (UK)

INTERNATIONAL MANAGING
DIRECTOR
Gary Lewis

BUSINESS AFFAIRS DIRECTOR
DEVELOPMENT
Simon Little

DEVELOPMENT MANAGER
Luke Vernon

PRODUCER
David Nulty



STRONGHOLD

TARANTULA STUDIOS

(Q/A, TESTING)

Q/A SUPERVISOR
Mark Lloyd

LEAD TESTER
Kevin Hobson

TESTERS
Andy Mason, Rob Dunkin, Mark
Lloyd, Denby Grace, Matt Hewitt, Phil
Deane, Charlie Kinloch, Phil
Alexander, Paul Byers, Kit Brown,
Tim Bates, Lee Johnson, James
Cree, Mike Emery

TECHNICAL SERVICES MANAGER
Sajjad Majid

NETWORK ADMINISTRATOR
Roger De Klerk

GROUP PRODUCTION MANAGER
Jon Broadbridge

GROUP PRODUCTION CO-ORDINATOR
Chris Madgwick

GROUP PACKAGING CO-ORDINATOR
Joanna Foster

SALES AND MARKETING DIRECTOR
Serhad Koro

BRAND MANAGER
Emma Rush

SPECIAL THANKS TO...
Matthias Wehner, Christoph
Hartmann, Gabriel Wunderlich,
Markus Wilding, Emmanuel Trambais
Debbie Jones, Gary Sims, Julian
Hoddy, Sarah Seaby, Nijiko Walker,
Mark Jackson, Amy Curtin, David
McInerney, Darren Haddow, Kim
Irvine



STRONGHOLD

ATARI ASIA PACIFIC

LOCALISATION PRODUCER, ASIA
Paul Motion

BUSINESS DEVELOPMENT
DIRECTOR
Simon Slee

GENERAL MANAGER, ATARI KOREA
Scott Millard

PRODUCT MANAGER, ATARI KOREA
Chris Lee

PRODUCT MANAGER, ATARI KOREA
Sean Kim



STRONGHOLD

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this "Agreement"), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and Firefly Studios Limited and Gathering of Developers, Ltd., (collectively, the "Owner") regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the "SOFTWARE") included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in "use" on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner; this Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes "use" that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the "ACCOMPANYING MATERIALS"), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the "Storage Media") only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from selling or otherwise using for profit any levels, level packs, add-on packs, sequels, characters or other components or items created by utilization of the SOFTWARE's editor and/or based upon or related to the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

Limited Warranty and Warranty Disclaimers.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS= CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT.

NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE.

SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH MAY VARY FROM STATE TO STATE.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose,

IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OF RECOVERING OR REPRODUCING THE TEXT OR DATA, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLIGENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.



STRONGHOLD

Product Support and Updates. This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS.

Jurisdiction. DELAWARE LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH STATE'S CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF THE STATE OF DELAWARE. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

U.S. Government Restricted Rights. The SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS is provided with RESTRICTED RIGHTS (as found in 48 C.F.R. '52.227-7013). This provision only applies if the U.S. Government or any of its entities obtains this SOFTWARE either directly or indirectly. Owner created this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS exclusively with private funds. Additionally, information contained in this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS is a trade secret of Owner for all purposes of the Freedom of Information Act or otherwise. Furthermore, this SOFTWARE is "commercial computer software" subject to limited use as set forth in any contract that may be entered into between the seller and the governmental entity. Owner owns, in all respects, the proprietary information and proprietary data found in the SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS.

U.S. DEPARTMENT OF DEFENSE PERSONNEL. Owner only sells this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS with "Restricted Rights" as defined in DFARS 52.227-7013 (also found at 48 C.F.R. '252.227-7013). Any U.S. Government use, duplication, or disclosure is subject to the restrictions including, but not limited to those found in the Rights in Technological Data clause at DFARS 52.227-7013 (48 C.F.R. '252.227-7013) that may be amended from time to time.

NON-DEPARTMENT OF DEFENSE PERSONNEL. Other governmental personnel are on notice through this Agreement that any use of this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS is subject to similar limitations as those stated above, including but not limited to, those stated in Commercial Computer SOFTWARE -- Restricted Rights found in 48 C.F.R. '52.227-19, that may also be amended from time to time. Manufacturer is Owner at the location listed below.

U.S. Export Laws Prohibitions. By opening the sealed software packaging and/or installing or otherwise using the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS, You also agree and confirm that the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS and any of the SOFTWARE's direct products are not being and will not be transported, exported or re-exported (directly or indirectly through the Internet or otherwise) into (or to a national or resident of) any country forbidden to receive such SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by any U.S. export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time. You also agree and confirm that the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS will not be used for any purpose that may be restricted by the same laws and regulations.

Termination. This Agreement is valid until terminated. This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed.

Program Transfer. You may permanently transfer all of your rights under this Agreement, provided that the recipient agrees to all of the terms of this Agreement, and You agree to transfer all ACCOMPANYING MATERIALS and related documents and components and remove the SOFTWARE from Your computer prior. Transferring the SOFTWARE automatically terminates Your license under this Agreement.

Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any breach(es) of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner: If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

Gathering of Developers
9900 Franklin Square Drive
Suite A
Baltimore, MD 21236
Attn: Customer Service

Copyright 2001 Firefly Studios Limited. All Rights Reserved. Firefly Studios, the Firefly Studios logo and Stronghold are trademarks of Firefly Studios. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take-Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two family logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Portions Copyright 2001 Take-Two Interactive Software, inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

Manufactured and marketed by Atari Korea Limited, Seoul, Korea.

(c) 2001 Firefly Studios Limited – All rights reserved.

본 Stronghold 게임 사용 설명서(함께 제공되는 CD 포함)는 저작권의 보호를 받으며 개인적인 사용을 위해 고객에게 배포됩니다. 디스크 및 프로그램 또는 포함된 모든 프로그램의 사용은 본 Stronghold 게임 사용 설명서에 첨부된 조건을 따릅니다. 합법적으로 인정한 정당한 사용을 제외하고 사용 설명서의 어떤 부분도 Firefly Studios Limited의 사전 동의 없이 타인에게 복사하거나 대여할 수 없습니다.



사용자 안내문

1. 고객 등록을 꼭 해주시기 바랍니다.

- A. 스트롱홀드의 홈페이지 <http://game.sonokong.co.kr>를 방문하여 [온라인 고객 등록]을 통해 인터넷으로 고객 등록을 하실 수가 있습니다.
- B. 고객님의 PC가 인터넷과 연결되지 않으시다면 본 제품에 포함되어 있는 고객 등록 카드를 작성하시어 가까운 우편함을 통해 보내주시면 등록하여 드립니다.

2. CD의 A/S 안내

- A. 게임 CD를 분실하신 경우에는 도움을 드릴 수 없으며, CD만 별도 판매하지 않습니다.
- B. 제품 이상 또는 사용자 부주의로 CD에 문제가 발생한 경우 일대일로 교환하실 수 있습니다. CD가 완전히 파괴되었다 하더라도 모든 조각을 모아 주시면 1회에 한하여 무상 교환이 가능합니다만, 파손(훼손)된 CD 조각은 반드시 2/3 이상이 남아 있어야 합니다.
- C. CD의 교환 시 제품의 이상이 아닌 사용자 부주의로 인한 경우에는 교환 비용이 청구될 수도 있습니다.
- D. CD 교환은 자사의 게임 고객 지원 센터를 직접 방문하시거나 우편을 통하여 하실 수 있습니다. 우편 접수는 게임 고객 지원 센터나 공식 홈페이지를 방문하여 참고해 주시기 바라며, 분실의 위험이 있으므로 보내실 때는 반드시 우체국 등기나 택배를 이용하여 보내주시기 바랍니다.

3. 무리한 게임 플레이를 피해주십시오.

지나친 게임플레이는 건강을 해칠 수도 있으니 게임을 하실 때에는 1시간 마다 약 15분 이상의 휴식을 취해주시고, 실내를 밝게 하여 모니터와 떨어져 플레이 하십시오. 게임 중 화면을 보고 어지럼증, 구토감, 피로감, 멀미 등과 같은 증상을 느낄 경우에는 게임을 즉각 중단하고 의사의 진단을 받아보시기 바랍니다.

4. 게임 고객 지원

- 웹 지원
(주)손오공의 스트롱홀드 웹 사이트에는 대부분의 게임 질문과 문제의 해결책이 있습니다. 이 무료 서비스는 하루 24시간 언제든지 사용 가능합니다.
- 스트롱홀드 한국 공식 홈페이지 <http://game.sonokong.co.kr>
- 인터넷 메일 지원
(주)손오공 게임 고객 지원 센터에 언제라도 인터넷 메일로 질문을 하실

수 있습니다. 일반적으로 24시간에서 72시간 이내에 고객의 특정 문제에 대한 해결책을 기술한 인터넷 메일을 보내드리고 있습니다.

(주)손오공 E-mail : game@sonokong.co.kr

• 상담원 전화 지원

(주)손오공 게임 고객 지원 센터에서는 월요일부터 금요일까지는 오전 9시부터 오후 6시까지, 토요일은 오전 9시부터 오후 1시까지 고객님의 전화 문의를 받고 있습니다. 또한 오후 12시 30분부터 1시 30분까지는 점심 시간이므로 전화 연결이 다소 어려울 수 있으니 양해 바랍니다. 일요일과 공휴일에는 웹 지원 또는 전자 우편 지원을 이용해 주시기 바랍니다. 전화 번호 : (02) 2610-8810

• 추가 지원 서비스

팩스를 통해서 (주)손오공 게임 고객 지원 센터에 연락할 수도 있습니다. 팩스 번호 : (02) 2610-8811

또한 우편을 이용해서도 연락을 하실 수 있습니다. (주)손오공 게임 고객 지원 센터 주소는 다음과 같습니다.

우편번호 : 152-883

서울시 구로구 궁동 109번지 (주)손오공 4층 게임 고객 지원 센터

• 고객 지원 센터 오시는 길

지하철 : 서울 지하철 1호선, 7호선 온수역 하차 ➡ 도보로 20분 또는

버스 이용 ➡ 구로 여자 정보 산업 고등학교 뒷건물 (주)손오공 빌딩 4층

버스 : 서울 버스 121-1, 470, 470-1(종점 확인 후 승차)

원각사 입구 하차

• 게임 힌트

스트롱홀드 홈페이지를 방문하시면 게임 힌트와 게임과 관련된 추가 정보를 접하실 수 있습니다.

STRONGHOLD

NOTES: