

Alle Informationen in diesem Dokument, einschließlich URLs und Referenzen auf andere Internetseiten, können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden. In den Beispielen verwendete Firmen, Organisationen, Produkte und Ereignisse sind, soweit nicht anders vermerkt, rein fiktiv. Jeglicher Zusammenhang mit wirklich existierenden Firmen, Organisationen, Produkten und Ereignissen ist weder beabsichtigt noch begründet. Die Einhaltung aller relevanten urheberrechtlichen Bestimmungen obliegt dem Anwender. Ohne die Bestimmungen des Urheberrechts einzuschränken, darf das vorliegende Dokument weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht, oder auf irgendeine Weise (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) übertragen werden, gleichgültig für welchen Zweck, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung der Microsoft Corporation eingeholt.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Warenzeichen, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Warenzeichen, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & 1997–1999 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, MS, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT und das Windows-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von Ensemble Studios Corp. für Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995–1999 by Ensemble Studios Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Andere in diesem Dokument aufgeführte Produkt- und Firmennamen sind möglicherweise Marken der jeweiligen Eigentümer.

0899 Artikel-Nr. X04-88739

Kapitel I: Erste Schritte

Was gibt es Neues in Age of Empires II	1
Installieren & Starten	2
Lernkampagne	3
Tipps für Anfänger	10
Optionen und Tastenkombinationen	11
Speichern und Beenden	12

Kapitel II: Konfigurieren eines Spiels

Spieltypen	13
Wahl einer Kultur	16
Wahl einer Karte	16
Gewinnen eines Spiels	17
Spiele im Mehrspieler-Modus	20
Erstellen von Szenarien und Kampagnen	24

Kapitel III: Aufbau Ihres Imperiums

Aufgaben der Dorfbewohner	26
Voranschreiten innerhalb der Zeitalter	34
Entwicklung von Technologien	36

Kapitel IV: Militärische Taktiken

Erkundungsmissionen	37
Bewegen von Einheiten	38
Angreifen	40
Einquartieren v. Einheiten u. Aufstellen v. Reliquien in Gebäuden ...	40
Bekehren feindlicher Einheiten und Gebäude	42
Heilen der eigenen oder verbündeten Einheiten	43
Einheiten befehlen, zu patrouillieren, zu bewachen oder zu folgen	44
Kampfverhalten	45
Formationen	46

Kapitel V: Diplomatie & Handel

Auswählen von Verbündeten und Feinden	48
Teamspiel	49
Entrichten von Tributen an andere Spieler	50
Handel	51

Kapitel VI: Gebäude

Wirtschaftsgebäude	53
Militärgebäude	59

Kapitel VII: Einheiten

Infanterie	65
Schützen	74
Kavallerie	82
Belagerungswaffen	88
Schiffe	92
Weitere Einheiten	97

Kapitel VIII: Technologien

Gebäudetechnologien	101
Technologien für Wirtschaft und Handel	103
Infanterietechnologien	110
Technologien für Schützen- und Belagerungseinheiten	112
Kavallerietechnologien	115
Mönch-Technologien	117
Schiffstechnologien	119

Anhang

Eigenschaften der Gebäude	121
Eigenschaften der Einheiten	122
Kosten und Nutzen von Technologien	124
Technologiebäume der Völker	126

Index

Kapitel I



Erste Schritte

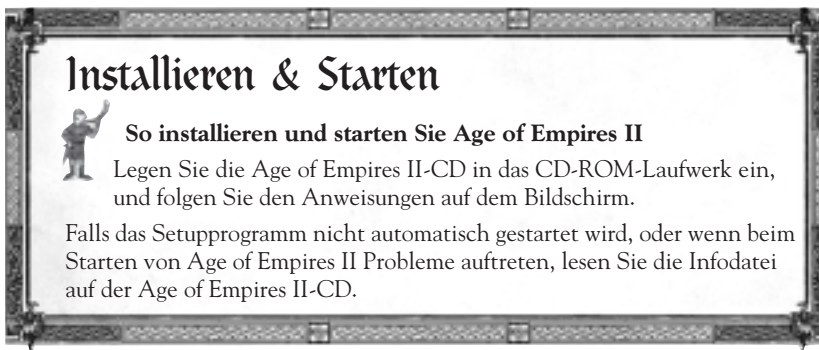
Age of Empires® II: The Age of Kings™ ist ein Kampf- und Strategiespiel, das mit dem Fall von Rom beginnt und am Ende des Mittelalters endet. Befehligen Sie eine von 13 Kulturen, und verwandeln Sie sie in ein mächtiges Imperium. Ziel ist es, die Vorherrschaft über die anderen Kulturen zu erlangen, bevor Ihrer Kultur dieses Schicksal widerfährt..

Was gibt es Neues in Age of Empires II

Folgende Funktionen und Merkmale sind neu in Age of Empires II: The Age of Kings

- ⊕ **13 neue Kulturen:** Jede Kultur verfügt über eine Spezialeinheit und einen Teambonus.
- ⊕ **Neue Einheiten:** z. B. Könige, Helden, weibliche Dorfbewohner, Ritter, Kanonen und explodierende Brander.
- ⊕ **Neue Gebäudetypen:** darunter eindrucksvolle Burgen und Tore, die sich für Sie und Ihre Verbündeten automatisch öffnen und schließen.
- ⊕ **Neue Technologien:** beispielsweise Einführen der Wehrpflicht (verringert die Erschaffungszeit für Militäreinheiten) und Entwickeln der Stadtwache (erhöht die Sichtweite von Gebäuden).
- ⊕ **Formationen:** exakte Steuerung von Truppenbewegungen während der Schlacht.
- ⊕ **Neue Multimedia-Kampagnen:** die zugehörige Musik und über 300 einzigartige grafische Kulissen für Schlachten mit historischen Personen wie William Wallace, Johanna von Orléans, Saladin, Dschingis Khan und Friedrich Barbarossa.
- ⊕ **Neue Handelsmöglichkeiten:** Handel mit anderen Spielern auf dem Landweg, An- und Verkauf von Rohstoffen auf dem Marktplatz.
- ⊕ **Lernkampagne:** Stehen Sie William Wallace von seinen bescheidenen Anfängen bis zum Sieg über die Briten bei.

- ⊗ Spielmodus **Königsmord**: Sie gewinnen das Spiel, wenn Sie Ihren König erfolgreich verteidigen.
- ⊗ **8 neue Kartentypen**: darunter Arabien, Dunkler Wald, Flüsse und die Zufallskarte, bei der der Computer eine Überraschungskarte für Sie auswählt.
- ⊗ **Einquartieren von Truppen**: Stationieren Sie Einheiten in Gebäuden zum Schutz, zur Heilung oder für Überraschungsangriffe.
- ⊗ **Neue Funktionen für das Kampfverhalten**: Geben Sie Ihren Einheiten den Befehl, zu patrouillieren, Objekte zu bewachen oder zu verfolgen, und wählen Sie ihr Kampfverhalten.
- ⊗ **Spiele speichern und erneut spielen**: Einzelne Spiele können gespeichert und erneut gespielt werden.
- ⊗ **Auffinden von untätigen Dorfbewohnern**: Dorfbewohner, die aktuell keine Aufgabe haben, können automatisch über die Schaltfläche **Untätiger Dorfbewohner** ausfindig gemacht werden.
- ⊗ **Neuer Online-Technologiebaum**: Sie haben den Überblick darüber, welche Technologien Ihrem Volk zur Verfügung stehen und welche Einheiten und Technologien Sie innerhalb eines Spiels erstellt bzw. erfunden haben.
- ⊗ **Erweiterte Funktionen für mehrere Spieler**: Sie können Spiele im Mehrspieler-Modus speichern und laden und die Spielgeschwindigkeit für alle Spieler sowie die Mannschaften festlegen, um zu verhindern, dass Spieler während eines Spiels die Verbündeten wechseln. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ihre Verbündeten zu verständigen.
- ⊗ **Sammelpunkt**: Neue Einheiten sammeln sich automatisch an einem Ort oder werden in einem Gebäude einquartiert.
- ⊗ **Verbesserte Oberfläche**: Einheiten hinter Gebäuden oder Bäumen sind sehr gut sichtbar; die rautenförmige Landkarte verfügt über die Modi **Normal**, **Gefecht** oder **Wirtschaft**, erweiterte Chat-Oberfläche; während des Spiels verfügbare Hilfe.
- ⊗ **Benutzerprofile**: Optionen und Tastenkombinationen lassen sich anpassen und von Spiel zu Spiel speichern.
- ⊗ **Online-Enzyklopädie**: ausführliche geschichtliche Hintergründe zu 13 mittelalterlichen Völkern, zum Mittelalter, zu mittelalterlichen Armeen, Waffen und zur Kriegsführung.



Lernkampagne

Am einfachsten machen Sie sich mit dem Spiel vertraut, indem Sie mit der William Wallace-Lernkampagne beginnen, in deren Verlauf Sie die Grundtechniken des Spiels erlernen und einiges über die neuen Funktionen von Age of Empires II erfahren.



So starten Sie die Lernkampagne

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Lernkampagne**.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, klicken Sie auf **Marschieren und Kämpfen**, und spielen Sie die übrigen Szenarien in der vorgesehenen Reihenfolge. Wenn Sie bereits Erfahrung mit Age of Empires haben, beginnen Sie am besten mit **Ein Bündnis eingehen** und **Die Schlacht von Falkirk**, in deren Verlauf Sie Informationen zu den neuen Funktionen von Age of Empires II erhalten.

Überblick über die Grundtechniken

In Age of Empires II: The Age of Kings haben Sie den Befehl über eines von 13 mittelalterlichen Völkern. Jedes Volk besitzt Stärken und Schwächen, die Sie zu Ihrem Vorteil einsetzen können. Die Byzantiner, ein defensives Volk, sind beispielsweise in der Lage, starke Wälle zu errichten. Weitere Informationen über die Wahl einer Kultur finden Sie in Kapitel II.

Erste Schritte

Das Zufallskarten-Spiel ist ein häufig gespieltes Spiel in Age of Empires II. Jedes Zufallskarten-Spiel ist anders, weil die Karte nie gleich aussieht.



So starten Sie ein Zufallskarten-Spiel im Einzelspieler-Modus

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler**, klicken Sie auf **Zufallskarte**, und wählen Sie dann die Spieleinstellungen aus. Hilfe für das Konfigurieren der Zufallskarte erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Element auf dem Bildschirm positionieren. Der Hilfetext wird unten rechts im Bildschirm angezeigt.



In einem typischen Zufallskarten-Spiel beginnen Sie in der Dunklen Zeit mit einem Dorfzentrum, einer Hand voll Dorfbewohnern und einem berittenen Späher. Ihr Ziel ist es, ein mächtiges Imperium zu errichten, das in der Lage ist, feindliche Völker zu unterwerfen. Sie können lediglich einen kleinen Teil der Karte einsehen, der größte Teil ist noch schwarz. Sie kennen den Standort Ihrer Feinde nicht. Sie erschaffen eine Kultur, indem Sie natürliche Rohstoffe sammeln, Gebäude errichten, ein Heer aufstellen, technische Neuerungen entwickeln und so von der Dunklen Zeit zur Feudalzeit, weiter zur Ritterzeit und letztendlich zur Imperialzeit voranschreiten.

Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Landkarte nach Nahrungs- und Holzvorräten zu erforschen. Sie erkunden die Landkarte, indem Sie Ihre Dorfbewohner und berittenen Späher in die schwarzen Bereiche der Karte bewegen.



So bewegen Sie eine Einheit

Klicken Sie auf eine Einheit, und rechtsklicken Sie dann auf einen Punkt auf der Karte oder auf der rautenförmigen Karte rechts unten im Bildschirm.



Anlegen von Rohstoffvorräten

Indem Sie Ihre Dorfbewohner und berittenen Späher bewegen, entdecken diese Nahrungsquellen (Beerensträucher, Schafe, Wild, Fische, Wildschweine – Vorsicht, die Wildschweine greifen manchmal an), Holz (Bäume), Steine (Steinbrüche) und Gold (Goldminen). Mit den von den Dorfbewohnern gesammelten Rohstoffen können Sie Neuerungen und Verbesserungen in Ihrer Zivilisation bezahlen. Weitere Informationen über das Anlegen von Rohstoffvorräten finden Sie in Kapitel III.



So sammeln Sie Rohstoffe

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, und rechtsklicken Sie dann auf einen Beerenstrauch, Tier, Baum, Steinbruch oder auf eine Goldmine.

Der Dorfbewohner sammelt daraufhin einen Teil der Rohstoffe und bringt diese zu Ihrem Dorfzentrum, wo sie Ihrem Vorrat hinzugefügt werden (Anzeige oben links im Bildschirm).



Erschaffen von neuen Dorfbewohnern

Der Anzahl der Dorfbewohner kommt am Anfang des Spiels eine große Bedeutung zu. Je mehr Dorfbewohner für das Sammeln von Rohstoffen zur Verfügung stehen, desto schneller können Sie Ihre Vorräte vergrößern und so eine mächtige Kultur erschaffen.



So erschaffen Sie einen Dorfbewohner

Klicken Sie auf das Dorfzentrum und dann auf die Schaltfläche **Dorfbewohner erschaffen**.

Nach ein paar Sekunden erscheint der Dorfbewohner neben dem Dorfzentrum. Sie können ihm/ihr nun den Auftrag erteilen, Rohstoffe zu sammeln.

Versorgung der Bevölkerung

In dem Maße, wie Ihre Bevölkerung wächst, müssen Sie auch die erforderliche Anzahl an Häusern zur Verfügung stellen. Jedes Haus beherbergt bis zu 5 Einheiten. Das Dorfzentrum beherbergt ebenfalls 5 Einheiten. Eine Burg beherbergt bis zu 20 Einheiten. Bevor Sie die Bevölkerung durch Erschaffen von neuen Dorfbewohnern, Militäreinheiten und Schiffen vergrößern können, benötigen Sie genügend Häuser, um diese zu unterstützen. Die Bevölkerungsanzeige (oben links im Bildschirm) zeigt die aktuelle Bevölkerungszahl im Verhältnis zur Bevölkerungszahl, die in den zur Zeit vorhandenen Häusern beherbergt werden kann (aktuelle Bevölkerung / aktuelles Maximum der Bevölkerung). Weitere Informationen finden Sie in Kapitel III.



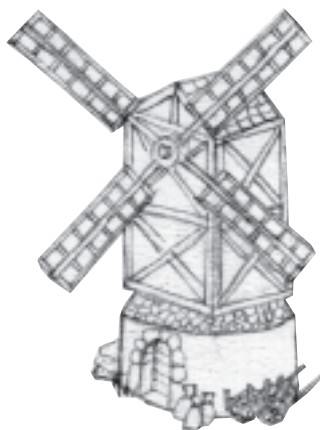
So bauen Sie ein Haus

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, klicken Sie auf die Schaltfläche **Gebäude**, dann auf **Haus bauen** und danach auf eine Stelle auf der Karte. Wenn das Gebäude rot pulsiert, kann es an dieser Stelle nicht errichtet werden, versuchen Sie es an einer anderen Stelle.



Errichten von Gebäuden

Dorfbewohner können Rohstoffe im Dorfzentrum, in der Mühle, im Holzfällerlager oder im Bergarbeiterlager lagern. Das Errichten dieser Gebäude in der Nähe von Rohstoffquellen verringert die Entfernung, die die Dorfbewohner zurücklegen müssen, so dass Ihr Vorrat schneller vergrößert werden kann.



So bauen Sie eine Mühle

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, klicken Sie auf die Schaltfläche **Gebäude**, auf **Mühle bauen** und dann auf eine Stelle auf der Karte in der Nähe eines Beerenstrauches. Wenn das Gebäude rot pulsiert, kann es an dieser Stelle nicht errichtet werden, versuchen Sie es an einer anderen Stelle.

Andere Gebäude werden mit Hilfe von Dorfbewohnern auf dieselbe Weise errichtet. Weitere Informationen zum Errichten von Gebäuden finden Sie in Kapitel III.

Erkunden

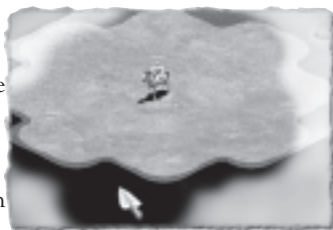
Während die Dorfbewohner Rohstoffe sammeln, können Sie Ihre berittenen Späher zur Erkundung der Karte ausschicken. Späher eignen sich besonders gut für diese Aufgabe, da sie weiter sehen können als Dorfbewohner und sich schneller bewegen. Achten Sie besonders auf weit entfernte Rohstoffe, Wälder, feindliche Städte und Felsenklippen, die als Schutz dienen können. Feindliche Gebäude werden erst dann sichtbar, wenn Sie den entsprechenden Bereich der Karte erkundet haben. Hüten Sie sich vor Wölfen, denn diese greifen eventuell an und können nicht als Nahrungsmittel verwendet werden.



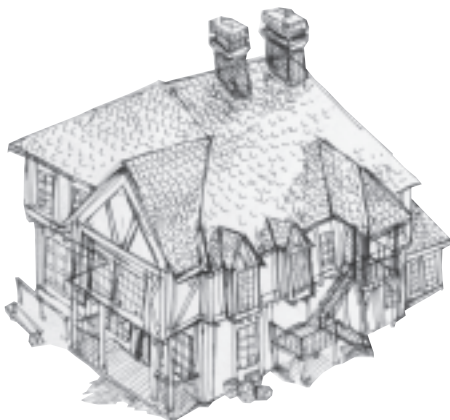
So dringen Sie weit in den schwarzen Bereich der Karte vor

Klicken Sie auf Ihre berittenen Späher, und rechtsklicken Sie dann auf eine Stelle auf der Karte oder auf der rautenförmigen Landkarte (unten rechts im Bildschirm).

Die berittene Späher-Einheit begibt sich nun an die angegebene Stelle und deckt dabei einen Teil der Karte auf.



Verlässt eine Einheit einen Bereich, wird dieser von einem halbdurchlässigen Gefechtsnebel bedeckt. Der Gefechtsnebel friert die Ansicht dieses Bereichs ein, bis eine andere Einheit dorthin zurückkehrt. Wenn beispielsweise Ihre berittenen Späher während der Erkundung ein Gebäude entdecken und dann den Bereich wieder verlassen, bleibt dieses Gebäude durch den Gefechtsnebel weiterhin in seinem aktuellen Zustand sichtbar (selbst wenn es in der Zwischenzeit weiterentwickelt oder vernichtet wurde), bis eine andere Einheit in diesen Bereich zurückkehrt. Der Gefechtsnebel löst sich auf und gibt die aktuelle Ansicht des Bereichs frei. Weitere Informationen über Erkundungen und Gelände finden Sie in Kapitel IV.



Aufstellen eines Heeres

Bevor Sie ein Heer aufstellen können, müssen Sie eine Kaserne errichten.



So errichten Sie eine Kaserne

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, klicken Sie auf die Schaltfläche **Militärgebäude**, dann auf **Kaserne bauen** und dann auf eine Stelle auf der Karte.

Nachdem die Kaserne errichtet wurde, können Sie dort Infanterieeinheiten erschaffen. Die erste Infanterieeinheit, die Sie erstellen können, ist ein Milizsoldat.



So erschaffen Sie einen Milizsoldat

Klicken Sie auf die Kaserne und dann auf die Schaltfläche **Milizsoldat erschaffen**.

Nach wenigen Augenblicken erscheint der Milizsoldat neben der Kaserne. Wenn Sie zur Feudalzeit vorangeschritten sind, können Sie die Milizeinheiten weiterentwickeln, indem Sie Schießanlagen und Ställe errichten, um andere Militäreinheiten auszubilden. Weitere Informationen zu militärischen Taktiken finden Sie in Kapitel IV.



Voranschreiten innerhalb der Zeitalter

Es gibt vier Zeitalter: Die Dunkle Zeit, die Feudalzeit, die Ritterzeit und die Imperialzeit. Das Voranschreiten zum nächsten Zeitalter ermöglicht es Ihnen, andere Gebäude zu errichten, leistungsfähigere Militäreinheiten zu erschaffen und effizientere Technologien zu entwickeln. Wenn Sie über einen Vorrat von 500 Nahrungseinheiten verfügen und zwei unterschiedliche Gebäude der Dunklen Zeit errichtet haben (Mühle, Kaserne, Holzfälllerlager, Bergarbeiterlager oder Hafen, ausgenommen Häuser oder Ihr Dorfzentrum), können Sie zur Feudalzeit voranschreiten.



So schreiten Sie zur Feudalzeit voran

Klicken Sie auf das Dorfzentrum und dann auf die Schaltfläche **Zur Feudalzeit voranschreiten**, nachdem Sie die entsprechenden Gebäude errichtet und ausreichend Nahrung gesammelt haben.

Nach wenigen Augenblicken nehmen die vorhandenen Gebäude das Aussehen von Gebäuden der Feudalzeit an. Wenn Sie nun auf einen Dorfbewohner klicken, sehen Sie, dass links unten im Bildschirm zusätzliche Gebäudetypen zur Verfügung stehen. Weitere Informationen zum Voranschreiten innerhalb der Zeitalter finden Sie in Kapitel III.

Weiterentwickeln von Einheiten und Entwickeln von Technologien

Nachdem Sie zur Feudalzeit vorangeschritten sind, können Sie neue Militäreinheiten erschaffen und die vorhandenen Soldaten zu leistungsfähigeren Militäreinheiten weiterentwickeln. Sie können außerdem neue Technologien entwickeln bzw. erfinden.



So entwickeln Sie vorhandene Milizsoldaten zu kampfstärkeren Schwertkämpfern weiter

Klicken Sie auf die Kaserne, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Zum Schwertkämpfer weiterentwickeln**.

Nach einer Entwicklungszeit von wenigen Sekunden werden alle Ihre Milizsoldaten durch Schwertkämpfer ersetzt. Die Schaltfläche **Milizsoldat erschaffen** wird durch die Schaltfläche **Schwertkämpfer erschaffen** ersetzt.



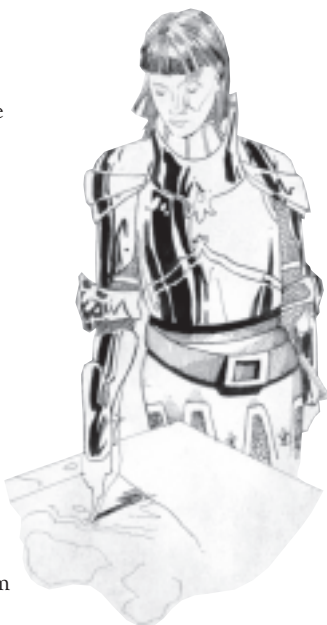
So entwickeln Sie eine Technologie

Klicken Sie auf ein Gebäude, das Technologien enthält, beispielsweise die Schmiede, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche für die zu entwickelnde Technologie (z.B. **Schuppenpanzer-Rüstung**).

Weitere Informationen zum Weiterentwickeln von Einheiten und Entwickeln von Technologien finden Sie in den Kapiteln VII und VIII.

Kämpfen

Sobald Sie Ihre Militäreinheiten erschaffen und Ihre Gegner ausfindig gemacht haben, können Sie sich auf die Schlacht vorbereiten. Militäreinheiten kämpfen an Land. Kriegsschiffe werden auf dem Wasser eingesetzt, können aber auch Einheiten auf dem Land angreifen.





So greifen Sie einen Gegner an

Klicken Sie auf Ihre Militäreinheit (oder markieren Sie mit dem Mauszeiger mehrere Einheiten), und rechtsklicken Sie dann auf die gegnerische Einheit oder ein Gebäude, das angegriffen werden soll.

In Kapitel V wird beschrieben, wie Sie einen Mönch erschaffen können, der Ihre verwundeten Soldaten heilt oder gegnerische Soldaten und Gebäude bekehrt, damit diese zu Ihrem Volk überwechseln.

In Kapitel III wird beschrieben, wie Dorfbewohner beschädigte Gebäude, Schiffe und Belagerungswaffen reparieren können. Weitere Informationen zu militärischen Taktiken finden Sie in Kapitel IV.



Gewinnen eines Spiels

Auf einer Zufallskarte können Sie das Spiel dadurch gewinnen, dass Sie irgendeine der Standard-Gewinnbedingungen erfüllen: Die Spieler können z.B. versuchen, alle Reliquien für einen bestimmten Zeitraum in Besitz zu nehmen, ein Weltwunder zu erbauen, das die erforderliche Zeit Bestand hat, oder alle gegnerischen Einheiten und Gebäude zu vernichten. Wer es zuerst schafft, gewinnt das Spiel. Weitere Informationen darüber, wie Sie ein Spiel gewinnen können, finden Sie in Kapitel II.

Tipps für Anfänger

Es folgen einige Tipps für Anfänger, die ein typisches Zufallskarten-Spiel spielen, das in der Dunklen Zeit mit einer Hand voll Dorfbewohnern beginnt.

- ⊕ Konzentrieren Sie sich zunächst darauf, Nahrungsmittel und Holz zu sammeln. Verwenden Sie die angelegten Vorräte zum Erschaffen von Dorfbewohnern und Errichten von Häusern, die die Dorfbewohner beherbergen. Setzen Sie die neu erschaffenen Dorfbewohner zum Sammeln von mehr Nahrung und Holz ein. Sammeln Sie anfangs nur so viel Holz, dass es ausreicht, um Ihre Dorfbewohner zu beherbergen und die Gebäude zu errichten, die für das Voranschreiten zur Feudalzeit erforderlich sind.
- ⊕ Sammeln Sie Nahrung von den Beerensträuchern in der Nähe Ihres Dorfes. Bauen Sie die Mühle in der Nähe, damit die Nahrung schneller gesammelt werden kann. Ebenso sollten Sie Holzfällerlager bevorzugt in der Nähe von Wäldern und Bergarbeiterlager in der Nähe von Steinbrüchen oder Goldminen errichten.
- ⊕ Bauen Sie eine Mühle und eine Kaserne. Sie benötigen für das Voranschreiten zur Feudalzeit zwei unterschiedliche Gebäude. Außerdem benötigen Sie eine Kaserne, um in späteren Zeitaltern weitere wichtige Gebäude zu errichten.
- ⊕ Wenn ein Schaf in Ihren Sichtbereich kommt, klicken Sie auf einen Dorfbewohner, und rechtsklicken Sie dann auf das Schaf. Der Dorfbewohner treibt das Schaf in die Nähe Ihrer Mühle oder Ihres Dorfzentrums und erlegt es dort zu Nahrungszwecken. Sie können auch auf ein Schaf klicken und dann auf das Dorfzentrum oder die Mühle rechtsklicken, damit das Schaf sich von selbst in die Nähe einer Nahrungssammelstelle begibt.
- ⊕ Erschaffen Sie eine große Anzahl von Dorfbewohnern (mindestens 10 - 15 in der Dunklen Zeit).
- ⊕ Schicken Sie Ihre berittenen Späher zur Erkundung der Karte aus. Sie entdecken dabei u.a. weitere Rohstoffe, gegnerische Städte und strategisch günstige Standorte für die Errichtung von Türmen und Wällen. Decken Sie so viel wie möglich von der Karte auf, damit Sie stets wissen, was Ihr Gegner im Schilde führt.
- ⊕ Das Sammeln von Gold und Steinen ist vor dem Eintritt in die Feudalzeit nicht erforderlich. Sammeln Sie weiterhin Nahrung und Holz.
- ⊕ Legen Sie in der Feudalzeit mehrere Felder an. Ordnen Sie die Felder so an, dass der Abstand zwischen ihnen und zum Dorfzentrum möglichst gering ist. Auf diese Weise maximieren Sie Ihren Landbesitz, und Dorfbewohner können die auf den Feldern gewonnenen Nahrungsmittel schneller lagern. Die örtliche Konzentration der Felder hat außerdem den Vorteil, dass sie schneller erneuert werden können, wenn sie brachgelegen haben.
- ⊕ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Untätige Dorfbewohner** (neben der rautenförmigen Landkarte in der rechten unteren Ecke des Bildschirms), oder drücken Sie die PUNKT-Taste (.), um Dorfbewohner ausfindig zu machen, die im Augenblick keine Aufgabe haben.

- ⊕ Drücken Sie die KOMMA-Taste (,), um Ihre untätigen militärischen Einheiten zu finden.
- ⊕ Greifen Sie nur als Gruppe an.
- ⊕ Entwickeln Sie ab der Feudalzeit Rüstungsklasse und Angriffstärke Ihrer Militäreinheiten in der Schmiede weiter.
- ⊕ Läuten Sie im Falle eines Angriffs die Dorfglocke, damit sich die Dorfbewohner in Sicherheit bringen.
- ⊕ Sie können unterschiedliche Strategien kennen lernen, wenn Sie den Computer beim Spielen beobachten. Um Computerspieler zu beobachten, wählen Sie in den Einstellungen für die Zufallskarte aus der Liste **Karte aufdecken** die Option **Alles sichtbar**. Sobald das Spiel gestartet wird, können Sie nun beobachten, wie die Computerspieler Ihre Kulturen aufbauen.
- ⊕ Errichten Sie Wälle und Türme, um Ihr Dorf vor Angriffen zu schützen. Wählen Sie Bereiche auf der Karte aus, die einfach abzugrenzen sind (z.B. zwischen Wäldern und seichten Gewässern).

Optionen und Tastenkombinationen

Sie können Musik- und Klanglautstärke, Bildlaufgeschwindigkeit, Bildschirmgröße, Maustyp und Tastenkombinationen nach Ihren Wünschen ändern. Sie können ebenfalls den Namen eines Spielers ändern, hinzufügen oder löschen. Jede der von Ihnen geänderten Optionen wird unter Ihrem Spielernamen gespeichert und tritt automatisch in Kraft, wenn Sie das Spiel starten. Eine Liste mit einigen Standardkombinationen finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.





So passen Sie die Spieloptionen an

Klicken Sie vor dem Starten eines Spiels im Hauptmenü auf **Optionen**. Zum Anzeigen von Hilfsinformationen brauchen Sie lediglich den Mauszeiger über eines der Bildelemente zu positionieren.

-oder-

Klicken Sie während des Spiels auf die Schaltfläche **Menü** in der oberen rechten Ecke, und klicken Sie dann auf **Optionen**.

Speichern und Beenden

Informationen zum Speichern und Laden von Spielen im Mehrspieler-Modus finden Sie in Kapitel II.



So speichern Sie ein Spiel im Einzelspieler-Modus

Klicken Sie auf der Menüleiste auf die Schaltfläche **Menü**, klicken Sie auf **Speichern**, und geben Sie dann einen Namen für das Spiel ein, oder wählen Sie das zu speichernde Spiel aus.

Gespeicherte Spiele befinden sich im Ordner **savegame** im Installationsverzeichnis von Age of Empires.



So beenden Sie ein Spiel

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Menü** in der oberen rechten Ecke des Bildschirms und dann auf **Laufendes Spiel beenden**.

Kapitel II



konfigurieren Eines Spiels Spieltypen

Nachdem Sie sich mit den Grundbegriffen und –techniken von Age of Empires vertraut gemacht haben, können Sie jeden der nachfolgend aufgeführten Spieltypen spielen. Viele Spieler fangen mit den Kampagnen an und spielen dann Spiele im Einzelspieler- oder Mehrspieler-Modus mit Zufallskarten. Bei einem Spiel im Einzelspieler-Modus treten Sie gegen computergesteuerte Spieler an. Bei einem Spiel im Mehrspieler-Modus sind Ihre Gegner andere menschliche Spieler, die durch ein lokales Netzwerk oder über das Internet miteinander verbunden sind.

Kampagnen

Unterstützen Sie die Jungfrau von Orleans, Dschingis Khan, Saladin oder Friedrich Barbarossa in einer vorgegebenen Folge von auf Historie basierenden Szenarien. Sie müssen ein Spiel gewinnen, bevor Sie die nächste Kampagne spielen können.



So spielen Sie eine Kampagne

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler**, klicken Sie auf **Kampagne**, und klicken Sie dann auf den Namen der Kampagne, die Sie spielen möchten.

Wenn Sie Age of Empires II spielen lernen möchten, beginnen Sie am besten mit der William Wallace-Lernkampagne. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf **Lernkampagne**.

Zufallskarte

Bei einem Zufallskarten-Spiel spielen Sie jedes Mal ein anderes Spiel, weil die Karte immer anders ist. Sie können die Standardeinstellungen verwenden oder eigene Einstellungen konfigurieren. Dazu gehören die Anzahl der Spieler, die Kulturen, Kartentyp und –größe, Bevölkerungsgrenze, die Menge der anfänglich vorhandenen Rohstoffe, Startzeitalter und Gewinnbedingungen.



So spielen Sie ein Spiel im Einzelspieler-Modus mit Zufallskarte

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler** und dann auf **Zufallskarte**. Konfigurieren Sie die Spieleinstellungen. Hilfsinformationen zu den Konfigurationsoptionen erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über eines der Elemente positionieren. Der Hilfetext wird unten rechts im Bildschirm angezeigt.

Informationen zu Spielen im Mehrspieler-Modus mit Zufallskarte finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt “Spiele im Mehrspieler-Modus”.

Königsmord

Beim Spieltyp “Königsmord” muss Ihr König als Letzter überleben. Wird Ihr König getötet, scheiden Sie aus dem Spiel aus. Alle Spieler beginnen das Spiel mit einem König, einem Dorfzentrum, einer Burg und einem Außenposten, die Ihr Territorium abstecken. Der König hat nur wenig Lebenspunkte und eine geringe Angriffsstärke, so dass er sehr gut bewacht werden sollte. Ein König kann nicht neu erschaffen werden und steht nur in einem Königsmord-Spiel zur Verfügung.

In Königsmord-Spielen kommt eine besondere Spionage-Technologie (Entwicklung in der Burg) zum Einsatz, der sogenannte Verrat (Informationen zu den Errungenschaften für normale Spione finden Sie in Kapitel VIII). Jedes Mal, wenn Sie in einem Königsmord-Spiel den Verrat entwickeln, wird Ihnen der Aufenthaltsort des oder der feindlichen Könige durch ein X auf der rauteenförmigen Karte sowie durch eine akustische Benachrichtigung angezeigt. Der Aufenthaltsort wird nur für eine gewisse Zeit angezeigt, so dass Sie den Verrat mehrere Male entwickeln müssen, um laufend über den Aufenthaltsort des oder der feindlichen Könige informiert zu sein. Bei einem Königsmord-Spiel fallen die Technologiekosten jedes Mal an, wenn Sie den Verrat erneut entwickeln.



So spielen Sie ein Königsmord-Spiel im Einzelspieler-Modus

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler** und dann auf **Königsmord**. Konfigurieren Sie die Spieleinstellungen. Hilfsinformationen zu den Konfigurationsoptionen erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über eines der Elemente positionieren. Der Hilfetext wird unten rechts im Bildschirm angezeigt.

Informationen zu Königsmord-Spielen im Mehrspieler-Modus finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt “Spiele im Mehrspieler-Modus”.

Auf Leben und Tod

In einem Spiel auf Leben und Tod beginnen alle Spieler mit riesigen Vorräten an Holz, Nahrung, Gold und Steinen – und spielen dann auf Leben und Tod.



So spielen Sie ein Spiel auf Leben und Tod im Einzelspieler-Modus

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler** und dann auf **Auf Leben und Tod**. Konfigurieren Sie die Spieleinstellungen. Hilfsinformationen zu den Konfigurationsoptionen erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über eines der Elemente positionieren. Der Hilfetext wird unten rechts im Bildschirm angezeigt.

Informationen zu Spielen auf Leben und Tod im Mehrspieler-Modus finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt “Spiele im Mehrspieler-Modus”.

Individuelle Szenarien und Kampagnen

Individuelle Szenarien oder Kampagnen sind Spiele oder Abfolgen von Spielen, die von einem oder mehreren Spielern entwickelt werden. Weitere Informationen zu individuellen Szenarien finden Sie unter “Erstellen von Szenarien und Kampagnen” später in diesem Kapitel.



Um ein individuelles Szenario zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler** und dann auf **Individuelles Szenario**.

Um eine individuelle Kampagne zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler** und dann auf **Individuelle Kampagne**.

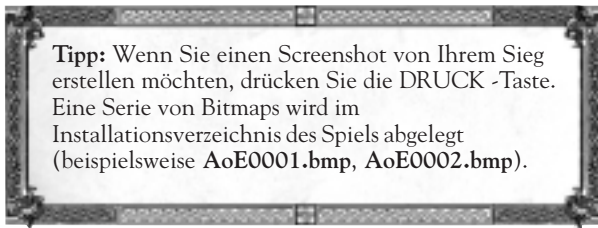
Spiele aufzeichnen und wiedergeben

Sie können Spiele im Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus aufzeichnen und sie sich später anschauen.

So zeichnen Sie Spiele auf und geben sie wieder

- 1 Wählen Sie vor Spielbeginn in den Spieleinstellungen die Option **Spiel aufzeichnen**.
- 2 Spielen Sie ein ganz normales Spiel, wie Sie es sonst auch tun würden. Das Spiel wird automatisch unter einem allgemeinen Namen mit Datum und Uhrzeit gespeichert.
- 3 Um das aufgezeichnete Spiel wiederzugeben, klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche **Gespeichertes Spiel**. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus der Liste **Gespeichertes Spiel auswählen** aus.

Sie können die Steuerelemente unten links verwenden, um die Perspektive des Spielers festzulegen und das Spiel in einer Demo-Schleife wiederzugegeben. Sie verfügen außerdem über die Optionen Zurückspulen, Pause und Vorspulen.



Wahl einer Kultur

Bei den Spieltypen Zufallskarte, Königsmord oder Auf Leben und Tod können Sie unter dreizehn großen mittelalterlichen Kulturen auswählen, die Sie entweder bekämpfen oder zum Sieg führen können. Jede der Kulturen verfügt über besondere Fähigkeiten, eine militärische Spezialeinheit, die erst ab der Ritterzeit erschaffen werden kann, einen speziellen, während eines Teamspiels geltenden Teambonus und Zugriff auf bestimmte Einheiten und Technologien.

Sie können Ihre eigene Kultur und die Kultur des Computergegners auswählen. Bei der Auswahl einer Kultur sollten Sie Kartentyp, Gewinnbedingungen sowie Stärken und Schwächen der Gegner berücksichtigen. Informationen über die besonderen Eigenschaften der Kulturen finden Sie im ausklappbaren Technologiebaum, in den Technologiebäumen im Anhang oder im Spiel selbst. Sie können auch die Option **Zufällig** auswählen, bei der der Computer ein Volk für Sie und alle anderen Spieler auswählt.

Mehrere Spieler können dieselbe Kultur wählen. In einem Teamspiel im Mehrspieler-Modus können mehrere Spieler dieselbe Spielernummer wählen und sich so die Kontrolle über eine Kultur teilen.

Teamboni gelten für alle Teammitglieder und werden nach Spielbeginn berechnet. Falls ein Mitglied das Team wechselt oder ausscheidet, bleiben die Teamboni vom Anfang des Spiels bestehen.

Wahl einer Karte

Bevor Sie mit einem Zufallskarten-, Königsmord- oder Auf Leben und Tod-Spiel beginnen, können Sie den Kartentyp auswählen. Einige Kulturen haben bei bestimmten Kartentypen Gefechtsvorteile. Die Stärke der Wikinger ist beispielsweise der Seekrieg, was ihnen Vorteile bei Karten mit großen Wasserflächen verschafft.

Wenn Sie den Kartentyp auf **Zufällig** einstellen, wird einer der folgenden Kartentypen für Sie ausgewählt (außer Kratersee, Goldrausch, Dunkler Wald oder Festung).



- ⊗ **Arabien:** Wüste mit strategischen Erhebungen und Felsenklippen, aber wenig Vegetation und Wasser.
- ⊗ **Archipel:** eine Gruppe ausgedehnter Inseln. Sie sind nicht unbedingt allein auf Ihrer Insel.
- ⊗ **Baltikum:** ein Ozean mit Halbinseln und geschützten Buchten.
- ⊗ **Dunkler Wald:** ein Meer aus Bäumen mit vereinzelt Lichtungen. Folgen Sie dem Pfad durch den Wald, um Ihre Verbündeten und Feinde ausfindig zu machen.
- ⊗ **Küste:** Wo Land und Wasser zusammentreffen, gibt es ausreichend Platz für Schlachten.
- ⊗ **Kontinent:** eine große, von Wasser umgebene Landmasse. Spieler und Teams können durch Flüsse voneinander getrennt sein.
- ⊗ **Kratersee** (nur Mehrspieler-Modus): eine Insel mit einem erloschenen Vulkan randvoll mit Gold. Die steilen Erhebungen und die karge Vegetation machen das Errichten von Gebäuden sehr schwierig.
- ⊗ **Festung:** eine durch Mauern geschützte Stadt mit Toren und sämtlichen Gebäuden, die Sie benötigen, um Ihre Kräfte schnell zu entwickeln.
- ⊗ **Goldrausch:** ein großer Haufen Gold und ein Rudel Wölfe mitten in der Einöde.
- ⊗ **Hochland:** weit entfernt vom Meer mit dichtem Wald, jedoch mit vielen Flüssen und Platz für Manöver.
- ⊗ **Inseln:** Jeder Spieler ist am Anfang allein auf seiner Insel. Unbewohnte Inseln können über große Rohstoffvorkommen verfügen. Eine starke Seestreitmacht ist also von Vorteil.
- ⊗ **Mittelmeer:** ein von Land umgebenes Binnenmeer. Die Idylle ist trügerisch.
- ⊗ **Völkerwanderung** (nur Mehrspieler-Modus): Die Rohstoffvorräte Ihrer kleinen Insel halten nicht lange vor. Bald müssen Sie aufs Festland übersiedeln, wo erbittert gekämpft wird.
- ⊗ **Flüsse:** sumpfige Tiefebene mit seichten Stellen; Spieler sind durch Flüsse voneinander getrennt.
- ⊗ **Team-Inseln:** Sie und Ihre Verbündeten teilen sich eine Insel. Eine weitere Insel ist von Feinden besetzt. Die Inseln sind nicht durch seichte Gewässer verbunden, achten Sie also auf feindliche Transportschiffe.

Gewinnen eines Spiels

Auf welche Weise Sie ein Spiel gewinnen können, hängt von den jeweiligen Gewinnbedingungen ab. Auf einer Zufallskarte oder bei einem Spiel Auf Leben und Tod können Sie die Gewinnbedingungen vor Spielbeginn festlegen. Bei jedem anderen Spieltyp gewinnen Sie, wenn Sie das/die zu Beginn des Spiels eingeblendete(n) Ziel(e) erfüllen, zu denen ebenfalls die Gewinnbedingung(en) zählen können, die für das Gewinnen des Spiels erforderlich sind. Sie können das/die Ziel(e) während des Spiels erneut anzeigen, indem Sie auf der Menüleiste auf die Schaltfläche **Ziele** klicken.

Standard-Gewinnbedingungen

Sie gewinnen ein beliebiges Zufallskarten-Spiel oder ein Spiel Auf Leben und Tod, wenn Sie oder Ihr Team als Erste den militärischen Sieg über Ihre Feinde erringen, alle Reliquien kontrollieren oder ein Weltwunder errichten. Sie und Ihre Gegner müssen nicht unbedingt dieselben Ziele verfolgen. Sie könnten beispielsweise versuchen, durch einen Eroberungssieg zu gewinnen, während Ihre Gegner versuchen, ein Weltwunder zu erbauen.

⊕ Eroberung

Der Spieler (oder das Team), der zuerst alle Gegner durch Eroberung bezwingt, gewinnt. Um einen Spieler durch Eroberung zu besiegen, müssen Sie alle Einheiten und Gebäude außer den folgenden zerstören: Türme, Wälle, Tore, Reliquien, Fischkutter/Reusen, Transportschiffe, Handelskoggen, Marktkarren, Felder und Schafe.

⊕ Weltwunder

Der Spieler, der zuerst ein Weltwunder erbaut, das die vorgeschriebene Zeit übersteht, gewinnt. Bevor Sie ein Weltwunder erbauen können, müssen Sie zur Imperialzeit voranschreiten und viele Rohstoffe sammeln. Sobald eine Kultur mit dem Erbauen eines Weltwunders beginnt, werden die anderen Kulturen benachrichtigt. Der Standort des Weltwunders wird auf der rautenförmigen Karte rechts unten auf dem Bildschirm angezeigt. Ist das Weltwunder fertig gestellt, erhalten alle Kulturen eine Benachrichtigung, und eine Stoppuhr wird oben rechts im Spielfenster angezeigt. Die Farbe der Uhr zeigt an, welche Kultur das Weltwunder hält. Wird ein Weltwunder vor Ablauf des vorgeschriebenen Zeitraums zerstört, wird der Countdown abgebrochen. Der vorgeschriebene Zeitraum für das Bestehen eines Weltwunders hängt von der Kartengröße ab.

⊕ Reliquien

Für einen Reliquien-Sieg müssen Sie oder Ihr Team sämtliche Reliquien für einen bestimmten Zeitraum kontrollieren. Reliquien sind spezielle Gegenstände (ähnlich Trophäen), die zufällig auf der Karte verteilt sind. Auf einer Karte gibt es mehrere Reliquien. Reliquien können nur bewegt werden, wenn Sie von einem Mönch getragen werden, wie in Kapitel IV erläutert. Damit Sie die Kontrolle über eine Reliquie haben, muss sie in einem Kloster aufgestellt werden. Reliquien können nicht zerstört werden. Wenn zum Beispiel ein Transportschiff mit einem Mönch an Bord, der eine Reliquie trägt, sinkt, so erscheint die Reliquie daraufhin am nahen Ufer. Sobald ein Volk sämtliche Reliquien in Besitz genommen hat, werden die anderen Völker benachrichtigt, und es erscheint eine Stoppuhr in der rechten oberen Ecke des Spielfensters. Die Farbe der Uhr zeigt an, welcher Spieler die Reliquien in Besitz hat. Wer zuerst sämtliche Reliquien für die vorgeschriebene Zeit kontrolliert (bis die Stoppuhr 0 anzeigt), gewinnt das Spiel. Wechselt eine Reliquie den Besitzer vor Ablauf der vorgeschriebenen Zeit, wird der Countdown abgebrochen. Die Größe der Karte ist ausschlaggebend dafür, wie lange Sie eine Reliquie kontrollieren müssen, um zu gewinnen.

Zusätzliche Gewinnbedingungen

Falls Sie nicht die Standard-Gewinnbedingungen spielen möchten (Eroberung, Weltwunder oder Reliquien), können Sie vor Spielbeginn auch eine der folgenden alternativen Gewinnbedingungen wählen.



Zeitlimit

In einem Spiel mit Zeitlimit gewinnt der Spieler oder das Team, das nach Ablauf der Zeit die höchste Punktzahl erreicht hat. Sie können jedoch auch vor Ablauf des Zeitlimits durch Eroberung gewinnen. Der Spieler, der ein Zeitlimit-Spiel eröffnet, wählt auch das Zeitlimit. Eine Stoppuhr erscheint in der rechten oberen Ecke des Spielfensters. Das Volk (oder Team), das nach Ablauf der Stoppuhr die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel. Die Teampunktzahl ergibt aus der durchschnittlichen Punktzahl der Teammitglieder.



So zeigen Sie die Punktzahl an

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle** neben der rautenförmigen Karte rechts unten auf dem Bildschirm, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Statistik**, die sich links darüber befindet.

Die Schaltfläche **Statistik** zeigt je nach dem für die rautenförmige Karte gewählten Modus unterschiedliche Informationen an. Im Modus **Normal** wird die Punktzahl für jeden Spieler angezeigt. Für die anderen beiden Modi werden andere Informationen angezeigt. Weitere Informationen zu den unterschiedlichen Modi der rautenförmigen Karte erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über die zugehörigen Schaltflächen positionieren. Der Hilfetext wird links unten im Bildschirm angezeigt.

Punktzahl

In einem Punktzahl-Spiel gewinnt der Spieler oder das Team, das zuerst die erforderliche Punktzahl erreicht hat. Die Spieler erhalten für verschiedene Errungenschaften Punkte. Dieses wird anschließend bei der Berechnung der Punktzahl näher erläutert. Sie können jedoch auch unabhängig vom Punktestand durch Eroberung gewinnen. Der Spieler, der ein Punktzahl-Spiel eröffnet, wählt auch die zu erzielende Punktzahl. Die Teampunktzahl ergibt sich aus der durchschnittlichen Punktzahl der Teammitglieder.

Die Berechnung der Punktzahl wird im Folgenden beschrieben. Nach dem Spiel werden Ihnen Ihre Errungenschaften in Form einer Zusammenfassung der Punktverteilung auf dem Bildschirm angezeigt.

- ⊕ **Rohstoffe im Vorrat = 1/10 Punkt pro Einheit.** Jedes Mal, wenn beispielsweise ein Dorfbewohner 10 Nahrungseinheiten in Ihrem Vorrat einlagert, erhalten Sie 1 Punkt. Der Erhalt eines Tributs von 500 Goldeinheiten ergibt 50 Punkte usw. Der Spieler, der den Tribut entrichtet, verliert den Punktwert der abgegebenen Rohstoffe.
- ⊕ **Errichten von Gebäuden, Erschaffen von Einheiten und Entwickeln von Technologien verdoppelt den Punktwert der eingesetzten Rohstoffe.** Das Sammeln von 30 Holzeinheiten ergibt 3 Punkte, das Erbauen eines Hauses (Rohstoffkosten = 30 Holzeinheiten) ergibt jedoch 6 Punkte. Somit ergibt das Entwickeln einer Technologie mit Rohstoffkosten von 50 Nahrungs- und 10 Goldeinheiten 12 Punkte. Die für das Bauen oder Entwickeln benötigten Rohstoffe werden jedoch von der Punktzahl abgezogen, so dass der Nettogewinn für das o. g. Beispiel tatsächlich nur 6 Punkte beträgt.
- ⊕ **Der Punktwert von vernichteten oder bekehrten Einheiten wird dem Spieler, der diese vernichtet oder bekehrt hat, gutgeschrieben und dem Spieler, der diese Einheiten besitzt, abgezogen.** Werden beispielsweise für das Erschaffen einer Einheit 50 Nahrungseinheiten (= 5 Punkte) benötigt, ist sie nach der Fertigstellung 10 Punkte wert. Vernichten oder bekehren Sie diese Einheit, erhalten Sie 10 Punkte, während Ihrem Gegner 10 Punkte abgezogen werden.
- ⊕ **Für jedes Prozent der Karte, das Sie aufdecken, erhalten Sie 10 Punkte.**

Spiele im Mehrspieler-Modus

Bei einem Spiel im Mehrspieler-Modus spielen Sie mit oder gegen menschliche Spieler, die über ein Netzwerk, das Internet, ein Modem oder eine serielle Verbindung miteinander verbunden sind. Bis zu acht Spieler können an einem Spiel über ein Netzwerk oder das Internet teilnehmen. Über eine Modem- oder serielle Verbindung ist die Verbindung zweier Spieler möglich.



Ein Spiel im Mehrspieler-Modus einleiten oder daran teilnehmen

Sie können ein Spiel einleiten, an dem andere Spieler teilnehmen können. Der Spieler mit dem schnellsten Computer sollte das Spiel einleiten.

So leiten Sie ein Spiel im Mehrspieler-Modus ein oder nehmen daran teil

- 1 Wenn Sie innerhalb eines Netzwerks oder über das Internet spielen möchten, müssen Sie die Verbindung vor dem Starten von Age of Empires II herstellen.

Informationen über das Herstellen einer Verbindung über die Gaming Zone finden Sie im Abschnitt "Spielen von Age of Empires II über die MSN Gaming Zone" weiter unten in diesem Kapitel.

- 2 Klicken Sie im Hauptmenü auf **Mehrspieler**.

- 3 Wählen Sie den Verbindungstyp. Welche Verbindungstypen aufgelistet sind, hängt von Ihrer Hardware, Software und dem Dienstanbieter ab, den Sie benutzen. Gebräuchlich sind folgende Verbindungstypen:

- ⊗ **IPX-Verbindung für DirectPlay** - Verbindung über ein Netzwerk unter Verwendung des IPX-Protokolls.
- ⊗ **Internet TCP/IP-Verbindung für DirectPlay** - Verbindung über ein Netzwerk unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls.
- ⊗ **Lokale TCP/IP-Verbindung (LAN)** - Verbindung über ein TCP/IP-Netzwerk. Wenn Sie diesen Verbindungstyp wählen, werden die Spiele automatisch in der Spielereiste angezeigt, ohne dass Sie auf die Schaltfläche **Spiele anzeigen** klicken müssen.
- ⊗ **Modemverbindung für DirectPlay** - Verbindung zweier Computer über Modem. Age of Empires II benötigt eine Modemgeschwindigkeit von mindestens 28,8 Kbps.
- ⊗ **Serielle Verbindung für DirectPlay** - Verbindung zweier Computer über Null-Modem-Leitung.

- 4 Um an einem Spiel teilzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Spiele anzeigen**, wählen Sie eines der Spiele aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Teilnehmen**. In der Liste der Spiele werden nur diejenigen Spiele angezeigt, die in der von Ihnen verwendeten Version von Age of Empires eingeleitet wurden. Wenn Sie beispielsweise Age of Empires II spielen, werden in der Liste der Spiele keine Spiele angezeigt, die in Age of Empires oder Der Aufstieg Roms eingeleitet wurden. Außerdem müssen die Spiele derselben Version angehören; verfügt ein Spieler über ein Patch, so müssen alle Spieler diese Version anwenden.

-oder-

Um ein Spiel einzuleiten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Einleiten**.

Folgen Sie den Anweisungen, die in dem Fenster für den von Ihnen verwendeten Verbindungstyp angezeigt werden. Wählen Sie die Spieleinstellungen. Hilfe zu den Optionen erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über einem Element positionieren. Der Hilfetext wird daraufhin unten rechts im Bildschirm angezeigt. Wenn Sie die Spieleinstellungen mit anderen Spielern diskutieren möchten, können Sie Nachrichten im Feld **Chat** eingeben und durch Drücken der EINGABETASTE senden.

- 5 Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen, können Sie **Kultur**, **Spieler** und **Team** wählen. Wer das Spiel einleitet, steuert die übrigen Spieleinstellungen, die auf dem Bildschirm erscheinen:

- ⊕ **Name:** Wenn Sie die Anzahl der teilnehmenden Spieler begrenzen möchten, schließen Sie einige der Positionen in der Namensliste. Durch Schließen einer mit einem Spieler besetzten Position wird der Spieler aus dem Spiel genommen. Durch Auswählen der Option **Computer** können Computerspieler an einem Spiel teilnehmen.
- ⊕ **Kultur:** zeigt die Kultur für jeden Spieler an. Jede Kultur hat besondere Fertigkeiten und kann unterschiedliche Technologien entwickeln. Informationen über die besonderen Eigenschaften der Kulturen finden Sie im ausklappbaren Technologiebaum, in den Technologiebäumen im Anhang oder im Spiel selbst. Mehrere Spieler können dieselbe Kultur auswählen.
- ⊕ **Spieler:** Startposition auf der Landkarte und Farbe des Volkes. Um die Einstellung zu ändern, klicken Sie auf die Spielernummer. Bei einem Teamspiel müssen mindestens zwei Spieler dieselbe Spielernummer haben und sich die Kontrolle über eine Kultur teilen. Jeder Spieler kann allen Einheiten uneingeschränkte (und sogar widersprüchliche) Befehle erteilen.
- ⊕ **Team:** Spieler, die das Spiel als Verbündete beginnen möchten, können durch Anklicken der Team-Nummer ein Team auswählen. Ein Strich (-) im Feld **Team** bedeutet: kein Team. Bei Spielern desselben Teams wird deren diplomatische Haltung automatisch auf **Verbündet** und **Bündnissieg** gesetzt. Wenn Sie verhindern möchten, dass Spieler nach Spielbeginn die Teams wechseln, wählen Sie die Option **Teams fest** (in den Spieleinstellungen). Ist diese Option eingestellt, können Sie Tribute nur an Verbündete entrichten. Wenn die Teams für das Spiel nicht festgelegt wurden, können Spieler die Verbündeten während des Spiels wechseln, indem Sie auf der Menüleiste auf **Diplomatie** klicken.



- 6 Wenn Sie mit dem Ändern der Einstellungen fertig sind, klicken Sie auf **Ich bin bereit!**

Alle Spieler müssen auf die Schaltfläche **Ich bin bereit!** klicken, bevor Sie auf **Spiel starten** klicken können. Die Namen der Spieler, die bereit sind, erscheinen in Grün. Wenn Sie vor Spielbeginn Ihre Meinung noch ändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen erneut. Das Spiel beginnt nicht, bevor alle Spieler bereit sind und der einleitende Spieler das Spiel startet.

Der einleitende Spieler kann nun auf **Spiel starten** klicken.

Geschwindigkeit bei Spielen im Mehrspieler-Modus

Spiele im Mehrspieler-Modus laufen nur so schnell wie das langsamste Computersystem im Spiel. Wenn das Spiel abgehackt läuft, oder wenn längere Verzögerungen auftreten, kann es sein, dass ein oder mehrere Spieler Probleme mit Verzögerungszeiten oder der Bildrate haben.

Eine Schildkröte wird neben dem Namen des Spielers mit dem langsamsten System angezeigt. (Das Symbol wird sichtbar, wenn Sie die Funktion **Erweiterte Befehle** einschalten und auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle** im unteren rechten Bereich des Bildschirms klicken. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Statistik**, um die Spielernamen einzusehen). Der Spieler kann das Spiel verlassen oder versuchen, die Spielleistung zu verbessern, wie in der Infodatei auf der Age of Empires II-CD beschrieben.

Wenn Sie über das Internet an einem Spiel im Mehrspieler-Modus teilnehmen, erscheint ein gelbes oder rotes Symbol neben den Namen der Spieler, mit denen eine langsame Verbindung besteht (gelb = Verzögerung von 300 Millisekunden bis 1 Sekunde; rot = Verzögerung von mehr als 1 Sekunde). Zur Behebung von Problemen mit der Spielgeschwindigkeit kann der Spieler versuchen, das Spiel zu speichern und neu zu starten. (siehe "Wiederherstellen eines gespeicherten Spiels im Mehrspieler-Modus" weiter unten in diesem Kapitel).

Wird die Verbindung eines Spielers während des Spiels unterbrochen, kann dieser nicht wieder an dem Spiel teilnehmen, jedoch ein gespeichertes Spiel wiederherstellen.

Speichern eines Spiels im Mehrspieler-Modus



So speichern Sie ein Spiel im Mehrspieler-Modus
Klicken Sie im oberen rechten Bereich des Bildschirms auf die Schaltfläche **Menü**, klicken Sie auf **Speichern**, und geben Sie dann einen Namen für das Spiel ein, oder wählen Sie das zu speichernde Spiel aus.

Spiele werden im Ordner **savegame** im Installationsverzeichnis von Age of Empires gespeichert.

Wiederherstellen eines gespeicherten Spiels im Mehrspieler-Modus

Bevor Sie ein gespeichertes Spiel im Mehrspieler-Modus wiederherstellen können, müssen mindestens zwei gegnerische Spieler noch über eine Verbindung verfügen (so werden Manipulationen verhindert). Bei einem Spiel im Mehrspieler-Modus mit Computerspielern muss der ursprüngliche Spiel-Initiator das wiederhergestellte Spiel erneut eröffnen.

So stellen Sie ein Spiel im Mehrspieler-Modus wieder her

- 1 Wenn Sie innerhalb eines Netzwerks oder über das Internet spielen möchten, müssen Sie die Netzwerkverbindung vor dem Starten von Age of Empires II herstellen.
- 2 Klicken Sie im Hauptmenü auf **Mehrspieler**.
- 3 Wählen Sie einen Verbindungstyp, wie unter "Ein Spiel im Mehrspieler-Modus einleiten oder daran teilnehmen" weiter oben beschrieben.

- 4 Wenn Sie das Spiel eingeleitet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Wiederherstellen**, und wählen Sie dann das Spiel, das wiederhergestellt werden soll. Wenn Sie teilnehmen möchten, wählen Sie das Spiel aus der Spieleliste aus.
- 5 Folgen Sie den Anweisungen, die in dem Fenster für den von Ihnen verwendeten Verbindungstyp angezeigt werden.

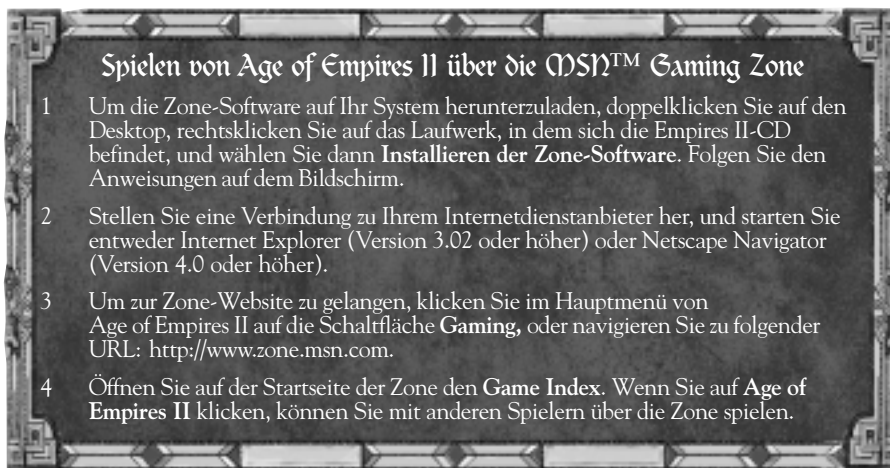
Aufgeben eines Spiels im Mehrspieler-Modus

Wenn Sie ein Spiel im Mehrspieler-Modus aufgeben, werden alle Objekte auf der Landkarte sichtbar, so dass Sie das Spiel beobachten können. Teilnehmen oder mit anderen Spielern chatten können Sie jedoch nicht mehr.



So geben Sie ein Spiel im Mehrspieler-Modus auf

Klicken Sie auf der Menüleiste auf die Schaltfläche **Menü** und klicken Sie dann auf **Aufgeben**.



Erstellen von Szenarien und Kampagnen

Wichtig: Mit Age of Empires II können Sie eigene Kampagnen, Szenarien und Skripts für den Computerspieler anlegen oder erstellen. Sie können diese Kampagnen, Szenarien und Skripts für Spielzwecke an Freunde oder Bekannte weitergeben, dürfen diese jedoch nicht verkaufen oder auf andere Art und Weise kommerziell nutzen. Microsoft tritt alle anderen Rechte an den Dateien an die Autoren ab.

Erstellen oder Editieren von Szenarien

Sie können Szenarien und Kampagnen für die gemeinsame Verwendung mit Freunden und Bekannten anlegen. Das Anlegen eines Szenarios erlaubt Ihnen die Kontrolle über sämtliche Aspekte des Spiels – von der Anordnung der Gebäude, Militäreinheiten oder Grasflächen auf der Karte über das Festlegen der Gewinnbedingung(en) bis zum Erstellen von Hinweisen, wie ein Spiel gewonnen werden kann.

So erstellen oder editieren Sie ein Szenario

- 1 Klicken Sie im Hauptmenü auf **Karteneditor**, und klicken Sie dann auf **Neues Szenario** oder **Szenario editieren**.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltflächen (**Landkarte**, **Gelände**, **Spieler**, usw.) links oben im Karteneditor, um die konfigurierbaren Optionen anzuzeigen, und stellen Sie diese dann links unten im Bildschirm ein.
Informationen zur Verwendung des Karteneditors erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Element positionieren. Der Hilfetext wird daraufhin unten auf der Karte angezeigt.
- 3 Um Ihr Szenario zu speichern, klicken Sie auf **Menü** und dann auf **Speichern** oder **Speichern unter**.
Um Ihr Szenario im Karteneditor zu testen, klicken Sie auf **Menü** und dann auf **Test**.
Um nach dem Test zum Karteneditor zurückzukehren, klicken Sie auf **Menü** und dann auf **Laufendes Spiel abbrechen**.

Erstellen eigener Kampagnen

Nachdem Sie ein eigenes Szenario entworfen haben, können Sie es einer Kampagne hinzufügen und dann gemeinsam mit Ihren Freunden spielen. Eine Kampagne ist eine vorgegebene Folge einer Reihe von Szenarien. Wenn Sie eine Kampagne erstellen, können Sie die vorhandenen Szenarien sowie deren Reihenfolge bestimmen. In selbst erstellten Kampagnen können keine Multimediakomponenten (Grafiken, Musik, Text) integriert werden, die normalerweise in Age of Empires II zwischen Szenarien und Kampagnen vorkommen.

So erstellen Sie Ihre eigene Kampagne

- 1 Klicken Sie im Hauptmenü auf **Karteneditor** und dann auf **Kampagnen-Editor**.
- 2 Geben Sie einen **Dateinamen für Kampagne** ein, oder wählen Sie einen aus der Liste.
- 3 Wählen Sie ein Szenario aus dem Feld **Szenarien**, und klicken Sie dann auf **Hinzufügen**, um dieses der Kampagne hinzuzufügen. Im Listenfeld **Kampagne-Szenarien** werden die Szenarien in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie in der Kampagne gespielt werden.
- 4 Um die Reihenfolge zu ändern, klicken Sie auf eines der Szenarien, und klicken Sie dann auf die Schaltflächen **Hoch** oder **Runter**.
Wollen Sie ein Szenario aus der Kampagne entfernen, dann wählen Sie den entsprechenden Namen aus den gelisteten **Kampagne-Szenarien**, und klicken Sie dann auf **Entfernen**.
- 5 Um die Kampagne zu speichern, klicken Sie auf **Speichern**.

Erstellen von Skripten für den Computerspieler

Sie können eigene Computerskripte erstellen, die den Computer anweisen, was er bauen bzw. wie er sich verhalten soll usw. Wie Sie solche Skripte erstellen, erfahren Sie im *Computer Player Strategy Builder Guide* (CPSB.doc, nur auf Englisch) im Ordner **Docs** auf der Age of Empires II-CD.



Kapitel III

Aufbau Ihres Imperiums

Aufgaben der Dorfbewohner

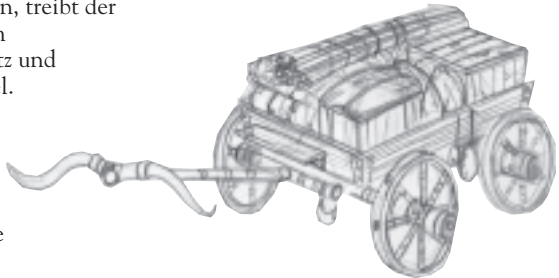
Die Dorfbewohner sind für eine Kultur von unschätzbaren Wert. Sie erfüllen eine Reihe von Aufgaben; sie bauen und reparieren Gebäude und mehren Ihre Vorräte, indem sie jagen, Holz fällen, in Minen arbeiten und weiteres mehr. Wenn es sein muss, beteiligen sie sich sogar an Kampfhandlungen. Fischkutter werden bei der Berechnung der Bevölkerungszahl ebenfalls zu den Dorfbewohnern gezählt, da ihre einzige Aufgabe das Fangen von Nahrung ist.

Je mehr Dorfbewohner Sie haben, desto schneller können Sie Ihre Kultur aufbauen. Durch die Erfindung der Schubkarre (im Dorfzentrum) können die Dorfbewohner schneller arbeiten.

Wenn Sie einem Dorfbewohner eine Aufgabe erteilen, dann wird die derzeit ausgeführte Arbeit durch die Berufsbezeichnung des Dorfbewohners angezeigt:

- ⊕ **Bauer:** Gewinnt Nahrung auf einem Feld. Landwirtschaftliche Erzeugnisse werden entweder im Dorfzentrum oder in der Mühle deponiert, je nachdem, was näher liegt. Rechtsklicken Sie auf einen Dorfbewohner und dann auf ein abgeerntetes Feld, um den Dorfbewohner anzuweisen, es automatisch wieder anzulegen.
- ⊕ **Fischer:** Sammelt Nahrung in Form von Fischen (springende Fische) an den Ufern von Flüssen und Ozeanen. Fisch wird entweder im Dorfzentrum oder in die Mühle deponiert, je nachdem, was näher liegt. Fischkutter bringen auch Nahrung ein, die sie im Hafen lagern.
- ⊕ **Sammler:** Sammelt Nahrung an Sammelstellen (Beerensträucher). Gesammelte Nahrung wird entweder im Dorfzentrum oder in der Mühle deponiert, je nachdem, was näher liegt.
- ⊕ **Jäger:** Jagt Rehe und Wildschweine (beauftragen Sie für die Jagd mehrere Dorfbewohner, da Wildschweine sehr gefährlich sein können) für den Nahrungsvorrat. Erbeutete Nahrung wird entweder im Dorfzentrum oder in der Mühle deponiert. Militäreinheiten können auch Tiere töten, doch können ihre Kadaver nicht als Nahrung verwendet werden.

- ⊕ **Holzfaller:** Fällt Bäume für den Holzvorrat. Holz wird entweder im Dorfzentrum oder im Holzfallerlager deponiert, je nachdem, was näher liegt.
- ⊕ **Bauarbeiter:** Baut Gebäude. Je mehr Dorfbewohner mit dem Bau eines Gebäudes beschäftigt sind, desto schneller entsteht es.
- ⊕ **Handwerker:** Repariert Gebäude, Schiffe und Belagerungswaffen, die im Kampf beschädigt wurden. Um ein Gebäude, ein Schiff oder eine Belagerungswaffe zu reparieren, klicken Sie auf einen Dorfbewohner, und rechtsklicken Sie dann auf die Einheit, die repariert werden soll.
- ⊕ **Schäfer:** Sammelt Nahrung in Form von Schafen. Schafe werden im Dorfzentrum oder in der Mühle deponiert. Schafe sind zu Spielbeginn neutral (grau) und gehören niemandem. Sobald ein Schaf in den Sichtbereich einer Einheit gelangt, ist das Schaf unter Kontrolle des entsprechenden Spielers. Sie können die Kontrolle über Schafe eines anderen Spielers erlangen, wenn das Schaf in den Sichtbereich einer Ihrer Einheiten kommt und keine Einheiten anderer Spieler in der Nähe des Schafes sind. Nachdem Sie das Schaf in Besitz genommen haben, können Sie es in die Nähe eines Ihrer Nahrungsabladeplätze treiben, um es als Nahrungsmittelvorrat zu nutzen. Wenn Sie einen Dorfbewohner anweisen, Nahrung in Form von Schafen zu sammeln, treibt der Dorfbewohner die Schafe zum nächsten Nahrungsabladeplatz und nutzt diese als Nahrungsmittel.
- ⊕ **Goldgräber:** Gräbt in Goldminen nach Gold. Gold wird entweder im Dorfzentrum oder im Bergarbeiterlager deponiert, je nachdem, was näher liegt.
- ⊕ **Steinhauer:** Trägt Steine in Steinbrüchen ab. Steine werden entweder im Dorfzentrum oder in der Lagergrube deponiert, je nachdem, was näher liegt.



Sammeln von Rohstoffen

In Age of Empires stellen die vier Rohstoffe Holz, Nahrung, Gold und Steine die Bausteine Ihrer Kultur dar. Die Dorfbewohner sammeln diese Vorräte und deponieren sie in Ihrem Vorrat (die Vorratsanzeige befindet sich in der linken oberen Ecke des Bildschirms). Die Rohstoffe aus Ihren Vorräten werden dazu verwendet, Dorfbewohner zu erschaffen, Militäreinheiten und Schiffe entstehen zu lassen und weiterzuentwickeln, Gebäude zu errichten, Technologien zu entwickeln und innerhalb der Zeitalter voranzuschreiten.

- ⊕ Nahrung ist der wichtigste Rohstoff und wird hauptsächlich für das Erschaffen von Dorfbewohnern und Soldaten, zur Entwicklung einiger Technologien und für das Voranschreiten zum nächsten Zeitalter benötigt.
- ⊕ Holz dient dem Bau von Gebäuden, Schiffen und Belagerungswaffen. Es wird ebenfalls für das Erschaffen von Bogenschützen und die Entwicklung einiger Technologien verwendet.
- ⊕ Steine werden hauptsächlich für den Bau und die Weiterentwicklung von Türmen, Wällen und Burgen und für das Erbauen von Weltwundern gebraucht.

- ⊕ Gold wird gebraucht, um in späteren Zeitaltern Technologien zu entwickeln und einige Militäreinheiten zu erschaffen. Sie vergrößern Ihre Goldvorräte, indem Sie mit anderen Völkern Handel treiben (siehe Kapitel V), oder indem Sie Reliquien aufstellen (siehe Kapitel VI).

Sie können Ihre Vorräte an Holz, Nahrung, Gold oder Steinen ebenfalls vergrößern, indem Sie Rohstoffe auf dem Marktplatz verkaufen. Andere Spieler können auch Tribute in Form von Gold an Sie entrichten (siehe Kapitel V).



So sammeln Sie Holz, Nahrung, Gold oder Steine

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, und rechtsklicken Sie dann auf einen Baum, einen Beerenstrauch (oder eine andere Nahrungsquelle), eine Goldmine, einen Steinbruch oder eine Arbeitsstelle.

Klicken Sie beispielsweise auf einen Beerenstrauch, sammelt der Dorfbewohner so viel Nahrung, wie er oder sie tragen kann, bringt sie zum Dorfzentrum, deponiert sie dort im Vorrat und kehrt dann zurück, um weitere Nahrung zu sammeln.

Je mehr Dorfbewohner mit dem Sammeln von Vorräten beschäftigt sind, desto schneller wächst Ihr Vorrat an. Das Deponieren von Vorräten lässt sich beschleunigen, indem Sie Mühlen in der Nähe von Nahrungsquellen, Holzfällerlager in der Nähe von Wäldern und Bergarbeiterlager in der Nähe von Steinbrüchen und Goldminen errichten.

Durch Entwickeln der folgenden Technologien kann die Sammelgeschwindigkeit noch weiter verbessert werden: Schubkarre, Marktkarren (Dorfzentrum), schwerer Pflug (Mühle), doppelschneidige Axt, Bogensäge, Zwei-Mann-Säge (Holzfällerlager), Steinbruch, Goldmine, Steinbergbau, Goldbergbau (Bergarbeiterlager).

Die Vorräte erschöpfen sich mit der Zeit und sind irgendwann ganz aufgebraucht. Sobald dies der Fall ist, geht der Dorfbewohner zur nächstgelegenen Arbeitsstelle des gleichen Typs (falls vorhanden) oder wird untätig und wartet auf Anweisungen.



So finden Sie untätige Dorfbewohner

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Untätiger Dorfbewohner** neben der rautenförmigen Landkarte. Jedes Mal, wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, springt der Bildschirm zum nächsten untätigen Dorfbewohner, Fischkutter, Marktkarren, Transportschiff oder Gebäude oder zur nächsten untätigen Handelskogge

So zeigen Sie Rohstoffe an einer Arbeitsstelle an

Klicken Sie auf einen Beerenstrauch, Baum, Steinbruch, Goldmine oder eine andere Arbeitsstätte. Die Menge der vorhandenen Rohstoffe wird im Statusfeld im unteren Teil des Bildschirms angezeigt.

Felder und Reusen

Felder und Reusen sind die einzigen erneuerbaren Nahrungsquellen. Die Dorfbewohner legen daraufhin ein Feld an (bzw. die Fischkutter eine Reuse) und gewinnen dann Nahrung daraus und deponieren Sie im Dorfzentrum bzw. im Hafen. Nur ein Bauer kann ein Feld gleichzeitig bestellen.



So gewinnen Sie Nahrung von Feldern und Reusen

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, klicken Sie auf die Schaltfläche **Gebäude**, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Feld anlegen**.

-oder-

Schreiten Sie bis zur Feudalzeit voran, klicken Sie auf einen Fischkutter, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Reuse anlegen**.

Sobald sämtliche Nahrung vom Feld bzw. aus der Fischreuse gewonnen wurde, verfallen diese, und die Dorfbewohner, die dort gearbeitet haben, werden untätig. Nach und nach verschwindet das Feld oder die Reuse.



So legen Sie ein Feld oder eine Reuse neu an

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner oder auf einen Fischkutter, und rechtsklicken Sie dann auf ein ungenutztes Feld oder eine ungenutzte Reuse.

Das Neuanlegen eines Feldes oder einer Reuse ist mit denselben Rohstoffkosten verbunden wie das Anlegen, ist aber effizienter, da Sie hierzu die Schaltflächen **Feld anlegen** und **Reuse anlegen** nicht benötigen. Sobald ein Feld oder eine Reuse ungenutzt ist, erhalten Sie eine akustische Benachrichtigung. Um die Stelle zu finden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Untätiger Dorfbewohner**. Felder und Reusen bleiben für eine kurze Zeit ungenutzt und verschwinden dann.

Errichten von Gebäuden

Beim Errichten von Gebäuden entstehen Rohstoffkosten in Form von Holz und Steinen. Von jedem Gebäudetyp können mehrere errichtet werden. So können Sie beispielsweise zwei Holzfällerlager und drei Bergarbeiterlager bauen. In dem Maße, wie sie innerhalb der Zeitalter voranschreiten, entwickelt sich jedes Gebäude weiter, und neue Militäreinheiten, Weiterentwicklungen, Technologien und Gebäude werden verfügbar. Verbündete Völker können sich nicht untereinander helfen, Gebäude zu errichten, außer durch die Entrichtung von benötigtem Baumaterial (Holz und Steine).

Die Entwicklung der Architektur und des Maurerhandwerks (in der Universität) erhöht die Lebenspunkte von Gebäuden und Wällen. Durch Entwicklung des Baukrans wird die Bauzeit verringert. Durch Entwicklung von Wehrgängen (in der Burg) können Sie die Lebenspunkte von Burgen erhöhen. Durch Entwicklung von Befiederung, Bodkin-Pfeil und Armschutz (in der Schmiede) können Sie die Reichweite und Angriffsstärke von Dorfzentrum, Burg und Turm vergrößern.

Eine Beschreibung der Gebäude, die Sie errichten können, finden Sie in Kapitel VI.

So errichten Sie ein Gebäude

- 1 Klicken Sie auf einen Dorfbewohner (oder wählen Sie eine Gruppe aus). Je mehr Dorfbewohner mit dem Bau eines Gebäudes beauftragt werden, desto schneller ist es errichtet.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gebäude** oder **Militärgebäude**.

- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche des Gebäudes, das gebaut werden soll. Um z. B. ein Haus zu errichten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Haus bauen**. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weitere Gebäude** rechts von den Gebäudesymbolen, um weitere Gebäude anzuzeigen.
- 4 Klicken Sie auf eine Stelle auf der Landkarte. Das Gebäude pulsiert rot, wenn Sie es an einer bestimmten Stelle nicht bauen können.

~ oder ~

Wenn Sie mehr als ein Gebäude derselben Art bauen möchten, drücken Sie auf die UMSCHALTASTE, und klicken Sie dann auf verschiedene Stellen auf der Landkarte. Möchten Sie mehrere Wälle errichten, klicken Sie auf eine Stelle und ziehen Sie den Mauszeiger dort entlang, wo Sie die Wälle errichten wollen.



So errichten Sie ein Tor

Schreiten Sie zur Feudalzeit voran, klicken Sie auf einen Dorfbewohner, klicken Sie auf die Schaltfläche **Militärgebäude** und dann auf die Schaltfläche **Tor bauen**. Klicken Sie nun auf oder direkt neben einen vorhandenen Wall, in den das Tor eingebaut werden soll.

Reparieren von Gebäuden, Schiffen und Belagerungswaffen

Beschädigte Gebäude, Schiffe und Belagerungswaffen fangen Feuer, wenn sie im Kampf beschädigt wurden. Sie können von Dorfbewohnern wieder völlig hergestellt werden. Die Reparaturkosten machen nur einen Teil der ursprünglichen Baukosten aus; Gleiches gilt für die benötigte Zeit. Wie beim Errichten von Gebäuden sparen Sie Zeit, wenn Sie mehrere Dorfbewohner gleichzeitig mit dem Reparieren beauftragen. Sie können ebenfalls die Gebäude, Schiffe und Belagerungswaffen verbündeter Völker reparieren. Die Reparaturkosten werden vom Vorrat des Besitzers abgezogen. Einquartierte Dorfbewohner können von innerhalb des Gebäudes keine Reparaturen vornehmen.

Angegriffene Gebäude verändern ihr Aussehen und verlieren Lebenspunkte. Bei mittlerer Beschädigung brennen sie, bei schwerer Beschädigung werden automatisch alle einquartierten Einheiten ausquartiert. Sind Gebäude vollkommen zerstört, stürzen sie ein. Im Statusfeld am unteren Rand des Bildschirms wird der Schaden für Einheiten oder Gebäude angezeigt. Grün signalisiert dabei den gesunden Zustand und Rot den erlittenen Schaden.



So reparieren Sie ein Gebäude, Schiff oder eine Belagerungswaffe

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner (oder wählen Sie eine Gruppe von Dorfbewohnern aus), und rechtsklicken Sie dann auf das Gebäude, Schiff oder die Belagerungswaffe, die repariert werden soll.



Vergrößern der Bevölkerung

Für die Erschaffung neuer Dorfbewohner, Militäreinheiten oder Schiffe benötigen Sie genügend Häuser, um die neuen Einheiten zu beherbergen. Ein Haus beherbergt bis zu 5 Einheiten, das Dorfzentrum ebenfalls. Eine Burg kann bis zu 20 Einheiten beherbergen. Wird ein Haus, ein Dorfzentrum oder eine Burg zerstört, verlieren Sie zwar nicht die darin einquartierten Einheiten, doch müssen Sie für neue Einheiten neue Gebäude schaffen.

Die vor Spielbeginn eingestellte Bevölkerungszahl legt fest, wie viele Dorfbewohner, Militäreinheiten oder Schiffe ein Volk haben kann. Die bei den meisten Spielen voreingestellte Grenze ist 75. Sie können die Bevölkerungsgrenze vor Spielbeginn nach oben oder unten verschieben, indem Sie in den Spieleinstellungen die Bevölkerungszahl im Listenfeld **Bevölkerung** einstellen. Beschreibungen von Dorfbewohnern, Militäreinheiten und Schiffen finden Sie in Kapitel VII.

Erschaffen von Dorfbewohnern

Dorfbewohner werden im Dorfzentrum erschaffen.



So erschaffen Sie einen Dorfbewohner

Klicken Sie auf das Dorfzentrum, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Dorfbewohner erschaffen**. Nach kurzer Zeit erscheint der Dorfbewohner neben dem Dorfzentrum.

Erschaffen von Militäreinheiten

Bevor Sie Militäreinheiten erschaffen können, müssen Sie eine Kaserne errichten. Die Kaserne erlaubt Ihnen, zunächst Infanterieeinheiten aufzustellen und ist Voraussetzung für das Aufstellen weiterer Militäreinheiten. In der Schießanlage werden Bogenschützen erschaffen, im Stall Kavallerieeinheiten und in der Waffenschmiede Belagerungswaffen. In der Burg werden Triböke und die jeweiligen Spezialeinheiten erschaffen, während im Kloster Mönche erschaffen werden.



So erschaffen Sie eine Militäreinheit

Klicken Sie auf die Kaserne, Schießanlage, Waffenschmiede, Burg, den Stall oder das Kloster, und klicken Sie dann auf die Militäreinheit, die erschaffen werden soll. Wenn Sie beispielsweise einen Milizsoldaten erschaffen möchten, klicken Sie auf die Kaserne und dann auf die Schaltfläche **Milizsoldat erschaffen**.

Nach einer kurzen Ausbildungsperiode erscheint die Militäreinheit neben dem entsprechenden Gebäude oder bewegt sich zu dem Sammelpunkt, den Sie für sie gesetzt haben (siehe "Festlegen von Sammelpunkten" weiter hinten in diesem Kapitel).

Bauen von Schiffen

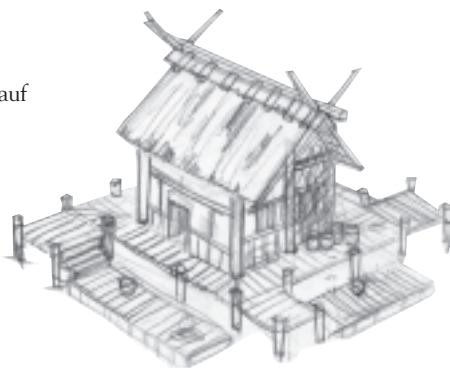
Bevor Sie ein Schiff bauen können, müssen Sie zunächst einen Hafen bauen (weitere Informationen zum Errichten von Gebäuden finden Sie unter "Errichten von Gebäuden" weiter oben in diesem Kapitel).



So bauen Sie ein Schiff

Klicken Sie auf den Hafen, und dann auf die Schaltfläche des Schiffes, das Sie bauen möchten. Um z.. B. einen Fischkutter zu bauen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Fischkutter bauen**.

Nach einer kurzen Bauzeit erscheint das Schiff neben dem Hafen.



Mehrfaches Produzieren von Einheiten

Sie können Einheiten auf einfache Art mehrfach produzieren.



So produzieren Sie Einheiten mehrfach

Klicken Sie auf eine beliebige Schaltfläche für eine Einheit, um diese Einheit der Produktionsschleife hinzuzufügen (wird im Statusfeld links unten angezeigt). Klicken Sie auf eine Einheit in der Produktionsschleife, um diese daraus zu entfernen. Sie können außerdem die UMSCHALTASTE gedrückt halten, während Sie auf die Schaltfläche für das **Erstellen** der jeweiligen Einheit klicken, um auf diese Weise mehrere Einheiten auf einmal zu produzieren.

Sie können unterschiedliche Einheiten in demselben Gebäude gleichzeitig ausbilden (Bogenschützen und Plänker können beispielsweise beide in der Schießanlage ausgebildet werden). Sie können bis zu 15 Einheiten automatisch produzieren. Einheiten werden gemäß ihrer Reihenfolge in der Produktionsschleife produziert. Die Rohstoffkosten werden von Ihrem Vorrat abgezogen, wenn die Einheit der Schleife hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Einheit aus der Produktionsschleife entfernen, werden die Rohstoffkosten Ihrem Vorrat wieder hinzugefügt.

Setzen von Sammelpunkten

Alle Gebäude, in denen Einheiten erschaffen werden können, können auch zum Setzen von Sammelpunkten für die neu erschaffenen Einheiten genutzt werden. Wenn Sie beispielsweise Dorfbewohner im Dorfzentrum erschaffen, könnten Sie einen Sammelpunkt an einem Beerenstrauch setzen, damit die Dorfbewohner dort automatisch nach ihrer Erschaffung Nahrung sammeln. Sie könnten ebenfalls einen Sammelpunkt in einem Militärgebäude setzen, damit neu geschaffene Einheiten automatisch dort einquartiert werden. Diese Funktion hat den Zweck, eine defensive Armee aufzustellen, falls Ihr Dorf angegriffen wird, da sich auf diese Weise die Einheiten nicht zerstreuen. Einheiten, die in den folgenden Gebäuden durch Setzen von Sammelpunkten einquartiert wurden, können diese Gebäude nicht mehr betreten, wenn sie dort ausquartiert wurden: Hafen, Kaserne, Schießanlage, Stall, Waffenschmiede und Kloster.



So setzen Sie einen Sammelpunkt

Klicken Sie auf ein Gebäude, in dem Sie Einheiten produzieren können, und rechtsklicken Sie dann auf eine Arbeitsstelle, ein Gebäude oder eine beliebige Stelle auf der Karte. Um einen Sammelpunkt zu verschieben, setzen Sie einfach einen neuen.

So zeigen Sie den Sammelpunkt für ein Gebäude an

Klicken Sie auf ein Gebäude, in dem Sie einen Sammelpunkt gesetzt haben. Der Sammelpunkt wird auf der Spielkarte durch eine Flagge und auf der rautenförmigen Karte durch ein weißes Kreuz angezeigt.

Entfernen von Einheiten und Gebäuden

Sie können Ihre eigenen Einheiten beispielsweise dann entfernen, wenn Sie die Bevölkerungsgrenze erreicht haben, oder Gebäude entfernen, wenn Sie Platz für andere Gebäude benötigen. Wenn Sie ein vollständig vorhandenes Gebäude oder eine Einheit entfernen, werden die Ressourcen Ihrem Vorrat nicht wieder hinzugefügt.



So entfernen Sie einen Dorfbewohner, eine Militäreinheit, ein Gebäude oder ein Schiff

Klicken Sie auf eine Einheit, die zu Ihrem Volk gehört, und drücken Sie dann auf die Taste ENTFERNEN.

Entfernen Sie ein im Bau befindliches Gebäude, so werden die Ressourcen des noch nicht gebauten Teils Ihrem Vorrat wieder zugeführt.

Voranschreiten innerhalb der Zeitalter

Die meisten Spiele beginnen in der Dunklen Zeit, wobei die Spieler bemüht sind, zur Feudal-, Ritter-, oder Imperialzeit voranzuschreiten, um das Potential ihrer Kultur zu vergrößern. Das Voranschreiten zum nächsten Zeitalter ermöglicht es Ihnen, andere Gebäudetypen zu errichten, kampfstärkere Militäreinheiten zu erschaffen und fortgeschrittenere Technologien zu entwickeln. Jede Kultur hat eine Spezialeinheit, die nur in der Ritterzeit erschaffen werden kann. Voraussetzung für den Übergang in ein anderes Zeitalter ist das Vorhandensein einer ausreichenden Menge von Rohstoffen und der Besitz von zwei Gebäuden des aktuellen Zeitalters, und zwar derjenigen, die für das Erschaffen von Einheiten und das Entwickeln von Technologien genutzt werden (keine Häuser, Felder, Türme, Wälle oder Tore). Für das Voranschreiten von der Dunklen Zeit zur Feudalzeit benötigen Sie beispielsweise eine Mühle und eine Kaserne. Um zur Imperialzeit voranzuschreiten, benötigen Sie zwei verschiedene Gebäude oder eine Burg.

Dunkle Zeit



Nach dem endgültigen Zusammenbruch des Weströmischen Reiches im 5. Jahrhundert verfiel Westeuropa für einen beträchtlichen Zeitraum in Barbarei, Gesetzlosigkeit und ökonomischen Stillstand, der im Allgemeinen als Dunkle Zeit bezeichnet wird. Die von den Römern geschaffene Infrastruktur, darunter öffentliche Gebäude, Gerichte, Rechts- und Bildungswesen, Schriftstücke, Münzprägung und Handel, verschwand zu einem großen Teil. Die germanischen Eindringlinge aus dem Gebiet

nördlich von Rhein und Donau brachten eine politische Stammeskultur mit sich, die auf der Loyalität zu einzelnen, ortsansässigen Stammesfürsten fußte. Eine graduelle Erholung wurde durch drei Haupteinflussfaktoren gefördert: die Stabilisierung weiter Gebiete durch außergewöhnlich einflussreiche Anführer, die christliche Kirche (mit ihren Machtzentren in Rom und Irland), die versucht war, ein Minimum an Bildung zu konservieren und zu verbreiten sowie das Wiedererstarken von Handelszweigen, deren Grundlage die Landwirtschaft war (insbesondere der Handel mit Wolle und Stoffen).

Feudalzeit



Das von Karl dem Großen im 9. Jahrhundert gegründete Fränkische Reich gilt allgemein als Endpunkt der Dunklen Zeit und Beginn der Feudalzeit in Europa. Die barbarischen Stämme, die einen Großteil von Westeuropa für sich beanspruchten, wurden durch besser organisierte Regionalmächte abgelöst. Der christliche Glaube stellte eine einigende soziale und kulturelle Kraft dar. Karl der Große förderte die Wiederbelebung von Bildung, Kunst und Kultur. Das von ihm geschaffene Reich zerfiel jedoch nach seinem Tod und die erneut einfallenden germanischen Eroberervölker machten einen Großteil seines Werks zunichte. Die politische und ökonomische Macht ging von den Königen auf Landesfürsten über, die

ihre Macht innerhalb eines veränderlichen Geflechts aus Lehnbeziehungen ausübten. Das gemeine Volk bestellte den Boden und stützte so die Macht von Adel und Kirche.

Ritterzeit



Als die ansässigen Feudalherren im 9. Jahrhundert bemüht waren, ihre Machtpositionen zu festigen, tauchten zum ersten Mal Burgen in Europa auf. Sie schützten die Feudalherren vor Angriffen der Nachbarn und dienten als sicherer Ausgangspunkt für Expeditionen berittener Krieger, die von dort aus das umliegende Land kontrollierten. Ein bezeichnendes Datum für die Ritterzeit war die Eroberung von Wales durch Eduard I. von England. Durch die Errichtung massiver Burgen an strategisch günstigen Stellen in ganz Wales errang Eduard den Sieg mit einem Minimum an kriegerischen Auseinandersetzungen. Die Burgen waren für die vereinzelter Krieger Wales' uneinnehmbar. Die englischen Soldaten konnten nach Belieben ausrücken und Handel, Ernte und das Eintreiben der Steuern überwachen. Die Ritterzeit war gekennzeichnet durch Bevölkerungs- und Wirtschaftswachstum, die Kreuzzüge ins Heilige Land, ein wiederbelebtes Interesse an der Kunst, die Verbreitung von Burgen und die Gründung mächtiger Königreiche.

Imperialzeit



Der Aufstieg großer Könige und deren Streben nach Macht kennzeichnet den letzten Abschnitt des Mittelalters, der als Imperialzeit bezeichnet werden kann. Das Feudalsystem wurde durch Nationen wie England, Frankreich, Spanien und Skandinavien abgelöst, die von Königen regiert wurden. Der Handel erlebte einen enormen Aufschwung und Städte gewannen an Größe und Einfluss. Das Renaissancezeitalter war in Italien angebrochen und breitete sich auch im Rest Europas aus. Technologie und Wissen waren weiter entwickelt als in der antiken Welt. Feuerwaffen und andere Neuerungen beendeten die militärische Überlegenheit von Rittern und Burgen. Das Ende des Mittelalters ist durch eine Reihe von wichtigen Ereignissen gekennzeichnet, darunter die Eroberung Konstantinopels durch die Türken, die Entdeckung der Neuen Welt, der einsetzende Seehandel mit Asien und die Reformation durch Martin Luther.



So gelangen Sie in das nächste Zeitalter

Klicken Sie auf das Dorfzentrum, und klicken Sie dann auf die Schaltflächen **Zur Feudalzeit voranschreiten**, **Zur Ritterzeit voranschreiten** oder **Zur Imperialzeit voranschreiten**.

Weiterentwickeln von Einheiten

In dem Maße, wie Sie innerhalb der Zeitalter voranschreiten, können Sie Militäreinheiten, Schiffe, Wälle und Türme zu Einheiten mit verbesserter Angriffs- u. Verteidigungsstärke und Geschwindigkeit weiterentwickeln. Allerdings werden bei der Weiterentwicklung vorhandene Einheiten eines bestimmten Typs durch höher stehende Einheiten ersetzt. Alle Gebäude und Einheiten, die Sie erschaffen, sind ebenfalls höher stehende Gebäude und Einheiten. Wenn Sie beispielsweise 10 Milizsoldaten in der Dunklen Zeit erschaffen haben, können Sie diese in der Feudalzeit zu stärkeren Schwertkämpfern weiterentwickeln. Von einem Mönch bekehrte Einheiten können nicht weiterentwickelt werden; sie behalten die Eigenschaften bei, die sie zum Zeitpunkt ihrer Bekehrung hatten.

So entwickeln Sie eine Militäreinheit, ein Schiff, einen Wall oder einen Turm weiter

- 1 Um eine Militäreinheit weiterzuentwickeln, klicken Sie auf die Kaserne, die Schießanlage, den Stall, das Kloster, die Waffenschmiede oder die Burg.

Um ein Schiff weiterzuentwickeln, klicken Sie auf den Hafen.

Einen Wall oder Turm entwickeln Sie weiter, indem Sie auf die Universität klicken.

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche im unteren Bereich des Bildschirms, die der Einheit entspricht, die Sie weiterentwickeln möchten.

Möchten Sie z. B. einen Milizsoldat zu einem Schwertkämpfer weiterentwickeln, klicken Sie auf die Kaserne, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Zum Schwertkämpfer weiterentwickeln**. Alle vorhandenen Milizsoldaten werden zu Schwertkämpfern. Die Schaltfläche **Milizsoldat erschaffen** wird zur Schaltfläche **Schwertkämpfer erschaffen**.



Weitere Informationen zu den Einheiten und Technologien finden Sie in Kapitel VII.

Entwicklung von Technologien

In dem Maße, wie Sie innerhalb der Zeitalter voranschreiten, können Sie neue Technologien für den Fortschritt Ihrer Kultur entwickeln. Indem Sie beispielsweise den Webstuhl (im Dorfzentrum) entwickeln, können Ihre Dorfbewohner nicht mehr so einfach getötet werden. Im folgenden Zeitalter können Sie dann weitere Technologien entwickeln, um die Arbeit Ihrer Dorfbewohner zu rationalisieren und die Kampfkraft Ihrer Militäreinheiten zu verbessern. Das Entwickeln neuer Technologien ist zeit- und kostenintensiv. Nachdem Sie eine Technologie entwickelt haben, kann Ihre Kultur deren Vorteile jedoch sofort nutzen.

Einige der Technologien bauen von Zeitalter zu Zeitalter aufeinander auf. Im Feudalzeitalter z. B. können Sie den Schuppenpanzer für Pferde erfinden, um Ihre Kavallerieeinheiten besser vor Angriffen zu schützen. In der Ritterzeit können Sie den Kettenpanzer für Pferde erfinden, der Ihre Reiter noch besser schützt. Den höchsten Entwicklungsstand erreichen Sie in der Imperialzeit mit Erfindung des Plattenpanzers für Pferde (alle in der Schmiede).

Angaben zu sämtlichen im Spiel vorkommenden Technologien finden Sie in Kapitel VIII und in der Tabelle "Kosten & Nutzen" im Anhang. Informationen, welche Technologien von den einzelnen Völkern entwickelt werden können, finden Sie im mitgelieferten Faltblatt, in den Technologiebäumen im Anhang oder im Spiel.



Kapitel IV

ilitärische Taktiken

Erkundungsmissionen

Kämpfe finden an Land und auf dem Wasser statt. Fast alle Spiele können durch militärische Eroberung gewonnen werden: Der Spieler, der zuerst alle Angriffseinheiten des Gegners vernichtet hat, gewinnt. Alle Einheiten und Gebäude, außer den folgenden, müssen zerstört werden: Türme, Wälle, Tore, Reliquien, Fischerkutter/Reusen, Transportschiffe, Handelskoggen, Marktkarren, Felder, und Schafe.

Militäreinheiten greifen automatisch andere Einheiten an, die sich in ihrem Sichtfeld befinden, es sei denn, Sie befehlen ihnen, eine andere Einheit anzugreifen oder nicht anzugreifen.

Feindliche Gebäude und Wälle werden erst sichtbar, wenn Sie das Kartengebiet, auf dem sie liegen, erkundet haben. Sobald ein Gebiet erkundet ist, bleiben Gebäude und Wälle sichtbar. Veränderungen an Gebäuden, wie z. B. das Voranschreiten in ein anderes Zeitalter, Schäden und Zerstörungen sind jedoch erst sichtbar, wenn das Gebäude oder der Wall sich in Sichtweite eines Ihrer Dorfbewohner, einer Militäreinheit oder eines Ihrer Schiffe befinden. Feindliche Dorfbewohner, Militäreinheiten und Schiffe sind nur sichtbar, wenn sie angreifen oder sich in Sichtweite einer Ihrer Einheiten befinden. Sie können nicht über die Kartenbegrenzung hinaus erforschen.

Durch die Erfindung der Kartografie können Verbündete die Ergebnisse von Erkundungen gemeinsam nutzen. Weitere Informationen zur Kartografie finden Sie in Kapitel VIII.

Gelände

Gelände birgt Rohstoffe und hat taktischen oder strategischen Nutzen in Kampfsituationen. Es gibt folgende Geländetypen:

- ⊗ **Wasser:** unpassierbar für Dorfbewohner und Militäreinheiten.
- ⊗ **Seichtes Gewässer:** für Dorfbewohner, Militäreinheiten und Schiffe passierbare Wasserstellen.
- ⊗ **Wald:** unpassierbar. Dorfbewohner und Belagerungsonager und Triböke können Schneisen in den Wald schlagen.
- ⊗ **Felsenklippen:** unpassierbar für Dorfbewohner und Militäreinheiten; sie müssen sich einen anderen Weg suchen. Von oben angreifende Einheiten erhalten einen Angriffsbonus, von unten angreifende Einheiten ein Angriffsminus.

Bewegen von Einheiten

Wenn Sie zwei oder mehr Einheiten markieren und ihnen den Befehl geben, sich zu bewegen oder anzugreifen, nehmen sie automatisch taktische Positionen ein und bilden eine Formation. Einheiten mit vielen Lebenspunkten und Panzerung werden dabei in die vorderste Reihe geschickt. Dahinter werden die Einheiten mit kurzer Reichweite platziert, gefolgt von den Einheiten mit großer Reichweite. Am Schluss folgen schwache Einheiten wie Mönche oder verladene Triböke. Die gesamte Formation bewegt sich nur so schnell wie die langsamste Einheit.

Wenn Sie einer Gruppe den Befehl geben anzugreifen, nehmen die Einheiten eine Linienformation ein. Die Formation wird dann für den eigentlichen Angriff aufgelöst. Wenn Sie beispielsweise einer Formation aus Bogenschützen und Schwertkämpfern befehlen, ein Ziel anzugreifen, greifen die Bogenschützen aus der Distanz an, während die Schwertkämpfer in den Nahkampf übergehen.



So bewegen Sie einen Dorfbewohner, eine Militäreinheit oder ein Schiff

Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, eine Militäreinheit oder ein Schiff (oder wählen Sie eine Gruppe), und rechtsklicken Sie dann auf eine Stelle der Karte.

Wie schnell sich Dorfbewohner, Militäreinheiten oder Schiffe bewegen, hängt von der Geschwindigkeit der Einheit und der eingestellten Spielgeschwindigkeit (klicken Sie im Spiel auf die Schaltfläche **Menü** und dann auf **Optionen**) ab, und, falls vorhanden, von anderen Einheiten in der Gruppe (siehe oben) ab.

Gruppieren von Einheiten

Sie können mehrere Dorfbewohner, Militäreinheiten und Boote gleichzeitig steuern, indem Sie sie gruppieren.



So wählen Sie mehrere Einheiten aus

Ziehen Sie den Mauszeiger über die Dorfbewohner, Militäreinheiten oder Schiffe, die Sie gruppieren möchten. Oder halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie auf jede einzelne Einheit.



So wählen Sie alle Einheiten eines Typs, die auf dem Bildschirm sichtbar sind, aus

Doppelklicken Sie auf eine Einheit. Um beispielsweise alle Plänkler auszuwählen, doppelklicken Sie auf einen Plänkler.

So bilden Sie eine Gruppe

- 1 Ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Einheiten auf.
- 2 Drücken Sie die STRG-Taste, und geben Sie die Nummer ein, die Sie der Gruppe zuweisen möchten. Wollen Sie z. B. einer Gruppe die Nummer 2 zuweisen, drücken Sie STRG+2. Die Nummer erscheint in der unteren linken Ecke jeder Einheit in der Gruppe. Wollen Sie eine Gruppe auswählen, drücken Sie die ihr zugewiesene Nummer. Um beispielsweise die Gruppe 2 auszuwählen, drücken Sie die Taste 2.



So fügen Sie einer Gruppe Einheiten hinzu

Wählen Sie die Einheit(en) aus, die der Gruppe hinzugefügt werden sollen.

Halten Sie die UMSCHALTASTE gedrückt, und drücken Sie die Nummer der Gruppe, zu der die Einheit(en) hinzugefügt werden soll (dadurch wird die Gruppe und die neue(n) Einheit(en) markiert). Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, drücken Sie die Nummer der Gruppe, zu der die Einheit(en) hinzugefügt werden sollen.

Bewegen von Einheiten durch Wegmarkierungen

Wegmarkierungen bewirken, dass Einheiten zum Erreichen einer Stelle einen bestimmten Weg nehmen. Alle bewegbaren Einheiten (Dorfbewohner, Militäreinheiten, Schiffe usw.) können durch Wegmarkierungen bewegt werden.

So bewegen Sie eine Einheit durch Wegmarkierungen

- 1 Klicken Sie auf eine Einheit (oder wählen Sie eine Gruppe).
- 2 Halten Sie die UMSCHALTASTE gedrückt, und rechtsklicken Sie dann auf die gewünschten Stellen entlang des Pfades. Es erscheint jeweils ein Wegmarkierungszeichen.
- 3 Lassen Sie die UMSCHALTASTE los, und rechtsklicken Sie auf den letzten Punkt des Pfades. Die Einheit oder Gruppe bewegt sich jetzt entlang des von Ihnen angelegten Pfades.



Transportieren von Einheiten über Wasser

Einheiten lassen sich auf ein Transportschiff laden und über Wasser bewegen. Transportschiffe werden im Hafen gebaut. Jede bewegliche Einheit (außer Schafe und andere Schiffe) können auf ein Transportschiff geladen werden. Verbündete Einheiten können ebenfalls transportiert werden. Jedes Transportschiff kann pro Fahrt nur eine begrenzte Anzahl an Einheiten aufnehmen.



So zeigen Sie an, wie viele Einheiten ein Transportschiff aufnehmen kann

Klicken Sie auf das Transportschiff. Im Statusfeld unten links wird angezeigt, wie viele Einheiten das Schiff aufnehmen kann (aktuell/maximal).

So beladen Sie ein Transportschiff

Klicken Sie auf eine Einheit (oder wählen Sie eine Gruppe), und rechtsklicken Sie dann auf das zu beladende Transportschiff. Die Einheiten werden jetzt auf das Transportschiff verladen.

So entladen Sie ein Transportschiff

Klicken Sie auf das Transportschiff, klicken Sie auf die Schaltfläche **Entladen**, und klicken Sie dann auf eine Stelle am Ufer oder im seichten Gewässer.

Angreifen

Befehlen eines Angriffs



So befehlen Sie einer Militäreinheit, einem Dorfbewohner oder einem Schiff, anzugreifen

Klicken Sie auf eine Militäreinheit, einen Dorfbewohner oder ein Schiff (oder wählen Sie eine Gruppe aus), und rechtsklicken Sie auf den anzugreifenden feindlichen Dorfbewohner, eine Militäreinheit, ein Schiff oder Gebäude.

Angriffsbenachrichtigung

Ein Hornsignal ertönt, wenn Ihre Militäreinheiten angegriffen werden oder selbst angreifen. Ein Glockensignal kündigt an, dass Ihre nicht-militärischen Einheiten angegriffen werden oder selbst einen Angriff einleiten. Die beiden Signale ertönen einmal für jeden Angriff eines bestimmten Feindes innerhalb des Gebiets des ersten Angriffs. Nach einem kurzen Zeitraum wird das Angriffsgebiet wieder zurückgesetzt, und die Signale ertönen erneut, wenn das Gebiet immer noch angegriffen wird. Angriffe außerhalb des ursprünglichen Angriffsgebiets (oder Angriffe von anderen Spielern) werden durch zusätzliche Benachrichtigungen angekündigt.

Einquartieren von Einheiten und Aufstellen von Reliquien in Gebäuden

Einheiten können in Gebäuden zum Schutz, zur Heilung oder für Überraschungsangriffe einquartiert werden. Einquartierte Einheiten erleiden keinen Schaden, wenn das Gebäude angegriffen wird, werden aber automatisch ausquartiert, sobald das Gebäude schwer beschädigt ist oder einstürzt. Der Heilungsprozess von einquartierten Einheiten verläuft automatisch. Sie können einen Sammelpunkt in jedem Gebäude setzen, während die zugehörigen Einheiten erschaffen werden. In bestimmten Gebäuden können Einheiten, nachdem sie ausquartiert wurden, nicht wieder einquartiert werden (siehe Kapitel III).

Einheiten können in folgende Gebäude einquartiert werden:

- ⊕ **Dorfzentrum** - Kapazität: 15 Infanterieeinheiten. Einheiten können jederzeit einquartiert werden. Dorfbewohner können, während sie erschaffen werden, durch Setzen eines Sammelpunktes einquartiert werden (siehe Kapitel [III]).
- ⊕ **Türme** - Kapazität: 5 Infanterieeinheiten. Einheiten können jederzeit einquartiert werden.
- ⊕ **Burg** - Kapazität: 20 beliebige Einheiten (außer Belagerungswaffen). Einheiten können jederzeit einquartiert werden. Spezialeinheiten können, während sie erschaffen werden, durch Setzen eines Sammelpunktes einquartiert werden. In einer Burg einquartierte Einheiten heilen schneller als Einheiten in anderen Gebäuden.
- ⊕ **Kaserne** - Kapazität: 10 Kaserneneinheiten. Einheiten können, während sie erschaffen werden, nur durch Setzen eines Sammelpunktes einquartiert werden.
- ⊕ **Schießanlage** - Kapazität: 10 Schützeneinheiten. Einheiten können, während sie erschaffen werden, nur durch Setzen eines Sammelpunktes einquartiert werden.

- ⊕ **Stall** - Kapazität: 10 berittene Einheiten können, während sie erschaffen werden, nur durch Setzen eines Sammelpunktes einquartiert werden.
- ⊕ **Waffenschmiede** - Kapazität: 10 Belagerungswaffen. Einheiten können, während sie erschaffen werden, nur durch Setzen eines Sammelpunktes einquartiert werden.
- ⊕ **Hafen** - Kapazität: 10 Schiffe. Schiffe können nur einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während die Schiffe gebaut werden.
- ⊕ **Kloster** - Kapazität: 10 Mönche. Sie können in einem Kloster auch Reliquien aufstellen. Mönche können nur einquartiert werden, wenn sie dort einen Sammelpunkt setzen, während sie erschaffen werden.

Gebäude, in denen Sie Einheiten einquartiert haben, werden mit einer Flagge markiert, die für Sie und Ihre Verbündeten sichtbar ist. Verbündete können untereinander in ihren Gebäuden Einheiten einquartieren und diese jederzeit wieder ausquartieren. Einheiten werden automatisch ausquartiert, wenn der entsprechende Bündnispartner seine diplomatische Haltung ändert. Einheiten mit Reichweite und Dorfbewohner können angreifen, während sie einquartiert sind. Sie können die zusätzliche Angriffsstärke einer Burg oder eines Turms anzeigen, indem Sie auf das Gebäude klicken. Im Statusfeld unten links wird die zusätzliche Angriffsstärke in Klammern hinter der Angabe für die normale Angriffsstärke des Gebäudes angezeigt. Burgen und Türme haben beim Angriff eine Mindestreichweite. Um diese Mindestreichweite aufzuheben, können Sie das Mörderloch entwickeln (in der Universität). Kasernen, Schießanlagen, Ställe, Waffenschmieden, Häfen und Klöster greifen nie an, auch wenn dort Einheiten einquartiert sind.



So quartieren Sie Einheiten ein

Klicken Sie auf eine Einheit (oder wählen Sie eine Gruppe), halten Sie die ALT-Taste gedrückt, und rechtsklicken Sie dann auf das gewünschte Gebäude.

So stellen Sie Reliquien auf

Klicken Sie auf einen Mönch mit einer Reliquie, und rechtsklicken Sie dann auf das Kloster.

So quartieren Sie alle Einheiten und Reliquien aus

Um alle Einheiten auszuquartieren, klicken Sie auf das Gebäude, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Ausquartieren**.

So quartieren Sie eine bestimmte Einheit aus

Klicken Sie auf die Einheit im Statusfeld unten auf dem Bildschirm.

So quartieren Sie alle Einheiten außer einer aus

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie dann auf die Einheit, die nicht ausquartiert werden soll.

So quartieren Sie alle Einheiten desselben Typs aus (z.B. alle Dorfbewohner)

Halten Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt, und klicken Sie dann auf den Einheitentyp, der ausquartiert werden soll.

Läuten der Dorfglocke

Durch Läuten der Dorfglocke (im Dorfzentrum) werden sämtliche Dorfbewohner zum Schutz im nächstgelegenen Gebäude einquartiert. Falls nicht genügend Platz für alle Dorfbewohner zur Verfügung steht, führen die übrig gebliebenen Dorfbewohner ihre Aufgaben fort, die sie zum Zeitpunkt des Alarms ausgeführt hatten.



So läuten Sie die Dorfglocke

Klicken Sie auf das Dorfzentrum, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Dorfglocke läuten**. Um "Entwarnung" zu geben, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Dorfglocke läuten**.

Sämtliche durch den ersten Alarm einquartierten Dorfbewohner werden ausquartiert und kehren zu der Arbeit zurück, die sie vor dem Läuten der Dorfglocke verrichtet haben. Ist dies nicht möglich (falls beispielsweise ein Gebäude im Kampf zerstört wird, an dem ein Dorfbewohner gerade gebaut hatte), kehrt der Dorfbewohner an die entsprechende Stelle zurück und wird untätig.

Bekehren feindlicher Einheiten und Gebäude

Mönche können feindliche Einheiten und Gebäude für Ihr Volk (Spielerfarbe) bekehren, die Sie dann kontrollieren können. Wenn Sie feindliche Dorfbewohner bekehrt haben, können Sie sie z.B. Holz sammeln lassen. Wenn Sie beispielsweise eine Kaserne bekehren, können Sie Militäreinheiten dort ausbilden. Nicht weiterentwickelte Mönche können feindliche Dorfbewohner, Schiffe und Militäreinheiten, die keine Belagerung durchführen, bekehren. Wenn Sie Technologien im Kloster entwickeln, können Mönche auch die meisten Gebäude, alle Militäreinheiten, die Belagerungen durchführen sowie feindliche Mönche bekehren. Bekehrte Einheiten werden zu Ihrer Bevölkerung hinzugezählt.



So bekehren Sie feindliche Einheiten und Gebäude

Klicken Sie auf einen Mönch, und rechtsklicken Sie dann auf die feindliche Einheit oder das feindliche Gebäude, das Sie bekehren möchten.

Mönche können die meisten feindlichen Einheiten aus der Entfernung bekehren. Für die Bekehrung von Gebäuden, Rammen und Triboken müssen sie sich jedoch in unmittelbarer Nähe befinden. Die Chance, dass ein Bekehrungsversuch fehlschlägt, ist äußerst gering. Nachdem Mönche einen Bekehrungsversuch unternommen haben, müssen sie sich erholen, um ihre Kraft aufzufrischen. Folgende Einheiten und Gebäudetypen können nicht bekehrt werden: Dorfzentren, Burgen, Klöster, Felder, Reusen, Wälle, Tore oder Weltwunder sowie verbündete Einheiten oder Gebäude.

Weitere Informationen zur Weiterentwicklung von Mönchen finden Sie in Kapitel VII.

Mönche bekehren nahe stehende Einheiten nicht automatisch: sie müssen dafür angegriffen werden. Sie müssen einem Mönch die Anweisung geben, eine Einheit zu bekehren. Der Mönch versucht daraufhin, die Einheit zu bekehren, sobald diese in Reichweite ist. Wenn der Mönch eine Einheit bekehrt hat, bleibt er untätig, bis er einen anderen Befehl erhält. Die Chance, dass ein Bekehrungsversuch fehlschlägt, ist äußerst gering. Nachdem Priester einen Bekehrungsversuch unternommen haben, müssen sie sich erholen, um ihre Kraft aufzufrischen. Der Erholungsstatus in Prozent wird im Statusfeld im unteren linken Bereich des Bildschirms angezeigt.

Sie können ein Gebäude, das Sie nicht selbst gebaut haben, bekehren und dann nutzen, bekehrte Einheiten und Gebäude behalten jedoch ihre Eigenschaften (Angriffsstärke, Reichweite usw.) bei. Ein Mönch, der den Befehl erhalten hat, eine feindliche Einheit innerhalb einer Formation zu bekehren, bekehrt nur diese Einheit und nicht die gesamte Formation.

Heilen der eigenen oder verbündeter Einheiten

Mithilfe von Mönchen oder durch Einquartierung können Sie Ihre Einheiten heilen, d.h. ihre ursprünglichen Lebenspunkte wiederherstellen.



So heilen Sie einen Dorfbewohner oder eine Militäreinheit

Klicken Sie auf einen Mönch, und rechtsklicken Sie dann auf die zu heilende Einheit (eigene Einheiten oder Einheiten von Verbündeten).

Mönche können verwundete Dorfbewohner oder Militäreinheiten ihres eigenen Volkes oder verbündeter Kulturen heilen. Verwundete Einheiten in der Nähe von Mönchen werden automatisch geheilt. Anders als bei Bekehrungen gibt es hier keine Erholungsphase zwischen den Heilungen. Mönche können keine Gebäude, Schiffe oder Belagerungseinheiten heilen. Diese können jedoch von Dorfbewohnern repariert werden (siehe Kapitel III). Sie können Einheiten auch durch Einquartierung in Gebäuden heilen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Einquartieren von Einheiten und Aufstellen von Reliquien in Gebäuden" weiter oben in diesem Kapitel. Mehrere Mönche heilen schneller als ein einzelner Mönch.

Gehört ein Mönch einer Formation an, so heilt er automatisch alle verwundeten Einheiten der Formation, wenn diese untätig ist.

Einheiten befehlen, zu patrouillieren, zu bewachen oder zu folgen

Sie können Militäreinheiten den Befehl geben, ein Gebiet zu patrouillieren, eine Einheit oder ein Gebäude zu bewachen oder einer eigenen oder feindlichen Einheit zu folgen. Wie die Einheiten während des Ausführens dieser Befehle auf Feinde reagieren, hängt vom eingestellten Kampfverhalten ab.

Patrouillieren

Patrouille-Einheiten beschützen ein von Ihnen vorgegebenes Gebiet. Sie attackieren feindliche Einheiten, sobald diese in ihren Sichtbereich gelangen, weichen aber dabei von ihrem Patrouillebereich nicht weiter als der Sichtbereich ab. Nachdem Sie den Gegner angegriffen haben, kehren Sie zu ihrem Patrouilleweg zurück.



So geben Sie einer Einheit den Befehl zu patrouillieren

Um die erweiterten Befehle zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle** rechts neben der rautenförmigen Karte. Klicken Sie auf eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche **Patrouillieren**, und klicken Sie dann auf das zu patrouillierende Gebiet. Die Einheit patrouilliert nun zwischen seinem vorherigen Standort und der von Ihnen bezeichneten Stelle hin und her.

So geben Sie einer Einheit den Befehl, nach einem bestimmten Muster zu patrouillieren

Klicken Sie auf eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche **Patrouillieren**, und halten Sie dann die UMSCHALTASTE gedrückt, während Sie durch Klicken die Wegmarkierungen für den Patrouilleweg setzen. Setzen Sie die letzte Wegmarkierung auf die Einheit selbst, so beschreibt die Einheit eine Schleife. Setzen Sie die letzte Wegmarkierung auf eine Stelle auf der Karte, dann verfolgt die patrouillierende Einheit ihren Weg zurück und patrouilliert zwischen den Wegmarkierungen hin und her. Weitere Informationen zu Wegmarkierungen finden Sie weiter oben in diesem Kapitel unter "Bewegen von Einheiten mithilfe von Wegmarkierungen".

Bewachen

Einheiten, die den Befehl erhalten haben, ein Gebäude oder eine Einheit zu bewachen, positionieren sich in Sichtweite. Die Wacheinheiten greifen alle Einheiten an, die die zu bewachenden Einheiten oder ein Gebäude angreifen oder in deren Sichtfeld kommen. Sie greifen jedoch nur an, wenn sie dazu nicht das Sichtfeld der zu bewachenden Einheiten verlassen müssen.



So geben Sie einer Einheit den Befehl zu bewachen

Um die erweiterten Befehle zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle ein** rechts neben der rautenförmigen Karte. Klicken Sie auf eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bewachen**, und klicken Sie dann auf die Einheit oder das Gebäude, das bewacht werden soll.



Folgen

Einheiten, die den Befehl zum Folgen erhalten haben, folgen einer verbündeten oder feindlichen Einheit in der maximalen, durch die Sichtweite der Einheit vorgegebenen Entfernung. Sie können beispielsweise einem berittenen Späher mit großer Sichtweite befehlen, einem Infanteristen mit geringer Sichtweite zu folgen, da Sie auf diese Weise einen Feind früher erkennen können.



So geben Sie einer Einheit den Befehl zu folgen

Um die erweiterten Befehle zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle ein** rechts neben der rautenförmigen Karte. Klicken Sie auf eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche **Folgen**, und klicken Sie dann auf die zu verfolgende Einheit.

Kampfverhalten

Sie können das Verhalten von Militäreinheiten in Kampfsituationen festlegen. Um die folgenden Möglichkeiten des Kampfverhaltens zu wählen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle ein** rechts neben der rautenförmigen Karte.

Um die erweiterten Befehle zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle ein** rechts neben der rautenförmigen Karte.

- ⊕ **Aggressiv:** Die zuletzt geschaffenen Einheiten nehmen standardmäßig diese Kampfhaltung ein. Aggressive Einheiten greifen eine feindliche Einheit oder Gebäude innerhalb ihrer Sichtweite solange an, bis sie oder der Gegner vernichtet wurde. Aggressive Einheiten verfolgen ihre Gegner unbegrenzt.

- ⊕ **Defensiv:** Einheiten mit defensivem Verhalten greifen den Gegner innerhalb ihrer Sichtweite an, verfolgen ihn aber nur auf kurze Distanz. Wenn defensive Einheiten innerhalb ihres Bereichs einen Gegner nicht mehr angreifen können, kehren sie an ihre Ausgangsposition zurück oder nehmen die zuletzt ausgeführte Aufgabe wieder auf. Wird eine defensive Einheit von einer Einheit mit Reichweite von außerhalb ihrer Sichtweite angegriffen, erleidet die Einheit Schaden, ohne anzugreifen oder zu fliehen.



Defensive Einheiten reagieren ebenfalls nicht auf feindliche Angriffe, wenn sie sich auf dem Weg zu einer vom Spieler bestimmten Stelle befinden.

- ⊕ **Verteidigen:** Einheiten mit dem Befehl, zu verteidigen, bewegen sich nicht von ihrer Position, um einen Feind anzugreifen, der in ihr Sichtfeld kommen, selbst wenn sie angegriffen werden. Befinden sie sich auf Patrouille und sichten einen Feind, fahren sie mit der Patrouille fort. Bewachen sie eine Einheit, attackieren sie den Angreifer nur dann, wenn sie dazu nicht ihre Position verlassen müssen.
- ⊕ **Passiv:** Passive Einheiten bewegen sich nicht und greifen nicht an, selbst wenn sie angegriffen werden.



So stellen Sie das Kampfverhalten ein

Klicken Sie auf eine Einheit, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Aggressiv**, **Defensiv**, **Verteidigen** oder **Passiv**.

Formationen

Wenn Sie eine Gruppe von Militäreinheiten auswählen und ihnen den Befehl geben, sich zu einem bestimmten Ziel zu begeben, nehmen diese automatisch eine Linien- oder Kolonnenformation ein, abhängig von der zurückzulegenden Entfernung. Geben Sie einer Gruppe den Auftrag anzugreifen, nehmen die Einheiten eine Linienformation ein und lösen für den eigentlichen Angriff die Formation auf. Erhält eine Formation aus Schützeneinheiten und Schwertkämpfern den Befehl zum Angriff, greifen die Schützeneinheiten aus der Entfernung an, während die Schwertkämpfer das Ziel aus der Nähe bekämpfen.

Sie können auch gesperrte Formationen für eine Gruppe verwenden.



Erstellen von Formationen



So erstellen Sie eine gesperrte Formation

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweiterte Befehle** rechts unten auf dem Bildschirm, markieren Sie zwei oder mehr Militäreinheiten und wählen Sie dann den gewünschten Formationstyp.

Eine gesperrte Formation löst sich erst dann auf, wenn Sie sie auflösen oder einen anderen Formationstyp wählen.

Einheiten mit hohen Lebenspunkten und Rüstungsklasse werden in die erste Reihe gestellt. Dahinter folgen die Einheiten mit Reichweite. Hinter den Einheiten mit Reichweite folgen die schwachen Einheiten. Die gesamte Formation bewegt sich nur so schnell wie die langsamste Einheit.

Formationen und Kampfverhalten

In einer gesperrten Formation hängt das Vorgehen der Formation von dem gewählten Kampfverhalten ab. Enthält eine Formation Einheiten mit oder ohne Reichweite, besteht die Hauptaufgabe der Einheiten ohne Reichweite darin, solche mit Reichweite zu beschützen.

- ⊕ **Aggressiv:** Haben die Einheiten ihr Ziel erreicht, bewegen sie sich innerhalb der Reichweite und greifen an.
- ⊕ **Defensiv:** In einer Formation, die aus Einheiten mit und ohne Reichweite besteht, greifen Einheiten ohne Reichweite ihr Ziel erst dann an, wenn sie sich in unmittelbarer Nähe des Gegners befinden und kehren danach sofort zurück, um die Einheiten mit Reichweite zu schützen. In einer Formation, die nur aus Einheiten ohne Reichweite besteht, greifen alle Einheiten an.
- ⊕ **Verteidigen oder Passiv:** Einheiten ohne Reichweite verlassen ihre Positionen nicht.

Formationstypen

Einheiten können zu den folgenden, gesperrten Formationstypen zusammengeschlossen werden.

- ⊕ **Linie:** Einheiten werden nebeneinander angeordnet, die Formation ist eher breit als tief. Bei einem Angriff schwenkt die Linie in Richtung Gegner. Im Ruhezustand (ohne aktuelle Befehle) bilden die Einheiten eine Linie, die in Bewegungsrichtung ausgerichtet ist. Diese Formation eignet sich besonders für eine Gruppe aus Schützeneinheiten und Schwertkämpfern. Die Schützeneinheiten formieren sich zum Schutz in einer Linie hinter den Schwertkämpfern.
- ⊕ **Kasten:** Die Einheiten bilden ein Quadrat. Schwache Einheiten bewegen sich in der Mitte des Quadrats. Diese Formation eignet sich beispielsweise zum Schutz von Mönchen oder Belagerungswaffen in der Mitte der Formation durch Schwertkämpfer und Kavallerie an den Seiten.
- ⊕ **Gestaffelt:** Dies ist eine verteilte Linienformation mit größeren Abständen zwischen den Einheiten, um Schäden durch Belagerungswaffen abzumildern, die bei dicht gestaffelten Formationen entstehen.
- ⊕ **Flanke:** Die Einheiten teilen sich in zwei Gruppen auf und versuchen den Gegner von beiden Seiten in die Zange zu nehmen.



iplomatie & Handel

Auswählen von Verbündeten und Feinden

Sie können Ihre diplomatische Haltung gegenüber anderen Spielern auswählen. Dies führt jedoch nicht notwendigerweise dazu, dass diese auch ihre diplomatische Haltung ändern. Wenn Sie Ihre diplomatische Haltung gegenüber einem Spieler auf **Verbündet** einstellen, kann dieser Spieler Ihnen gegenüber dennoch die diplomatische Haltung **Feindlich** behalten. Er wird Sie angreifen, Ihre eigenen Truppen greifen ihn jedoch nicht an. Spielen Sie gegen einen Computerspieler und ändern Ihre diplomatische Haltung ihm gegenüber auf feindlich, so wird der Computerspieler in der Regel dasselbe tun.

Die diplomatische Haltung kann während des Spiels geändert werden, es sei denn, sie wurde vor Beginn des Spiels festgelegt.

So wählen Sie Ihre diplomatische Haltung gegenüber anderen aus

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Diplomatie** rechts oben im Bildschirm.
- 2 Nehmen Sie für jeden Spieler eine Einstufung vor:
 - ⊕ **Verbündet:** Ihre Einheiten verteidigen Einheiten und Gebäude von verbündeten Spielern, als ob sie die eigenen wären. Sie können Einheiten und Gebäude von Verbündeten nicht angreifen.
 - ⊕ **Neutral:** Einheiten und Gebäude von neutralen Spielern werden nicht angegriffen, es sei denn, sie geben den Befehl dazu. Werden Sie von neutralen Einheiten angegriffen, verteidigen sich Ihre Einheiten.
 - ⊕ **Feindlich:** Die Militäreinheiten (außer Späher und Mönche) greifen alle Gebäude, Militäreinheiten und Dorfbewohner an, die in ihre Sichtweite kommen.

Teamspiel

Bei einem Teamspiel können zwei oder mehr Völker zusammenarbeiten, um als Team zu gewinnen (oder zu verlieren). Jedes verbündete Volk, das die Gewinnbedingung(en) erfüllt, gewinnt das Spiel für alle Verbündeten mit. Ein Bündnissieg hat mehrere Vorteile. Verbündete können Einheiten in den Gebäuden des anderen einquartieren, Tore von Verbündeten öffnen und schließen, Benachrichtigungen senden und die Ergebnisse von Erkundungen gemeinsam nutzen (durch Entwickeln der Kartografie auf dem Marktplatz). Außerdem verfügt jede Kultur über ihren einzigartigen Teambonus. Wenn ein Verbündeter zum nächsten Zeitalter voranschreitet, werden die anderen Spieler durch eine Nachricht auf dem Bildschirm davon in Kenntnis gesetzt.



Wahl der Verbündeten

Sie können Ihre Verbündeten vor Spielbeginn oder während des Spiels wählen. Wählen Sie Ihre Verbündeten vor Spielbeginn, werden Ihre diplomatischen Haltungen automatisch konfiguriert. Die Chat-Oberfläche wird so eingestellt, dass Nachrichten an alle Verbündeten gesendet werden. Dorfzentren von Verbündeten sind sichtbar, sobald Sie das Spiel starten.



So wählen Sie Ihre Verbündeten vor Spielbeginn

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Team**, um dieselbe Team-Nummer wie Ihre Verbündeten zu wählen.

Bei Spielern desselben Teams wird deren diplomatische Haltung automatisch auf **Verbündet** und **Bündnissieg** gesetzt. Wenn Sie das Wechseln der Teams während des Spiels verhindern möchten, wählen Sie in den Spieleinstellungen die Option **Teams fest**. Ist diese Option gewählt, können Sie überdies nur Tribute in Form von Ressourcen an Verbündete entrichten.

So wählen Sie Ihre Verbündeten nach Spielbeginn

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Diplomatie** rechts oben auf dem Bildschirm.
- 2 Aktivieren Sie die Kontrollkästchen in der Spalte **Verbündete** für jedes Volk in Ihrem Team. Alle Spieler, die Verbündete sein möchten, müssen dies tun.
- 3 Klicken Sie auf **Bündnissieg**. Alle Spieler, die einen Bündnissieg erringen möchten, müssen dies tun.

Benachrichtigen von Verbündeten

In einem Spiel im Mehrspieler-Modus können Sie sich gegenseitig Signale senden und so den Fundort von Rohstoffen anzeigen oder angeben, wo Sie Verstärkung benötigen.



So benachrichtigen Sie Verbündete

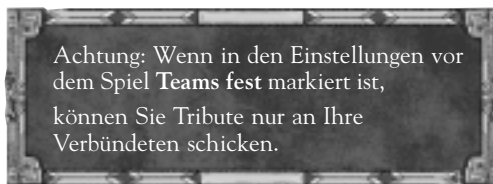
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verbündete benachrichtigen**, und klicken Sie dann auf eine Stelle auf der Karte oder auf der rautenförmigen Karte.

Ihren Verbündeten wird ein X auf der rautenförmigen Karte an der von Ihnen markierten Stelle angezeigt. Es erfolgt ebenfalls eine akustische Benachrichtigung.

Entrichten von Tributen an andere Spieler

Wenn Sie einen Marktplatz errichtet haben, können Sie jederzeit an ein anderes Volk Holz, Nahrung, Gold und Steine aus Ihrem Vorrat als Tribut zahlen. Tribute können auch Verbündeten oder anderen Spielern als Hilfe angeboten werden, um sie bei der Anhäufung von Rohstoffen zu unterstützen, die sie für den Übergang in ein anderes Zeitalter oder zum Bau eines Weltwunders benötigen, oder um sich von einem bevorstehenden Angriff freizukaufen.

Das Entrichten von Tributen an andere Spieler wird mit einer Gebühr von 30% belegt. Wenn Sie z. B. 100 Goldeinheiten Tribut zahlen, werden Ihren Vorräten 130 Goldeinheiten abgezogen (100 Goldeinheiten davon werden den Vorräten des anderen Spielers gutgeschrieben, 30 Goldeinheiten werden als Gebühr verrechnet). Durch Entwickeln von Münzprägung und Bankwesen (auf dem Marktplatz) wird die Gebühr verringert.



Achtung: Wenn in den Einstellungen vor dem Spiel **Teams** fest markiert ist, können Sie Tribute nur an Ihre Verbündeten schicken.

So zahlen Sie Tribute an andere Spieler

- 1 Klicken Sie auf der Menüleiste auf die Schaltfläche **Diplomatie**.
- 2 Klicken Sie auf die Rohstoffe, mit denen Sie einem Volk Tribut zahlen möchten (Schaltflächen **Holz**, **Nahrung**, **Gold** oder **Steine**).

Jedes Mal, wenn Sie auf eine der Rohstoff-Schaltflächen klicken, werden 100 Einheiten der Tributmenge hinzugefügt. Ihre Vorratsmenge (nach dem Zahlen des Tributs) wird oben in der Spalte angezeigt. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, und Sie weniger als 100 Einheiten des Rohstoffs haben, dann wird die in Ihrem Vorrat vorhandene Rohstoffmenge (minus der Transaktionsgebühr) der Tributmenge hinzugefügt.

Um die Tributmengen zu löschen, ohne den Tribut zu entrichten, klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

- 3 Um die Rohstoffe an den Spieler zu entrichten, klicken Sie auf **OK**.

Handel

Es gibt zwei Möglichkeiten Handel zu treiben – den Tauschhandel von Rohstoffen gegen Gold und den Aufbau von Handelswegen mit anderen Spielern.

Handel mit Rohstoffen

Durch Handel können Sie Holz, Nahrung und Steine aus Ihren Vorräten in Gold umtauschen. Sie handeln mit Rohstoffen auf dem Markt, als ob es sich um eine Bank handeln würde. Haben Sie beispielsweise einen großen Vorrat an Steinen, benötigen jedoch Gold, um zur Imperialzeit voranzuschreiten, können Sie einen Teil Ihrer Steine verkaufen und dafür Gold ankaufen. Wenn Sie andererseits über eine große Menge an Gold verfügen, im Augenblick aber Holz für den Wiederaufbau Ihrer Schiffe benötigen, können Sie für das Gold Holz kaufen.

Rohstoffe werden in Losen zu 100 Einheiten zum aktuellen Wechselkurs gehandelt. Die Preise für die einzelnen Rohstoffe hängen davon ab, welche Rohstoffe von den Spielern am meisten gekauft und verkauft werden. Der Preis für Holz sinkt beispielsweise, wenn Spieler eine Menge davon verkaufen und umgekehrt. Der Wechselkurs wird nach jeder Transaktion aktualisiert. Durch die Entwicklung von Gilden (auf dem Marktplatz) können Sie die Handelsgebühr für Ihre Rohstoffe verringern und somit Ihre Kaufkraft stärken.

So tauschen Sie Rohstoffe gegen Gold

- 1 Bauen Sie einen Marktplatz.
- 2 Klicken Sie darauf.

Die Schaltflächen im Bildschirm unten links zeigen die aktuellen Wechselkurse für An- und Verkauf eines Rohstoffs an. Wenn die Schaltfläche **Holz verkaufen** den Wert 70 anzeigt, können Sie 100 Holzeinheiten für 70 Goldeinheiten eintauschen. Die auf den Schaltflächen angezeigten Preise entsprechen dem aktuellen Wechselkurs minus der Transaktionsgebühr.

- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche für den Rohstoff, den Sie an- oder verkaufen möchten.

Die Rohstoffe werden automatisch von Ihrem Vorrat abgezogen oder hinzugefügt.

Aufbau von Handelswegen

Durch den Aufbau von Handelswegen mit anderen Spielern können Sie zusätzliches Gold gewinnen. Sie können Handel an Land mittels Marktkarren und Marktplätzen oder zur See mittels Handelskoggen und Häfen treiben. Mit Marktkarren kann nur auf Marktplätzen gehandelt werden. Handelskoggen können nur in Häfen Handel treiben. Sie können mit allen Spielern Handel treiben (verbündet, neutral oder feindlich), aber beim Handel mit Feinden werden Ihre Handelseinheiten wahrscheinlich angegriffen werden. Je länger der Handelsweg ist, desto mehr Gold erhalten Sie.

Der Handel mit anderen Spielern produziert Gold als Gewinn, der sich aus Aufbau und Aufrechterhaltung eines Handelswegs ergibt. Es wird nicht mit Rohstoffen aus Ihrem Vorrat gehandelt.

Der Handel kennt ebenfalls die Funktion des Sammelpunkts. Wenn Sie einen Sammelpunkt von einem Hafen oder Marktplatz auf einen fremden Hafen oder Marktplatz setzen, dann beginnen Handelseinheiten automatisch mit dem Handel, nachdem sie erschaffen wurden. Weitere Informationen zu Sammelpunkten finden Sie in Kapitel III.

Wenn feindliche Einheiten eine Handelseinheit angreifen, zieht diese sich kurzzeitig zurück und versucht dann, ihren Weg fortzusetzen. Wurde der fremde Marktplatz oder Hafen zwischenzeitlich zerstört, kehrt die betreffende Handelseinheit zu dem Marktplatz oder Hafen zurück, an dem sie die Waren geladen hatte, und wartet auf Anweisungen. Handelseinheiten können Gold nur an Orte zurückbringen, die ihrem Besitzer gehören, nicht an Orte, die Verbündeten gehören.

Die Goldmenge, die eine Handelseinheit von einem fremden Marktplatz oder Hafen zurückbringt, wird im Statusfeld im unteren Bildschirmbereich angezeigt, wenn die entsprechende Handelseinheit ausgewählt wurde.

So bauen Sie einen Handelsweg auf

- 1 Bauen Sie einen Marktkarren auf dem Marktplatz oder eine Handelskogge im Hafen.
- 2 Klicken Sie auf einen Marktkarren oder auf eine Handelskogge, und rechtsklicken Sie dann auf einen Marktplatz oder einen Hafen, mit dem Sie Handel treiben möchten.

Handelskogge oder Marktkarren machen sich mit einer Ladung von Handelsgütern auf den Weg zum fremden Marktplatz oder Hafen, laden eine bestimmte Menge Gold (Gegenwert der gehandelten Güter), kehren zu Ihrem Marktplatz oder Hafen zurück und deponieren das Gold in Ihrem Vorrat. Die Handelseinheit reist so lange zwischen den Handelsplätzen hin und her, bis Sie sie zu einem anderen Ort schicken, oder bis sie zerstört oder bekehrt wird.

Kapitel VI



Gebäude

Welche Soldaten Sie erschaffen und welche Technologien Sie entwickeln können, hängt von den Gebäuden ab, die Sie errichten. Sie benötigen beispielsweise eine Kaserne, um Infanterieeinheiten zu erschaffen und weiterzuentwickeln, und eine Schmiede, um Angriffsstärke und Rüstungsklasse zu verbessern.

Wirtschaftsgebäude wie das Dorfzentrum und die Mühle sorgen für das Fortbestehen Ihres Volkes und verbessern Ihre

Wirtschaft. In der Mühle wird z. B. Nahrung gelagert oder eine Technologie entwickelt, die den Ertrag Ihrer Felder steigert. Sie können die Sichtweite Ihrer Gebäude verbessern, indem Sie Stadtwache und Stadtpatrouille (im Dorfzentrum) entwickeln, wie auch deren Stärke, wenn Sie Maurerhandwerk und Architektur (in der Universität) entwickeln. Für die Verbesserung von Türmen und einigen anderen Gebäuden stehen zusätzliche Technologien zur Verfügung.

Weitere Informationen zum Errichten von Gebäuden finden Sie in Kapitel III. Informationen zum Verbessern von Gebäuden finden Sie ebenfalls in Kapitel III.

Wirtschaftsgebäude

Wirtschaftsgebäude sorgen für das Fortbestehen Ihres Volkes und verbessern Ihre wirtschaftliche Situation.

Dorfzentrum

Das Dorfzentrum ist die zentrale Schaltstelle einer Kultur. Es hat folgende Funktionen (weitere Informationen finden Sie in Kapitel III und IV):

- ⊗ Erschaffen von Dorfbewohnern, wie in Kapitel III erläutert.
- ⊗ Deponieren aller Rohstoffe (Holz, Nahrung, Gold und Steine) in Ihrem Vorrat.
- ⊗ Voranschreiten zum nächsten Zeitalter.
- ⊗ Entwickeln von Technologien zur Verbesserung von Dorfbewohnern und Gebäuden.
- ⊗ Läuten der Dorfglocke, um Dorfbewohner während feindlicher Überfälle sicher unterzubringen.



Ein Dorfzentrum kann 5 Bevölkerungseinheiten unterstützen. Es können 15 Dorfbewohner oder Soldaten zum Schutz oder für die Heilung einquartiert werden. Aus Dorfzentren mit einquartierten Einheiten können Pfeile auf feindliche Soldaten abgeschossen werden. In der Ritterzeit können zusätzliche Dorfzentren in der Nähe von weit entfernten Rohstoffen gebaut werden, um eine Kultur auszudehnen. Dorfzentren sind gegen die Bekehrung durch Mönche resistent.

Sie können die Angriffsstärke und Reichweite eines Dorfzentrums verbessern, indem Sie Befriederung, Bodkin-Pfeil und Armschutz erfinden (in der Schmiede), die Sichtweite vergrößern, indem Sie Stadtwache und -Patrouille (im Dorfzentrum) entwickeln, Lebenspunkte und Rüstungsklasse verbessern, indem Sie Maurerhandwerk und Architektur (in der Universität) entwickeln.

Alle Dörfer und Städte hatten ein Verwaltungszentrum, wo die regierende Amtsgewalt ihren Sitz hatte. In den ersten Dörfern dürfte dies das Haus des Anführers gewesen sein, später vielleicht der Palast des Königs. Das Zentrum war nicht selten der Ort, wo wichtige Vorräte, insbesondere Nahrungsüberschüsse, aufbewahrt wurden. Die Zerstörung des Dorfzentrums bedeutete in der Regel auch die Zerstörung der Infrastruktur der Stadtregierung. Konnte diese nicht wieder aufgebaut werden, war das Funktionieren einer Stadt oder eines Dorfes nicht mehr gewährleistet.



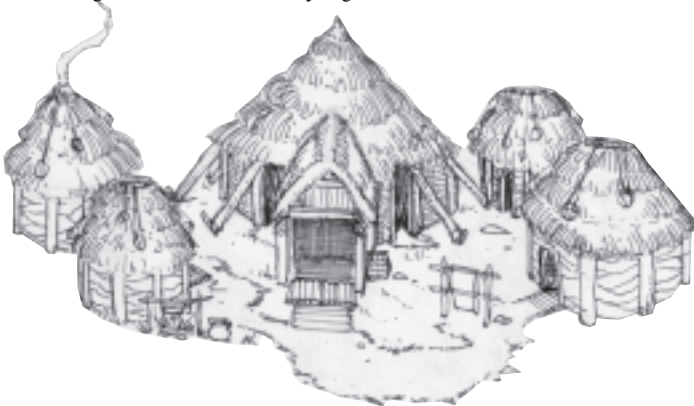
Haus

In Häusern bringen Sie die Bevölkerung Ihrer Kultur unter. Je mehr Häuser Sie haben, desto größer kann die Bevölkerung werden. Bevor Sie neue Dorfbewohner, Militäreinheiten, Schiffe oder Marktkarren bauen können, müssen Sie genügend Häuser haben, um diese zu versorgen. Die

Bevölkerungsanzeige (in der Mitte der Menüleiste) zeigt die momentane/aktuell mögliche Bevölkerungszahl an und blinkt, wenn Sie neue Häuser bauen müssen.

Weitere Informationen finden Sie in Kapitel III.

Im Mittelalter hielten die Bauern in Europa ihre Nutztiere in einem getrennten Raum oder im Erdgeschoss des Hauses. Händler und Handwerker nutzten das Erdgeschoss meist für ihr Geschäft, während sich die Wohnräume im ersten Stock befanden. Der Gutsherr lebte auf einem Landgut, bei dem die Küche abgetrennt war, damit ein Feuer nicht so schnell übergreifen konnte. Schon vor dem Aufkommen von Burgen waren die Landgüter der Dunklen Zeit befestigt.





Mühle

Die Mühle dient der Aufbewahrung von Nahrung und der Entwicklung von Technologien, die den Ertrag der Felder steigern. Bauen Sie die Mühlen in der Nähe von Nahrungsquellen, damit Nahrung schneller gesammelt werden kann. Sie müssen über eine Mühle verfügen, bevor Sie ein Feld oder einen Marktplatz bauen können.

Eine der frühen Wirtschaftsunternehmen des Mittelalters war die Getreidemühle. Diese aus dem Altertum stammende Technik vereinfachte und beschleunigte die überaus anstrengende Prozedur, Weizen und andere Getreidesorten zu Mehl zu mahlen. Für das Mahlen wurde die Kraft von Wasser und Wind oder die von Tieren genutzt. Nachdem das Getreide zu Mehl gemahlen war, behielt der Besitzer der Mühle einen Teil des Mehls als Lohn. Mühlen waren im Besitz des ansässigen Adels, eines Klosters oder eines ortsansässigen Unternehmers. Die in den Mühlen erzielten Profite führten zu Konflikten und Konkurrenz. Das Recht, für eine Dorfgemeinschaft das Getreide zu mahlen, musste bezahlt und verteidigt werden. Müller brachten es in der Regel zu einem bescheidenen Reichtum. Sie bildeten einen Teil der aufstrebenden Mittelklasse aus Händlern und Handwerkern, die im Mittelalter zunehmend an Bedeutung gewannen.



Feld

Felder stellen eine erneuerbare Nahrungsquelle dar (ähnlich wie Reusen). Sie werden von Dorfbewohnern angelegt, die dann dort auch Nahrung gewinnen. Ein Feld liefert eine begrenzte Menge an Nahrung, bevor es abgeerntet ist und erneuert werden muss. Klicken Sie auf einen Dorfbewohner, und rechtsklicken Sie dann auf das abgeerntete Feld,

um es neu anzulegen. Nur jeweils ein Dorfbewohner kann auf einem Feld arbeiten.

Voraussetzung für das Anlegen von Feldern ist das Vorhandensein einer Mühle. Felder können nicht von gegnerischen Mönchen bekehrt werden. Sie können Felder, die ein Gegner brach liegen lässt, bestellen.

Sie können den Ertrag Ihrer Felder steigern, indem Sie Brustgeschirr, schweren Pflug und Dreifelderwirtschaft entwickeln (in der Mühle).

Die landwirtschaftlichen Techniken wurden im Mittelalter verbessert. Der Boden im Norden Europas barg unter dichtem Wald oft einen nährstoffreichen, kristallinen Sockel. Ein großer Teil dieser Gebiete wurde im Laufe der Zeit gerodet und für die Landwirtschaft genutzt. Einige der entscheidenden Verbesserungen auf dem Gebiet der Landwirtschaft bestanden in der Einführung des Brustgeschirrs, des schweren Pflugs und der Dreifelderwirtschaft. Das neue Brustgeschirr strangulierte das Pferd nicht mehr und verbesserte so die Zugleistung. Mit dem schweren Pflug war es möglich, harte Böden zu bearbeiten. Die Felder wurden in Europa überwiegend gemeinschaftlich bestellt. Jede Familie erhielt den Ertrag mehrerer Flurstreifen, ebenso wie der Gutsherr, der auf diese Weise seine Lehnspacht eintrieb.



Bergarbeiterlager

Das Bergarbeiterlager dient der Lagerung von Steinen und Gold und der Entwicklung von Technologien zur Verbesserung des Stein- und Goldabbaus. Wenn Sie Bergarbeiterlager in der Nähe von Steinbrüchen und Goldminen errichten, können die Rohstoffe schneller gesammelt werden.

Der Abbau von Rohstoffen wurde während des gesamten Mittelalters fortgesetzt, besonders der von Eisen, Salz, Kupfer, Zinn, Gold, Kohle und Silber. Die Erfindung des Schießpulvers förderte im hohen Maße die Nachfrage nach Schwefel und Salpeter. Um 500 n. Chr. begannen wertvolle Oberflächenvorkommen knapp zu werden, so dass Stollen in die Erde getrieben werden mussten. Der Wunsch nach einer verbesserten Produktivität und Sicherheit von Bergwerken führte zur Entwicklung einer Reihe von technologischen Verbesserungen. Der frühe Einsatz von Schienen zum Ziehen von Loren war ein Vorläufer der Eisenbahn. Die Notwendigkeit von leistungsfähigeren Pumpen für die Wasser- und Luftzirkulation in den Minenschächten führte letztendlich zur Erfindung von Dampfmaschinen.



Holzfällerlager

Das Holzfällerlager dient dem Lagern von Holz und der Entwicklung von Technologien zur Verbesserung der Holzgewinnung. Errichten Sie Holzfällerlager in der Nähe von Wäldern, damit das Holz schneller gesammelt werden kann.

Die großen Wälder im Europa der Dunklen Zeit waren ein wichtiger Rohstofflieferant für den Häuserbau und für Feuerholz zur Energieverwertung. Bau- und Feuerholz wurde in Holzfällerlagern aus Baumstämmen geschnitten. Diese Aufgabe wurde in den frühen Holzfällerlagern fast ausschließlich mit menschlicher Arbeitskraft bewältigt. Ein Baumstamm wurde parallel zum Boden über eine Grube gelegt. Ein Mann in der Grube und einer außerhalb schnitten den Baum in dieser Lage in Bretter. Im Mittelalter wurden die Sägen dann mithilfe von Tieren oder Wasserkraft betrieben, wodurch die Produktivität verbessert wurde.



Hafen

Der Hafen dient dem Bauen von Schiffen, der Entwicklung von Seefahrtstechnologie und dem Handel mit anderen Völkern. Der Hafen ist auch der Ort, an dem die Fischer Lebensmittel lagern. Im Hafen können Einheiten einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während Einheiten erschaffen werden. Sind diese Einheiten einmal ausquartiert, so können sie nicht mehr

hinein. Informationen über die Schiffstypen, die Sie bauen können, finden Sie in Kapitel VII. Weitere Informationen zum Handel finden Sie in Kapitel V.

Das Aufkommen von Handelsschiffen mit großem Tiefgang führte zur Konstruktion von Häfen, in denen diese Schiffe anlegen und entladen werden konnten. Die Schiffe waren zu groß, um für das Entladen einfach an Land gezogen zu werden. Zusammen mit den Häfen entstanden Docks, in denen Schiffe gebaut wurden.



Reuse

Reusen stellen eine erneuerbare Nahrungsquelle dar (ähnlich wie Felder). Sie stehen in der Feudalzeit zur Verfügung, nachdem Sie einen Fischkutter gebaut haben. Reusen werden auf dem Wasser durch die

Besatzung von Fischkuttern gebaut, die dann Nahrung aus ihnen gewinnen. Nur jeweils ein Fischkutter kann Nahrung aus einer Reuse gewinnen.

Eine Reuse liefert eine begrenzte Menge von Nahrung, bevor sie zerfällt und erneuert werden muss. Wenn eine Reuse zerfällt, nimmt der zugehörige Fischkutter eine Position in der Nähe ein und wird untätig. Um die Reuse zu erneuern, klicken Sie auf den untätigen Fischkutter, und rechtsklicken Sie dann auf die Reuse.

Getrocknete, in Salz eingelegte Fische stellten im Mittelalter ein wertvolles Gut dar, da sie ein Eiweißlieferant waren, der transportiert und gelagert werden konnte. Besonders begehrt war der vor den Küsten Islands und Norwegens gefangene Kabeljau. Zu den Verbesserungen auf dem Gebiet der Fischfangtechnik zählt die Reuse, die den Fang von stromaufwärts ziehenden Schwärmen und das Fischen in Küstennähe ermöglichte.



Marktplatz

Der Marktplatz gibt Ihnen die Möglichkeit, Handel mit anderen Spielern auf dem Landweg zu treiben, Rohstoffe zu tauschen und anderen Spielern als Tribut anzubieten. Hier können Sie außerdem Technologien entwickeln, die die Kommunikation mit Verbündeten verbessern und die Kosten für Güterhandel und Tribute reduzieren. Sie müssen eine Mühle besitzen, bevor Sie einen Marktplatz bauen können.

Weitere Informationen zum Marktplatz finden Sie in Kapitel V.

Als sich mit dem Ausklang der Dunklen Zeit die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen verbesserten, intensivierte sich der Tauschhandel mit landwirtschaftlichen und gewerblichen Gütern. In Dörfern und Städten wurde ein Platz geschaffen, auf dem Bauern und Händler Stände zum Verkauf ihrer Waren errichten konnten. Mehrere Tage in der Woche wurden zu offiziellen Markttagen erklärt, die zum gesellschaftlichen Höhepunkt der Arbeitswoche wurden. Der Markt war außerdem der Platz, auf dem Ideen und Meinungen ausgetauscht wurden, Vorführungen von Barden, Akrobaten und Musikern zu sehen waren und Neuigkeiten und Bekanntmachungen in Umlauf gebracht wurden.



Schmiede

In der Schmiede können Sie die Angriffsstärke und Rüstungsklasse Ihrer Infanterieeinheiten, Schützeneinheiten,

Kavallerie und Türme verbessern. Sie müssen über eine Schmiede verfügen, bevor Sie eine Waffenschmiede bauen können.



Die Verarbeitung von Eisen eigneten sich die Barbarenvölker Europas schon vor dem Fall des Römischen Imperiums an und führten sie in der Dunklen

Zeit fort. Eisen wurde in der Schmiede (engl. Blacksmith) verarbeitet. Der englische Name rührt einerseits von der schwarzen Farbe des verarbeiteten Eisens, andererseits von dem Ruß her, der die dort tätigen Arbeiter tagtäglich bedeckte. In der Schmiede wurde das Eisen zu Werkzeugen, Waffen, Schildern und Rüstungen verarbeitet. Durch die Verbesserung der einzelnen Güter ergaben sich immer wieder richtungsweisende Innovationen. Die Fähigkeit, überlegene Waffen und Rüstungen herzustellen, wurde mit hohen Auszeichnungen und ebenso hohen Vergütungen entlohnt. Schmiede, Waffenschmiede und Rüstungsschmied stiegen in die aufstrebende Mittelklasse auf.



Kloster

In Klöstern können Sie Mönche erschaffen und ihre Fähigkeit verbessern, Verwundete zu heilen und den Gegner zu bekehren. Klöster können nicht durch feindliche Mönche bekehrt werden. In Klöstern aufgestellte Reliquien stellen eine kontinuierliche Goldquelle für Ihren Vorrat dar, wie in Kapitel IV erklärt. Der Besitz sämtlicher Reliquien ist eine Möglichkeit, ein Spiel zu gewinnen (siehe Kapitel II). Mönche können innerhalb eines Klosters

einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während die Mönche erschaffen werden. Sind sie einmal ausquartiert worden, können sie nicht wieder hinein.

Klöster waren abgeschlossene religiöse Gemeinschaften, in die sich besonders fromme Priester, Geistliche und Gläubige zurückzogen, um zu beten, zu studieren und zu dienen. Das Leben im Kloster war Teil vieler Religionen, unter ihnen das Christentum und der Buddhismus. Die Bewohner von Klöstern wurden Mönche genannt. Im Europa der Dunklen Zeit waren Klöster stellenweise die einzigen verbleibenden Stätten von Gelehrsamkeit und Bildung. So hatten die irischen Mönche großen Anteil daran, das Wissen des Altertums zu konservieren und am Ende der Dunklen Zeit wieder in Europa zu verbreiten. Mit der Zeit wuchs der Landbesitz der Klöster durch Schenkungen an. Klöster gewannen auf lokaler Ebene große Bedeutung, da sie Gelehrte hervorbrachten, die sich für die lokale Administration eigneten. Sie fungierten überdies auch als medizinische Einrichtungen und versorgten in Notfällen die Bedürftigen.



Universität

In der Universität können Sie die Technologien entwickeln, mit deren Hilfe Sie Ihre Gebäude, Türme, Wälle und Fernwaffen verbessern können.

Am Anfang des Mittelalters, in der Dunklen Zeit, waren Gelehrsamkeit und Bildung in großen Teilen Europas fast gänzlich verschwunden. Einige wenige Mönche hielten in abgeschiedenen Klöstern die Fähigkeit zu lesen und zu schreiben aufrecht und konservierten die vorhandenen Bücher, indem Sie Kopien von alten Handschriften herstellten. Karl der Große versuchte, dem allmählichen Verfall ein Ende zu setzen, indem er eine Einrichtung für die Ausbildung eines Korpus von Gelehrten schuf, die ihm bei der Verwaltung seines Reiches behilflich sein sollten. Dieses Experiment fiel jedoch größtenteils einem neuen Ansturm der Barbarenvölker aus dem Norden und Osten zum Opfer. Die ersten Zentren der höheren Bildung wurden in den Städten der großen Kathedralen wie z.B. Cambridge, Oxford, Padua und Paris geschaffen. Zukünftige Priester und

Kirchenführer wurden in Latein, Bibelkunde und anderen christlichen Schriften sowie christlicher Philosophie unterrichtet. Medizin, Naturwissenschaft und Mathematik wurden erst viel später in die Lehrpläne aufgenommen. Die Absolventen dieser ersten Universitäten nahmen innerhalb der Kirche führende Positionen ein und dienten Generationen von europäischen Königen als Ratgeber und Administratoren.



Weltwunder

Der Bau eines Weltwunders ist ein Beleg für die Überlegenheit Ihrer Kultur. Er ist jedoch mit hohen Kosten verbunden und sehr zeitaufwendig. Die meisten Spiele können gewonnen werden, wenn ein Weltwunder eine vorgegebene Zeit lang steht.

Eines der eindeutigsten kulturellen Unterscheidungsmerkmale der großen mittelalterlichen Kulturen war die Architektur. Gebäude in Japan, Skandinavien, Britannien, Konstantinopel und Arabien unterschieden sich in Aussehen und architektonischem Konstruktionsprinzip zum Teil erheblich. In vielen Fällen stehen besonders bemerkenswerte Gebäude stellvertretend für das Erbauervolk und verleihen ihm – wenn auch manchmal nur für kurze Zeit – den Glanz einer großen Kultur. Beispiele für die großen architektonischen Leistungen des Mittelalters sind u.a. die Kathedrale von Chartres, der Palast Karls des Großen und die Hagia Sophia in Konstantinopel.

Militärgebäude

In Militärgebäuden werden Militäreinheiten erschaffen, weiterentwickelt und verbessert.



Kaserne

Die Kaserne dient der Erschaffung und Weiterentwicklung von Infanterieeinheiten. Kaserneneinheiten können innerhalb einer Kaserne einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während die Einheiten erschaffen werden. Sind sie einmal ausquartiert worden, können sie nicht wieder hinein. Sie müssen über eine Kaserne verfügen, um eine Schießanlage oder einen Stall zu bauen.

Die Kaserne diente der Herstellung und Lagerung von Waffen sowie der Ausbildung von Soldaten. Im späten Mittelalter wurde die Kaserne ein Teil der Burg, in dem die berufsmäßigen Soldaten lebten, so die ständige Verteidigungsbereitschaft der Burg erhöhten und die Ordnung in der näheren Umgebung der Burg gewährleisteten.



Stall

Im Stall werden Kavallerieeinheiten erschaffen und verbessert. Berittene Einheiten können innerhalb eines Stalls einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während die Einheiten erschaffen werden. Sind sie einmal ausquartiert worden, können sie nicht wieder hinein. Sie müssen über eine Kaserne verfügen, um einen Stall zu bauen.

Die wachsende Bedeutung des berittenen Soldaten erzeugte im Verlauf des Mittelalters einen großen Bedarf an Reitpferden. Diese wurden in Ställen aufgezogen und versorgt. Es wurde eine große Bandbreite von unterschiedlichen Rassen gezüchtet, u.a. Langstreckenpferde, schnelle Pferde für blitzartige Manöver und das schwere Streitross. Später und leichte Kavallerie benötigten schnelle Pferde mit großem Durchhaltevermögen. Die unglaubliche Kraft des schweren Streitrosses trug den vollständig gepanzerten Ritter in die Schlacht. Die Ausbildung der berittenen Soldaten fand ebenfalls im Stall statt. Dort lernten sie, vom Pferderücken aus mit Speer, Lanze, Schwert, Morgenstern, Keule und Streithammer umzugehen. In anderen Teilen der Erde wurden Kamele und Elefanten für den Kampf gezüchtet.



Schießanlage

In der Schießanlage werden Bogenschützen ausgebildet. Einheiten aus der Schießanlage können innerhalb der Schießanlage einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während die Einheiten erschaffen werden. Sind sie einmal ausquartiert worden, können sie nicht wieder hinein. Sie müssen über eine Kaserne verfügen, um eine Schießanlage zu bauen.

Fernwaffen wie der Bogen wurden im Mittelalter in fast allen Teilen der Erde aus dem Altertum übernommen. Nordeuropa bildete in dieser Beziehung eine Ausnahme, da die dichte Bewaldung dieser Region die Vorteile der Reichweite des Bogens zunichte machte. Wurfgeschosse wie Axt, Speer oder Messer kamen dort eher zum Einsatz. Mit der Rodung der Wälder gewann der Bogen an Bedeutung. Die Ausbildung an Fernwaffen fand in der Schießanlage statt. Der Bogen war besonders in England sehr beliebt: Jede Stadt besaß dort eine eigene Bogenschießanlage, in der zu Trainingszwecken regelmäßig Wettbewerbe veranstaltet wurden. Aus dem riesigen Reservoir an Bogenschützen konnte England leicht mehrere tausend exzellente Langbogenschützen für die Armeen bereitstellen, die nach Frankreich zogen. Als Armbrust und frühe Feuerwaffen in Gebrauch kamen, wurde die Bogenschießanlage für die Ausbildung an diesen Waffen leicht umgewandelt.



Burg

Aufgrund des hohen Kosten- und Zeitaufwands, der für ihre Errichtung notwendig ist, stellt die Burg das Gebäude mit der höchsten Verteidigungskraft dar. Dort kann ein Volk mit Beginn der Ritterzeit seine Spezialeinheiten erschaffen und weiterentwickeln. Es können ebenfalls Triböke gebaut und eine Reihe von militärischen Technologien entwickelt werden.

Eine Burg kann 20 Bevölkerungseinheiten unterstützen, und 20 Dorfbewohner oder Militäreinheiten können in einer Burg einquartiert werden (ausgenommen Belagerungswaffen). Einheiten können jederzeit einquartiert werden. Spezialeinheiten können einquartiert werden, indem Sie einen Sammelpunkt setzen, während die Einheiten erschaffen werden. Einheiten, die in einer Burg einquartiert sind, heilen schneller als in anderen Gebäuden einquartierte Einheiten.

Die ersten Burgen kamen in Europa im 9. Jahrhundert auf, als die ortsansässigen Feudalherren ihre Stützpunkte befestigten. Aus taktischer Sicht waren Burgen defensiv, hatten strategisch gesehen jedoch eine offensive Funktion. Da sie bei entsprechender Verteidigungstechnik praktisch uneinnehmbar waren, bildeten Sie einen sicheren Brückenkopf, von dem aus mobile Soldatenverbände Herrschaftsgebiete kontrollieren und ausdehnen konnten. Der Feudalherr selbst umgab sich innerhalb der Burg mit einer Truppe von Söldnern, die ihm dienten. Die Burgen dehnten sich im 10. und 11. Jahrhundert als Reaktion auf die schwache Zentralmacht und die Überfälle der Barbarenvölker aus. Den Rest des Mittelalters waren die Könige bemüht, den ansässigen Feudalherren die Kontrolle über die Burgen zu entreißen. Die Entwicklung einer zuverlässigen, schlagkräftigen Artillerie im 15. Jahrhundert setzte dem Zeitalter der Burgen ein Ende.



Waffenschmiede

In der Waffenschmiede werden Belagerungswaffen gebaut. Einheiten aus der Waffenschmiede können innerhalb der Waffenschmiede einquartiert werden, wenn Sie dort einen Sammelpunkt setzen, während die Einheiten erschaffen werden. Sind sie einmal ausquartiert worden, können sie nicht wieder hinein. Sie müssen über eine Schmiede verfügen, bevor Sie eine Waffenschmiede bauen können.

Das Aufkommen von Burgen und befestigten Städten führte zur Entwicklung von Katapulten und Geschützen, die in der Lage waren, Wälle zu durchdringen und für die vordringenden Truppen eine Bresche zu legen. Ohne diese Artillerie war die Einnahme einer Burg ein langwieriges und kostspieliges Unterfangen, bei der die Verteidiger durch Aushungern zur Aufgabe gezwungen werden mussten. Die Fähigkeit, eine Belagerung durchzuhalten, hing von der Länge der für Feldzüge zur Verfügung stehenden Zeit, den Nachschubkosten für die Belagerungsarmee, den Verlusten durch Krankheit im Feld und dem Wetter ab. Rammbock, Tribok und andere Belagerungswaffen wurden eingesetzt, um Wälle und Befestigungen zu durchbrechen und so eine schnelle Entscheidung herbeizuführen. Belagerungswaffen wurden in Waffenschmieden hergestellt.



Tor

Tore gewähren Ihren Einheiten Durchlass durch Wälle. Sie können sie in vorhandene Wälle einbauen und abschließen oder aufschließen. Während eines Angriffs können Sie Ihre Tore abschließen, damit sie sich nicht unbeabsichtigt öffnen, wenn sich eine verbündete Einheit nähert. Tore öffnen und schließen sich automatisch für Sie und Ihre Verbündeten, es sei denn, sie sind abgeschlossen.



So schließen Sie ein Tor auf oder ab

Klicken Sie auf ein Tor, und klicken Sie dann auf die Schaltflächen **Tor abschließen** oder **Tor aufschließen** links unten auf dem Bildschirm.

Tore wurden für den Zugang zu einer Befestigungsanlage in Wälle eingelassen. Da es sich bei Toren um den verwundbarsten Teil einer Befestigung handelte, wurde viel Sorgfalt darauf verwendet, sie besonders stark und haltbar zu machen. Ein weit verbreiteter Typ war das Fallgatter, ein schweres Metallgitter, das über eine Seilwinde hochgezogen bzw. herabgelassen werden konnte. Das Fallgatter wurde durch Schienen im Mauerwerk des Torhauses und durch sein eigenes Gewicht gehalten. Hinter dem Fallgatter folgte in der Regel ein enger, nach oben offener Gang. Angreifer, die es schafften, durch das Tor einzudringen, waren auf diese Weise anfällig gegen Angriffe von oben.



Palisaden

Palisaden sind Holzwälle, die schnell und ohne große Kosten errichtet werden können. Sie können sie auf den Schlachtfeldern als temporäre Barriere errichten, um den Gegner zu bremsen und bei seiner Ankunft gewarnt zu sein.

Die Barbarenvölker wurden auf ihrer Wanderung durch Europa während der Dunklen Zeit durch das Vordringen anderer Stämme aus dem Osten bei ihrer Suche nach Siedlungsland verdrängt. Horden von Kriegerern zogen umher und plünderten ganze Landstriche. In diesen turbulenten Zeiten wurden die ersten Verteidigungsmaßnahmen ergriffen. Dörfer wurden durch Palisaden – Holzwälle – befestigt. Obwohl Steinwälle sich besser zur Verteidigung eigneten, hatte Palisaden zahlreiche Vorteile: Holz war im Überfluss vorhanden und einfach zu verarbeiten und im Vergleich zu Steinen in einem Bruchteil der Zeit zu einem Verteidigungswall zu verarbeiten. Nachts brachten die Dorfbewohner den gesamten Viehbestand, alle Waren, Rohstoffe und Werkzeuge zum Schutz in die Umzäunung.



Steinwall

Steinwälle sind stärker als Palisaden, aber mit höheren Kosten verbunden. Sie stoppen Ihre Feinde und geben Ihnen Gelegenheit, sie zu vertreiben. Sie können Ihre Steinwälle in der Universität zu befestigten Wällen weiterentwickeln.

Die großen, höherentwickelten Kulturen ersetzten Palisaden nach Möglichkeit durch Steinwälle. Ein gut konstruierter Steinwall bot hohen Schutz gegen Angreifer, da er nur unter großen Anstrengungen durchbrochen werden konnte. Die Einnahme einer mit Wällen befestigten Stadt oder einer Burg konnte sehr lange dauern oder erforderte den Einsatz von schwerem Belagerungsgerät. Obwohl das Errichten von Steinwällen sehr zeit- und kostenintensiv war, lohnte sich der Einsatz, wenn wertvolle Anlagen oder Stützpunkte dadurch geschützt werden konnten. Zu den berühmtesten Steinwällen des Mittelalters zählten jene, die den Landzugang nach Konstantinopel versperrten. Sie widerstanden über einen Zeitraum von 1.000 Jahren allen Angriffen und trugen dazu bei, den Angriff von Barbarenstämmen aus dem Norden und Osten nach Rom abzulenken, obwohl Konstantinopel die wohl attraktivere Beute gewesen wäre. Die andere herausragende Wallkonstruktion des Mittelalters ist die Chinesische Mauer. Nach ihrer Erbauung im Altertum wurde sie von einer Reihe von Dynastien im Verlauf der Zeit erweitert und stellenweise neu erbaut. Die Grenze Chinas war jedoch zu lang, als dass eine Verteidigung der Chinesischen Mauer einen lückenlosen Schutz hätte bieten können. Sie diente dazu, vor bevorstehenden Angriffen durch die Mongolen zu warnen, das Überqueren der Grenze zu verlangsamen und der kaiserlichen Armee so Gelegenheit zu geben, Eindringlinge und Plünderer abzufangen.



Befestigter Wall

Befestigte Wälle sind stärker als Steinwälle. Die Aufrüstung ist jedoch zeit- und kostenintensiv. In Age of Empires II kann von befestigten Wällen aus nicht auf Angreifer geschossen werden. Ohne Belagerungswaffen kann der verstärkte Wall aber praktisch nicht durchbrochen werden.

Der befestigte Wall stellte eine Weiterentwicklung des Steinwalls dar. Die Verbesserung bestand in den in den Wall integrierten Verteidigungspositionen, die den Verteidigern eine effektivere Abwehr von Angriffen erlaubte. Wehrgänge und Bastionen erlaubten es den Verteidigern nun, auch auf Angreifer am Fuß einer Mauer zu schießen. Die dreifache Walllinie vor den Toren Konstantinopels waren mit hunderten von Türmen befestigt und bis zur Erfindung der Kanone undurchdringbar.



Außenposten

Außenposten sind stationäre Beobachtungspunkte, die Ihnen früh Aufschluss über nahe gelegene Feindbewegungen geben. Die große Sichtweite von Türmen kann durch Entwicklung von Technologien (im Dorfzentrum) noch vergrößert werden. Im Gegensatz zu Türmen besitzen Außenposten weder eigene Angriffsstärke noch können in ihnen Einheiten einquartiert werden.

Die Bevölkerungsdichte um 500 n. Chr. war weitaus geringer als die der heutigen Zeit, und es gab weite Teile mit unbewohntem und unfruchtbarem Land. Um die Grenzen zu bewachen, ließen die Feudalherren und Fürsten Außenposten errichten, die schon früh vor Angriffen warnten und über die Bewegungen von Siedlern und Handelskaravanen berichteten. Mit fortschreitender Besiedlung und Bevölkerung des Lands wurden die Außenposten durch Burgen und Dörfer ersetzt, welche an den Außengrenzen angesiedelt wurden.



Beobachtungsturm

Der Beobachtungsturm ist ein einfacher Steinturm, der feindliche Einheiten und Gebäude angreift, sobald diese innerhalb seiner Reichweite sind. Einheiten können zum Schutz einquartiert werden und erhöhen die Angriffsstärke des Turms. In der Universität können Sie den Beobachtungsturm zum Wachturm weiterentwickeln.

Eine der frühen Befestigungsanlagen aus Stein war der einfache Beobachtungsturm. Von dort aus hatte der ortsansässige Feudalherr einen guten Überblick über einen großen Teil der umgebenden Landschaft. Das Mauerwerk des Turms machte seine Bewohner praktisch unangreifbar, da es nur unter hohen Anstrengungen und mit schwerem Gerät durchbrochen werden konnte. Wenn der Feudalherr sich in Notsituationen zurückzog, konnte er die Stockwerke des Turms optimal nutzen: Seine Tiere lebten im Erdgeschoss, darüber deponierte er seine Vorräte und Schätze. Er selbst bewohnte die oberen Stockwerke, und verteidigt wurde von der Wehrplatte aus, die den oberen Abschluss des Turms bildete. Die Normannen waren bekannt für die steinernen Beobachtungstürme, die sie in der Normandie und in England errichteten, um politisch und militärisch die Oberhand zu behalten.



Wachturm

Der Wachturm ist eine Weiterentwicklung des Beobachtungsturms. Er ist stärker und hat eine größer Kampfkraft. Einheiten können zum Schutz einquartiert werden und erhöhen die Angriffsstärke des Turms. In der Universität können Sie den Wachturm zum Hauptturm weiterentwickeln.

Die befestigten Türme entwickelten sich im Verlauf des Mittelalters weiter; sie gewannen an Stärke und Höhe und erhielten bessere Verteidigungseinrichtungen. Wo die frühen Beobachtungstürme noch einen quadratischen Grundriss hatten, waren Wachtürme inzwischen rund und wiesen somit keine Ecken mehr auf, die leicht abgebrochen werden konnten. Die Verteidigungspositionen an der Spitze des Wachturms wurden verbessert, um den Verteidigern mehr Schutz zu bieten. Wehrgänge erlaubten es den Verteidigern, auch den Fuß des Turms unter Beschuss zu nehmen. Die Eingänge wurden aufwendiger konstruiert und waren einfacher zu verteidigen.



Hauptturm

Der Hauptturm ist eine Weiterentwicklung des Wachturms. Er ist stärker und hat eine größer Kampfkraft. Einheiten können zum Schutz einquartiert werden und erhöhen die Angriffsstärke des Turms.

Das zentrale, am stärksten befestigte Gebäude einer Burg war der Hauptturm, auch Bergfried genannt. Dieser stellte den letzten Zufluchtsort innerhalb der Burg dar, wenn Mauern und Türme bereits in der Hand der Angreifer waren. Die verbleibenden Verteidiger zogen sich zur letzten Verteidigungsschlacht in den Hauptturm zurück. Der Hauptturm war eine Art Miniaturburg, der oft anstelle einer vollständigen Burg errichtet wurde, um Kosten zu sparen. Obwohl viel kleiner als eine voll ausgebildete Burg, bot er dieselben Funktionen. Haupttürme konnten nur von einer großen, gut ausgerüsteten Belagerungsarmee eingenommen werden.



Kanonenturm

Der Kanonenturm verfügt über eine große Sichtweite, um Gegner ausfindig zu machen. Bevor Sie Kanonentürme bauen können, müssen Sie Chemie und den Kanonenturm in der Universität entwickeln. Aufgrund der neuartigen Architektur können vorhandene Türme nicht zu Kanonentürmen weiterentwickelt werden. Mithilfe dieser Technologie können Sie nur Kanonentürme bauen.

Am Ende des Mittelalters hatte die Erfindung von Kanonen die militärische Technik und Taktik revolutioniert: Der Typus der herkömmlichen Burg war zum Auslaufmodell geworden, da die hoch aufragenden Wände besonders anfällig gegen direkten Beschuss des unteren Teils waren. Die Kriegingenieure reagierten darauf mit der Konstruktion von neuen Befestigungsanlagen, die weniger anfällig gegen Kanonenbeschuss und ihrerseits mit Kanonen bestückt waren, um die Verteidigungspositionen an Küstenabschnitten, Flussübergängen und anderen strategisch wichtigen Punkten zu verstärken. Die neuen Kanonentürme bewachten die Zugänge zu Häfen und Städten und erschwerten auf diese Weise einen Angriff.



Kapitel VII

Einheiten Infanterie

Die Infanterie besteht aus Fußsoldaten, die im Kampf Mann gegen Mann eingesetzt werden. Sie können relativ schnell und kostengünstig erschaffen werden. Normalerweise sind sie effektiv im Einsatz gegen Gebäude und berittene Bogenschützen, aber schwach, wenn sie Türme und Belagerungswaffen angreifen. Infanterieeinheiten werden in der Kaserne erschaffen und weiterentwickelt; ihre Angriffsstärke und Rüstungsklasse wird in der Schmiede verbessert.



Milizsoldat

Einfachste Infanterieeinheit. Schnell und mit geringen Kosten zu erschaffen. Einziger Soldat, der in der Dunklen Zeit erschaffen wird.

Ausbilden in:

Wirkungsvoll gegen:

Schwach gegen:

Weiterentwicklungen:

Kaserne

Plänkler, Kamelreiter und leichte Kavallerie

Schützeneinheiten, Skorpione, berittene Bogenschützen, Mangeln, gepanzerte Reiter

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffenszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die in Notzeiten zu den Waffen gerufenen ortsansässigen Bauern und Arbeiter bildeten die Miliz. Diese "Soldaten auf Zeit" wurden normalerweise nur mit zweitklassigem Waffenmaterial ausgerüstet und nahmen ihre normale Tätigkeit wieder auf, sobald der Militäreinsatz beendet war. Ausgehobene Miliztruppen wurden oft als Nachschublinie aufgestellt, wenn hohe Feudalherren ihre Vasallen für einen Feldzug versammelten. Die Miliz stand für die weniger schwierigen Kampfeinsätze und andere Aufgaben zur Unterstützung der Hauptarmee bereit. Harold Godwinson verteidigte im Jahr 1066 den englischen Boden um Hastings nur mithilfe seiner Vasallen. Nach Ansicht einiger Historiker hätte er sein Königreich nicht an William den Eroberer verloren, wenn er sich zurückfallen lassen und die angelsächsische Miliz zur Hilfe gerufen hätte. Für lange Zeit gab es während des Frühmittelalters im Westen nur kleine professionelle

Armeen. Der Großteil der Kämpfe während der Dunklen Zeit wurde von Milizeinheiten ausgetragen, die von starken Führern und einigen wenigen Gefolgsleuten angeführt wurden.



Schwertkämpfer

Stärker als Milizsoldat. Schnell und mit geringen Kosten zu erschaffen.

Ausbilden in:

Kaserne

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, Kamelreiter, leichte Kavallerie.

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Skorpione, berittene Bogenschützen, Mangen, gepanzerte Reiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Männer, die an der Waffe ausgebildet wurden und in der Schlacht irgendeine Art von Rüstung trugen, wurden Schwertkämpfer genannt. Definitionsgemäß waren alle Ritter Schwertkämpfer, jedoch nicht alle Schwertkämpfer Ritter. Zu der Klasse der Schwertkämpfer gehörten auch nichtadlige Soldaten, die so genannten Kriegsknechte und junge Männer in der Ausbildung zum Ritter, die Knappen. Die Armeen der Feudalherren bestanden aus zwei Gruppen: den unterschiedlichen Schwertkämpfern und der Bauernmiliz. Der ausgebildete Kämpfer stellte die Hauptschlagkraft der Armee. Schwertkämpfer zu Fuß kämpften mit dem Schwert. Diese effektive Waffe unterschied den Schwertkämpfer von Soldaten niedrigeren sozialen Ranges wie Speerkämpfer, Plänkler und Bogenschützen. Schwertkämpfer trugen Rüstung, normalerweise von Kopf bis Fuß, und erhielten eine ausgezeichnete Ausbildung. Sie waren sehr wirkungsvoll gegen Speerkämpfer, wenn es ihnen gelang, bis unter die Reichweite der Speerspitzen vorzudringen. Bei einigen Anlässen, z. B. Angriffe auf Burgen, kämpften sie an der Seite von Rittern ohne Pferd. Während des Hundertjährigen Krieges kämpften die Engländer oft zu Fuß, da ihnen die französischen Ritter zahlenmäßig in der Regel hoch überlegen waren. Auf dem offenen Schlachtfeld waren Schwertkämpfer gegenüber Rittern zu Pferd stark im Nachteil. Ritter unterhielten einen festen Bestand an Schwertkämpfern, die sie dabei unterstützten, Recht und Ordnung innerhalb des Lehnsguts aufrechtzuerhalten und sie begleiteten, wenn sie in den Krieg zogen.



Langschwertkämpfer

Stärker als Schwertkämpfer. Schnell und mit geringen Kosten zu erschaffen.

Ausbilden in:

Kaserne

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, Kamelreiter, leichte Kavallerie

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Skorpione, berittene

Bogenschützen, Mangen, gepanzerte Reiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die bevorzugte Waffe des Edelmannes war das Langschwert. Der geschickte Umgang mit dem Schwert war ein Zeichen sozialer Distinktion, da gute Schwerter schwierig herzustellen und kostspielig waren. Die Bewaffneten der niedrigeren Klassen wurden an kürzeren Schwertern und weniger kostspieligen Waffen ausgebildet. Langschwerter waren dem Adel vorbehalten. Zur Ritterweihe gehörte der Ritterschlag, bei dem der Knappe mit einem Langschwert von seinem Herren leicht auf beide Schultern geschlagen wurde.



Zweihandschwertkämpfer

Stärker als Langschwertkämpfer. Schnell und mit geringen Kosten zu erschaffen.

Ausbilden in:

Kaserne

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, Kamelreiter, leichte Kavallerie

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Skorpione, berittene

Bogenschützen, Mangen, gepanzerte Reiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Mit Verbesserung der Rüstungen entwickelten sich auch die Waffen weiter. Das beidhändige Schwert war eine Neuerung, die es dem Kämpfer erlaubte, das Schwert mit der Kraft beider Arme zu führen. Es handelte sich um ein langes, schweres Schwert, das einen starken, gut trainierten Kämpfer erforderte. Die Zweihandschwertkämpfer waren gefürchtete Gegner im Nahkampf. Sie selbst verwendeten keinen Schild und verließen sich auf die Durchschlagskraft ihres Schwertes, um Schild und Rüstung des Gegners zu durchbrechen. Obwohl der Zweihandschwertkämpfer nicht so oft zuschlagen konnte, war jeder seiner Schläge doch ein potentiell tödlicher Treffer, gleichgültig, über welche Art von Rüstung oder Waffen der Gegner verfügte.



Elitekämpfer

Stärkste Infanterieeinheit (außer Spezialeinheiten einiger Völker).
Kostengünstig und schnell zu erschaffen.

Ausbilden in:

Kaserne

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, Kamelreiter, leichte Kavallerie

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Skorpione, berittene
Bogenschützen, Mangen, gepanzerte Reiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen,
Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd,
Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Unter den besten Schwertkämpfern gab es einige wenige, die dank ihrer auf dem Schlachtfeld oder bei Turnieren gewonnenen Auszeichnungen den Titel "Elitekämpfer" erhielten. Diese Männer wurden zu militärischen Führern ernannt und erlebten aufgrund ihrer damals so hoch angesehenen Fähigkeiten oft einen sozialen Aufstieg. Elitekämpfer standen bei Feudalherren aus Prestige Gründen im Sold, jedoch auch, weil Konflikte zuweilen durch Duelle zwischen Elitekriegern beigelegt wurden. Einen großen Elitekämpfer auf der Soldliste oder gar als Vasallen zu führen, galt im Mittelalter ungefähr so viel, wie heutzutage einen guten Anwalt zu haben. Elitekämpfer waren professionelle Krieger, die oft auch Mitglieder der adeligen Klasse waren. Einem erfolgreichen Elitekämpfer konnte z. B. ein Adelstitel nach einem gewonnenen Turnier, durch besondere Auszeichnungen in der Schlacht oder durch Heirat verliehen werden. In England war ein eher unbedeutender Ritter namens John Marshal bei Turnieren so erfolgreich, dass er dank der Preisgelder und mehrerer Ehen mit begüterten Damen zu einem hoch angesehenen Edelmann großen Reichtums wurde.



Speerkämpfer

Mittlere Infanterieeinheit. Für den Einsatz gegen Kavallerie.

Ausbilden in:

Kaserne

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, berittene Einheiten

Schwach gegen:

Schwertkämpfer, Schützeneinheiten, Skorpione, Mägen

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

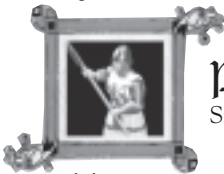
Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die mittlere Infanterie innerhalb der mittelalterlichen Armeen wurde oft von Speerkämpfern gebildet, die eine Halbrüstung trugen, normalerweise einen Helm und eine Panzerung für den Oberkörper. Im Verlauf des Mittelalters gewann der Speerkämpfer an Bedeutung. In den Armeen wurden große Speerkämpferformationen zunehmend als Bollwerk gegen Angriffe der schweren Kavallerie eingesetzt, da die Pferde davor scheuten, eine Mauer aus Speerspitzen zu durchbrechen. Eine besonders effektive Speerkämpferformation war die griechische Phalanx, eine geschlossene Formation aus Speerkämpfern, die mehrere Speerspitzen in eine bestimmte Richtung ausrichten konnte. Als die Städte gegen Ende des Mittelalters immer mehr an Bedeutung gewannen, schickten sie große Kontingente von gut ausgebildeten Speerkämpfern ins Feld. Diese waren, gemessen an den Kosten für Ausbildung und Ausrüstung, sehr effizient. Speerkämpfer wurden ursprünglich als defensive Einheiten eingesetzt, die besten unter ihnen – die Schweizer, Schotten und Flamen – entwickelten jedoch Kampftechniken, die Manöver und Angriffe ermöglichten.



Pikener

Stärker als Speerkämpfer. Für den Einsatz gegen Kavallerie.

Ausbilden in:

Kaserne

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, berittene Einheiten

Schwach gegen:

Schwertkämpfer, Schützeneinheiten, Skorpione, Mägen

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Der Erfolg von Speerkämpfern gegen die Kavallerie führte zu Neuerungen bei Ausrüstung und Taktik: Der Pikenier war eine Erfindung der Städte und Gemeinden, die nicht über die Mittel verfügten, umfangreiche Kavallerieheere ins Feld zu führen. Der Einsatz von Pikenieren war mit geringen Kosten verbunden und konnte bei entsprechender Ausbildung recht effektiv sein. Eine wichtige Änderung betraf die Länge des Schafts. Hatte der Speerschafft noch eine Länge zwischen 1,80 und 2,40 m, waren die der Pike oft mehr als doppelt so lang. Diese Verlängerung der Waffen bewirkte, dass mehr Speerspitzen über die Männer in der ersten Reihe der Formation hinausragten. Pikeniere zusammen mit Armbrustschützen oder leichten Kanonieren stellten effektive Kombieinheiten dar. Während die Pikeniere verhinderten, dass die Formation von der gegnerischen Kavallerie überrannt wurde, fügten Bogenschützen oder Kanoniere dem Gegner Schaden aus der Entfernung zu. Gegen Ende des Zeitalters dominierten diese Einheiten die Schlachtfelder. Als sich die Feuerwaffen gegen Ende des Mittelalters erheblich verbesserten, wurden Pikeniereinheiten nicht mehr so stark gebraucht. Das Bajonett ersetzte die Pike, da sie dem Musketier eine Verteidigungsmöglichkeit gegen die Kavallerie bot.



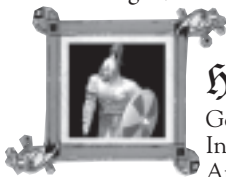
Berserker und Elite-Berserker

Wikinger-Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen werden kann. Eine Infanterieeinheit, die sich langsam selbst heilt. (Die Wikinger sind das einzige Volk, das zwei Spezialeinheiten besitzt. Zusätzlich kann im Hafen das Drachenboot gebaut werden, wenn zuvor eine Wikinger-Burg erbaut wurde.)

Ausbilden in: Burg
Wirkungsvoll gegen: Plänkler, Kamelreiter, leichte Kavallerie
Schwach gegen: Schützeneinheiten, Skorpione, berittene Bogenschützen, Mägen, gepanzerte Reiter
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)
Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)
Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Gegen Ende des 8. Jahrhunderts wurden die Küsten Nordeuropas überraschend von Wikinger-Überfällen aus Skandinavien heimgesucht. In den kommenden 150 Jahren wurden ganze Küstenstreifen wiederholt geplündert und ausgeraubt. Ein Großteil des von Karl dem Großen initiierten Prozesses der Einigung und Rezivilisierung Nordeuropas wurde durch das von den Wikingern hervorgerufene Chaos zunichte gemacht. Die Wikinger waren als große Seemänner bekannt und als wilde, grausame Kämpfer gefürchtet. Augenzeugen berichteten, dass Wikinger-Krieger gelegentlich anfangen "zu toben" und sich in einem geradezu unmenschlichen Kampfesrausch auf den Gegner stürzten, jegliche Gefahr missachtend. Diese

“Berserkerwut” war eine schreckliche, paralyisierende Erfahrung. Die Fähigkeit, sich in einen Kampfesrausch hineinzusteigern, war in einer Zeit weit verbreiteten Aberglaubens eine sehr wirkungsvolle Eigenschaft.

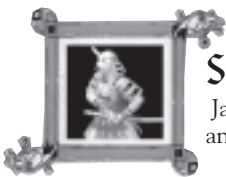


Huskarl und Elite-Huskarl

Gotische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird.
Infanterieeinheit mit starker Durchschlagspanzerung; gegenüber Angriffen von Bogenschützen nahezu resistent.

- Ausbilden in:** Burg
Wirkungsvoll gegen: Schützeneinheiten
Schwach gegen: Schwertkämpfer
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)
Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)
Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Unter den germanischen Stämmen, die das Weströmische Reich überrannten und damit die Dunkle Zeit einläuteten – darunter auch die Goten – war es Sitte, dass sich die Stammesführer ein persönliches Gefolge aus Kriegern, den so genannten Huskarls, hielten. Diese Männer waren ihren Anführern fanatisch ergeben und erhielten zum Ausgleich große Anteile aus den von den Stämmen vorgenommenen Plünderungen. Außer der ständigen Gefechtsausbildung hatten die Huskarls keine weiteren Aufgaben. Ein Stammesführer musste jedoch für genügend Kriegsbeute sorgen, wollte er nicht verlassen oder abgesetzt werden. Im Verlauf des frühen Mittelalters wurden die Huskarls als Vasallen in das Feudalsystem integriert. Sie erfüllten weiterhin die Funktion als persönliche Streitkraft eines Feudalherren oder Königs, waren aber oft auch für eigene Ländereien verantwortlich, die sie von ihren Herren erhalten hatten. Dadurch wurde das Teilen der Beute aus Plünderungen weitgehend abgelöst.



Samurai und Elite-Samurai

Japanische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Schnell angreifende Infanterieeinheit.

- Ausbilden in:** Burg
Wirkungsvoll gegen: Infanterieeinheiten, Spezialeinheiten
Schwach gegen: Schützeneinheiten
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)
Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Als die Ritter in Europa als Feudalherren und Krieger immer mehr an Bedeutung gewannen, vollzog sich in Japan auf sozialem und militärischem Gebiet eine vergleichbare Entwicklung. Eine schwache Zentralmacht und territoriale Konflikte begünstigten das Entstehen einer regional herrschenden Militärkaste, die Samurai genannt wurden. Diese Männer nobler Abstammung unterzogen sich einer ständigen Ausbildung sowohl auf dem Gebiet der Kampfkünste als auch anderer Wissensgebiete. Wie die europäischen Ritter mit ihrem Ehrenkodex legten auch die Samurai großen Wert auf Ehre und Tradition. Die japanischen Ritter kämpften mit einer Vielzahl unterschiedlicher Waffen, darunter der Bogen und ihr einzigartiges, gekrümmtes Schwert, das aus besonders hartem Stahl gefertigt wurde. Auf dem Schlachtfeld suchten sie sich die hoch stehenden Gegner für persönliche Duelle aus und wurden dazu ausgebildet, im Kampf den Tod zu suchen, um ihre Aggression zu steigern und Wankelmut auszuschließen.



Deutschritter und Elite-Deutschritter

Teutonische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Einheit mit effektiver Rüstung, langsam, jedoch schwer zu zerstören. Profitiert vom Schutz der Infanterierüstung.

Ausbilden in: Burg
Wirkungsvoll gegen: Schwertkämpfer, Plänkler, berittene Einheiten
Schwach gegen: Schützeneinheiten, Skorpione, berittene Bogenschützen, Mägen, Mönche
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzöfen (Schmiede)
Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)
Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Auf dem Höhepunkt der christlichen Kreuzzüge ins Heilige Land gründeten deutsche Kreuzfahrer einen Orden aus Mönchskriegern, den so genannten Deutschritterorden. Dieser verlegte den Schwerpunkt seiner Aktivitäten vom östlichen Mittelmeerraum in den Osten Europas. Durch Eroberung wurde das Christentum in das Baltikum gebracht sowie in die Wälder, die nachher einen großen Teil Preußens bilden sollten. Die Deutschritter bauten Burgen, von denen aus sie die umliegende Landschaft kontrollieren konnten. Sie waren engagierte Kämpfer und legten die Grundlagen für ein Imperium, das bis ins 20. Jahrhundert Bestand haben sollte.



Axtwerfer und Elite-Axtwerfer

Fränkische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Angriff mit Reichweite.

Ausbilden in:

Burg

Wirkungsvoll gegen:

Kaserneneinheiten, Plänkler

Schwach gegen:

Schützeneinheiten

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Franken erhielten ihren Namen von ihrer bevorzugten Waffe, einer Axt, die sie seit dem Altertum benutzt hatten und auch im Mittelalter weiterverwendeten. Fränkische Krieger waren besonders berühmt für die Fertigkeit, mit der sie diese Axt in der Schlacht einsetzten. Die Axt war gut ausbalanciert und konnte von einem starken Mann über beachtliche Entfernungen geschleudert werden. In der Schlacht trugen die Franken mehrere Äxte bei sich, hielten jedoch stets eine für den Kampf Mann gegen Mann zurück. Während sie nach vorne stürmten, sammelten sie zuvor geschleuderte Äxte wieder auf, um so ihren Vorrat an Wurfgeschossen aufzustocken. Axtwerfer waren besonders effektiv im Einsatz gegen leichte Truppen mit wenig Panzerung. Äxte eigneten sich darüber hinaus auch für das Niederreißen von Befestigungen.



Freischärler und Elite-Freischärler

Keltische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Sehr schnelle Infanterieeinheit.

Ausbilden in:

Burg.

Wirkungsvoll gegen:

Plänkler, Kamelreiter, leichte Kavallerie

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Skorpione, berittene Bogenschützen, Mangel, gepanzerte Reiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite – Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit – Knappen (Kaserne).

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Waid (vom englischen Begriff für Freischärler, woad raider) ist eine auf den britischen Inseln vorkommende Pflanzensart, aus der ein blauer Farbstoff gewonnen werden kann. Keltische Krieger bemalten sich mit diesem Pigment, um in der Schlacht Furcht einflößender auszusehen und ihre Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen. Die Kelten hatten die höher entwickelten Gebiete Britanniens und Europas schon seit dem Altertum immer wieder überfallen. Die Schotten beispielsweise waren ursprünglich ein irisches Eroberervolk, die den Pikten im Norden Britanniens jene Ländereien abnahmen, die später zu Schottland werden sollten. Als die Engländer sich aufmachten, Irland, Wales und Schottland zu erobern, waren die Kelten stark im Nachteil gegenüber den englischen Rittern zu Pferd. Die Kelten verließen sich deshalb auf Guerillataktiken, überfielen englische Siedlungen und zogen sich dann vor den nahenden englischen Heeren zurück. Mit blauem Pigment angemalte Freischärler verwüsteten die Grenzregionen. Ein berühmt-berüchtigter Freischärler war William Wallace aus Schottland, der in Nordengland über ein ganzes Jahrzehnt hinweg plünderte und raubte.

Schützen

Schützen greifen Gegner aus der Entfernung mit Pfeilen an. Es besteht eine geringe, zufallsbedingte Chance, dass sie ihr Ziel verfehlen. Schützeneinheiten sind schwach gegenüber Gebäuden und Wällen. Sie können Schützeneinheiten in der Schießanlage erschaffen und ihre Angriffsstärke und Reichweite durch Entwickeln von Technologien in der Schmiede verbessern.



Bogenschütze

Schnell und leichtfüßig. Schwach im Nahkampf, eignet sich hervorragend für den Distanzkampf.

Ausbilden in:	Schießanlage
Wirkungsvoll gegen:	Kaserneneinheiten, berittene Bogenschützen, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten
Schwach gegen:	Plänkler, Ritter, Mägen, Freischärler, Huskarls
Weiterentwicklungen:	Angriffsstärke – Chemie (Universität) Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede) Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede). Treffsicherheit – Ballistik (Universität) Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg) Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Nach dem Fall von Rom blieb der Bogenschütze eine wichtige militärische Waffe, wenn ihm in den dicht bewaldeten Gebieten auch nicht ganz dieselbe Bedeutung beikam. Bogenschützen kämpften aus der Entfernung, hinter einer Mauer oder einem anderen Hindernis Deckung suchend oder aus einem Hinterhalt heraus. In der Schlacht, während der Attacke, spielten sie meist keine entscheidende Rolle, da sie

im Gegensatz zur Infanterie nicht in der Lage waren, dem Gegner wirklich Gelände abzunehmen. Ihre eigentliche Bedeutung lag in der Verteidigung oder als leichte Kampfseinheit, die die gegnerische Formation vor dem entscheidenden Kampf Mann gegen Mann in Unordnung bringen konnte. Wenn ein Hagel aus Pfeilen den Gegner verwundete und seine Kampfmoral vor dem eigentlichen Aufeinandertreffen einer harten Probe unterzog, konnte das für die nachrückenden Einheiten nur gut sein. Bogenschützen erwiesen sich außerdem bei der Verteidigung und bei Angriffen gegen Burgen als sehr effektiv.



Armbrustschütze

Schnell und leichtfüßig. Schwach im Nahkampf, eignet sich hervorragend für den Distanzkampf.

Ausbilden in:

Schießanlage

Wirkungsvoll gegen:

Kaserneneinheiten, berittene Bogenschützen, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten

Schwach gegen:

Plänkler, Ritter, Mangel, Freischärler, Huskarls

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Chemie (Universität)

Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)

Treffgenauigkeit – Ballistik (Universität)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Armbrust ist eine Fernwaffe, die aus einem horizontal liegenden Bogen und einem damit verbundenen Holzschaft besteht. Der Schaft wurde wie bei einem modernen Gewehr an die Schulter gezogen, woraufhin die Waffe über einen Abzug abgeschossen wurde. Die Armbrust war im antiken China erfunden worden, kam aber bis zum Mittelalter in Europa kaum zum Einsatz. Mit ihr wurden keine Pfeile, sondern kurze Bolzen, Steine oder Metallkugeln verschossen. Die Wirkung war auf kurze Entfernung verheerend, konnte aber mit der Reichweite der besten Bögen nicht mithalten. Die Handhabung war einfach, die Herstellungskosten gering, die Wirkung tödlich. Ein Bauer, der wenige Stunden mit der Armbrust geübt hatte, konnte leicht einen hoch dekorierten Ritter töten, der sein ganzes Leben der Verbesserung seiner Kampftechnik gewidmet und ein Vermögen in seine Rüstung investiert hatte. Nach einiger Zeit versuchten die Ritter in Europa, die Kirche zu bewegen, die Waffe mit einem Bann zu belegen. Richard Löwenherz, König von England, starb an einer Wunde, die ihm mit einem Armbrustbolzen während einer Belagerung beigebracht wurde.



Arbalestenschütze

Schnell, leichtfüßig. Schwach im Nahkampf, eignet sich hervorragend für den Distanzkampf.

Ausbilden in:

Schießanlage

Wirkungsvoll gegen:

Kaserneneinheiten, berittene Bogenschützen, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten

Schwach gegen: Plänkler, Ritter, Mangel, Freischärler, Huskarls
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Arbaleste war eine weiterentwickelte Armbrust aus Stahl. Die größere Zugkraft des Stahls verlieh der Waffe eine größere Reichweite.



Plänkler

Einheit mit Reichweite mit Panzerung gegen Angriffe von Bogenschützen. Für den Einsatz gegen Bogenschützen.

Ausbilden in: Schießanlage
Wirkungsvoll gegen: Schützeneinheiten, Mönche, berittene Bogenschützen
Schwach gegen: Kaserneneinheiten, Mangel
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Angriffsstärke – Chemie (Universität)
Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)



In vielen Armeen des Mittelalters wurden leicht gepanzerte Plänkler zur Unterstützung der schwerer gepanzerten Haupttruppe eingesetzt. Eigentlich waren sie schwer zu steuern und auf dem Schlachtfeld nur von geringem Wert; in einigen Armeen wurden sie aber sehr effektiv eingesetzt. Plänkler wurden vor der eigentlichen Angriffslinie eingesetzt, um den Gegner mit Bogen, Schleudern und Speeren anzugreifen. Die gegnerische Formation sollte gestört und dezimiert werden, bevor die Hauptangriffslinien aufeinander trafen. Die Plänkler zogen sich dann an die Flanken zurück und griffen den Gegner bei günstigen Gelegenheiten an.

Sie zeigten sich ebenfalls wirkungsvoll bei der Verfolgung von geschlagenen Gegnern, da sie sich schneller als stark gepanzerte Einheiten bewegen konnten. Wurden sie jedoch in der Schlacht von schwerer gepanzerten Kämpfern gestellt, blieb ihnen meist nichts anderes übrig, als die Flucht zu ergreifen.



Elite-Plänkler

Einheit mit Reichweite mit Panzerung gegen Angriffe von Bogenschützen. Für den Einsatz gegen Bogenschützen.

Ausbilden in:

Schießanlage

Wirkungsvoll gegen:

Schützeneinheiten, Mönche, berittene Bogenschützen

Schwach gegen:

Kaserneneinheiten, Mägen

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Chemie (Universität)

Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)

Treffsicherheit – Ballistik (Universität)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

In vielen mittelalterlichen Armeen stellten die Plänkler das "Kanonenfutter" dar, das zu Anfang in die Schlacht geschickt und dann von der schweren Kavallerie auf beiden Seiten überrannt wurde. In einigen Armeen wurden Elite-Plänkler ausgebildet, die in der Lage waren, die gegnerischen Formationen auseinander zu reißen und dann zurückzufallen, um die eigenen Einheiten von der Flanke her zu unterstützen. Eine Armee, die zur Unterstützung der Hauptarmee Elite-Plänkler besaß, war gegenüber einer Armee, die über diese Einheiten nicht verfügte, im Vorteil. Die Schweizer setzten zuweilen ein Viertel ihrer Truppen als Plänkler ein. Die schweizerischen Elite-Plänkler unterstützten die dichte Phalanx der Pikenierte durch Störmanöver, bevor diese den eigentlichen Angriff starteten. In Notfällen konnten die Plänkler Schutz unter den nach vorne weisenden Piken suchen und dann abermals nach vorne stürmen, um einen im Rückzug befindlichen Gegner anzugreifen.



Berittener Bogenschütze

Schnell, mit Reichweite. Ideal für Überraschungsangriffe.

Ausbilden in:

Schießanlage

Wirkungsvoll gegen:

Schwertkämpfer, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Plänkler, leichte Kavallerie

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Chemie (Universität)

Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung,
Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für
Bogenschützen (Schmiede)

Treffsicherheit – Ballistik (Universität)

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Bogenschützen zu Pferde entstanden im Altertum in den weiten Steppen Asiens und machten auch während des Mittelalters den Hauptteil der Armeen aus diesen Gebieten aus. Die mongolischen Armeen, die fast ganz Asien, den Nahen Osten und weite Gebiete Europas eroberten, bestanden größtenteils aus berittenen Bogenschützen. Zur damaligen Zeit stellten diese eine einzigartige Kombination aus Feuerkraft und Geschwindigkeit dar. Berittene Bogenschützen waren in der Lage, fast jeden Geländetyp schnell zu überwinden, ohne Vorwarnung anzugreifen und sich schnell zurückzuziehen, bevor schwere Kavallerie oder Infanterieeinheiten nachsetzen konnten. Die Mongolen waren die unangefochtenen Meister dieser überfallartigen Blitzangriffe, bei denen der Kampf Mann gegen Mann so lange hinausgezögert wurde, bis der Gegner komplett demoralisiert war. Berittene Bogenschützen konnten am wirkungsvollsten auf offenem Gelände mit viel Raum zum Manövrieren eingesetzt werden. Eher schlecht geeignet waren sie bei Angriffen gegen befestigte Positionen, die nicht ausgehungert werden konnten und im Handstreich genommen werden mussten.



Schwerer berittener Bogenschütze

Schnell mit Reichweite. Ideal für Überraschungsangriffe.

Ausbilden in:

Wirkungsvoll gegen:

Schwach gegen:

Weiterentwicklungen:

Schießanlage

Schwertkämpfer, Mönche, Deutschritter,
Kriegselefanten

Schützeneinheiten, Plänkler, leichte Kavallerie

Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung,
Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Angriffsstärke – Chemie (Universität)

Treffsicherheit – Ballistik (Universität)

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung,
Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für
Bogenschützen (Schmiede).

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Berittene Bogenschützen stellten eine tödliche Waffe dar, wenn sie gut ausgebildet und richtig eingesetzt wurden. Sie waren jedoch genauso anfällig gegen die Wirkung der Pfeile wie ihre Gegner. Eine Neuerung, die sie weniger verletzlich machen sollte, war der Einsatz von Helm und Brustpanzer. Dadurch entstand der Typus des schweren berittenen Bogenschützen, der zwar weniger wendig als sein ungepanzertes Äquivalent war, aber in den Kampf eingreifen konnte, ohne gleich schwer wiegende Verletzungen zu erleiden.

Die Byzantiner setzten schwere berittene Bogenschützen massiv bei den Gefechten gegen Reiter aus Persien und den großen Steppen im Norden ein.



Leichter Kanonier

Stark im Nahkampf; ungenau bei größeren Entfernungen. Hindert Einheiten ohne Reichweite am Nahkampf. Chemie erforderlich.

Ausbilden in:

Schießanlage

Wirkungsvoll gegen:

Kaserneneinheiten, Mönche, Deutschritter

Schwach gegen:

Kaserneneinheiten, Mangeln

Weiterentwicklungen:

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Nach der Entwicklung der Kanone tauchten am Ende des 14. Jahrhunderts in Europa kleine Handfeuerwaffen auf, die mit Schießpulver abgefeuert wurden. Diese frühen Feuerwaffen bestanden meist aus einem kleinen Eisenrohr, das auf einem Holzschacht montiert war. Die Treffsicherheit war sehr gering, und das Laden dauerte sehr lange. Anfang des 15. Jahrhunderts wurde die Handkanone verkleinert, der Schacht umgestaltet, damit er an der Brust angelegt werden konnte, und ein zusätzlicher Mechanismus montiert, mit dessen Hilfe die Lunte in die Kammer eingeführt wurde. Die Wirkung der Waffe war auf kurze Reichweiten begrenzt. Gegen Mitte des 15. Jahrhunderts wurde die erste Handfeuerwaffe modernen Typs, die Hakenbüchse, entwickelt. Bei ihr wurde ein Radschloss eingesetzt, um die Lunte mit einer Pulverpfanne in Kontakt zu bringen, die über ein Röhrchen mit der Explosionskammer in Verbindung stand. Die aus der Hakenbüchse abgefeuerten Kugeln aus Gusseisen oder Blei waren tödlich. Die Feuerwaffen des Mittelalters waren den besten Bögen und Armbrüsten in puncto Reichweite und Feuergeschwindigkeit unterlegen. Sie wurden jedoch ständig verbessert und genossen trotz ihrer hohen Kosten eine steigende Popularität, die sie mit der Zeit zu Statussymbolen machte. Die großen, einflussreichen Feudalherren ließen sich auf einen Rüstungswettlauf ein, in dessen Verlauf sie versuchten, immer mehr und immer modernere Feuerwaffen als die Konkurrenz ins Feld zu führen.



Chu Ko Nu und Elite-Chu Ko Nu

Chinesische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird.

Bogenschütze mit mittlerer Reichweite, der großen Schaden anrichtet. Schnell im Abschießen von Pfeilen.

Ausbilden in:

Burg

Wirkungsvoll gegen:

Kaserneneinheiten, berittene Bogenschützen, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten

Schwach gegen:

Plänkler, Ritter, Mangeln, Freischärler, Huskarls

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Chemie (Universität)

Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung,
Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für
Bogenschützen (Schmiede)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Die Armbrust wurde im Altertum in China erfunden. Die Chu Ko Nu war eine Art halbautomatische Armbrust, die dort während des europäischen Mittelalters entwickelt wurde. Sie war mit einem Magazin für Bolzen ausgerüstet. Jedes Mal, wenn der Armbruster die Sehne zurückzog, wurde der nächste Pfeil automatisch geladen. Hatte die Sehne die maximale Spannkraft erreicht, feuerte die Waffe automatisch. Der Armbruster zog die Sehne nun so schnell wie möglich wieder zurück, um eine schnelle Schussfolge zu ermöglichen. Die Schwachstellen der Chu Ko Nu lagen in der geringeren Reichweite und Durchschlagskraft gegenüber größeren Einzelschuss-Armbrüsten.



Janitschar und Elite-Janitschar

Türkische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Leichter Kanonier mit langer Reichweite und ohne Mindestreichweite. Wirkungsvoll bei sehr kurzen Reichweiten; ungenau bei größeren Entfernungen. Hindert Einheiten ohne Reichweite am Nahkampf.

Ausbilden in:

Burg

Wirkungsvoll gegen:

Kaserneneinheiten, Mönche, Deutschritter

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Mägen

Weiterentwicklungen:

Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung,
Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für
Bogenschützen (Schmiede)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Zu den besten Einheiten der Türken zählten die so genannten Janitscharen. Diese Männer wurden schon als Kinder versklavt und unter dem Einfluss des Islams zu fanatischen Kämpfern ausgebildet. Sie trugen eine charakteristische weiße Kopfbedeckung und zogen von Musik begleitet in die Schlacht. Sie kämpften zu Fuß mit einer Vielzahl von Waffen, darunter die frühen Feuerwaffen, als diese den Nahen Osten erreichten. Der Krieg und das Soldatentum waren ihr ganzes Leben, und sie waren sehr stolz auf ihre Fähigkeiten. Sie führten den erfolgreichen Angriff auf Konstantinopel sowie die fehlgeschlagenen Angriffe der Türken auf Malta und Wien an.



Langbogenschütze und Elite-Langbogenschütze

Britische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Stark bei hoher Reichweite.

- Ausbilden in:** Burg
- Wirkungsvoll gegen:** Kaserneneinheiten, berittene Bogenschützen, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten
- Schwach gegen:** Plänkler, Ritter, Mangel, Freischärler, Huskarls
- Weiterentwicklungen:** **Angriffsstärke** – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Der Langbogen hatte eine Länge von bis zu einhundertundachtzig Zentimetern und wurde aus einem einzigen Stück Holz, gewöhnlich Eibe, hergestellt. Mit ihm konnten fast meterlange Pfeile auf große Entfernung mit äußerster Präzision verschossen werden. Eduard I. von England (Longshanks genannt) erkannte als Erster den Wert dieser Waffe. Die englischen Armeen des Mittelalters unterhielten seit dieser Zeit große Kontingente von Langbogenschützen. Um zu gewährleisten, dass die Bogenschützen im Training blieben, waren am Sonntag alle anderen Sportarten untersagt. Mit dem Langbogen konnten besonders effektive Sperrfeuer gegen weit entfernte Verbände gelegt werden. Dabei schossen Tausende von Bogenschützen gleichzeitig ihre Pfeile auf ein entferntes Gebiet anstatt auf ein spezielles Ziel ab. Die verwendeten Pfeile, so genannte Bodkin-Pfeile, hatten sehr dünne, scharfe Spitzen, die in der Lage waren, Rüstungen zu durchschlagen. Den Truppen in dem beschossenen Bereich blieb nichts anderes übrig, als den Geschosshagel nur mit Rüstung und Schild gewappnet über sich ergehen zu lassen. Neben den Soldaten, die ihm zum Opfer fielen, schmälerten die Geschosshagel auch die Moral des Gegners. Die berühmtesten Beispiele für diese Taktik waren die großen englischen Siege bei Crécy, Poitiers und Agincourt während des Hundertjährigen Krieges. Die französischen Ritter erinnerten sich mit Schrecken an das fürchterliche Geräusch, das Tausende von Pfeilen im Flug verursachten, und an den Himmel, der von ihren gefiederten Schäften verdunkelt war.



Mangudai und Elite-Mangudai

Mongolische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird.
 Berittener Bogenschütze mit Angriffsbonus gegenüber Belagerungswaffen.

- Ausbilden in:** Burg
- Wirkungsvoll gegen:** Schwertkämpfer, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten, Belagerungswaffen
- Schwach gegen:** Schützeneinheiten, Plänkler, leichte Kavallerie
- Weiterentwicklungen:** **Angriffsstärke** – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Rüstungsklasse – Gefütterte Bogenschützenrüstung, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Mongolen wurden unter Dschingis Khan vereint. Er führte sie daraufhin auf einen Eroberungsfeldzug, der vom Pazifik über das Mittelmeer bis nach Mitteleuropa reichte. Die Mongolen waren ein Volk ausgezeichnete Reiter. Jeder einzelner Krieger unterhielt einen Stall mit Jungpferden, so dass stets frische Reittiere zur Verfügung standen. Die große Stärke der mongolischen Armeen waren die Verbände berittener Bogenschützen, die ihren Kompositbogen aus dem Sattel abfeuerten. Die besten mongolischen Bogenschützen, die Mangudai, benutzten verwirrende Taktiken, um ungünstige Lagen des Gegners auszunutzen. Sie verwendeten Finten und Fallen, um die gegnerische Kavallerie müde zu machen und danach mit Pfeilen zu durchlöchern. Langsame Truppen konnten aus der Entfernung ohne großes Risiko beschossen werden. Feindliche Armeen wurden zermürbt und aufgerieben, ohne dass sie die wendigen Mangudai zu fassen bekamen. Die große Schwäche der mongolischen Armee bestand darin, dass nur wenige große Anführer in der Lage waren, sie zusammenzuhalten. Als der große Khan und die späteren Anführer starben, zerfiel die Armee in Fraktionen, die um die Vorherrschaft stritten.

Kavallerie

Kavallerieeinheiten werden im Kampf und für Erkundungen eingesetzt. Sie können Kavallerieeinheiten im Stall ausbilden und sie verbessern, indem Sie Technologien in der Schmiede entwickeln.



Berittene Späher

Schnelle Einheit mit hoher Sichtweite, resistent gegen Bekehrung.

Ausbilden in:

Stall

Wirkungsvoll gegen:

Schützeneinheiten, Mägen, berittene Bogenschützen, Belagerungskanonen, Mönche

Schwach gegen:

Pikeniern, Ritter, Kamelreiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

In einem Zufallskarten-Spiel beginnt jeder Spieler mit einer Einheit berittener Späher, die für die Erkundung der Karte eingesetzt werden kann. Zusätzliche Einheiten berittener Späher können ab der Feudalzeit im Stall geschaffen werden.

Die Bedeutung von schnellen berittenen Spähereinheiten zur Erkundung von Terrain und Gegner war schon seit der Antike bekannt. Selbst die um einen Kern aus schwer gepanzerten Rittern aufgebauten mittelalterlichen Armeen verfügten über eine Truppe leicht gepanzelter berittener Späher, die während des Marschierens die Funktion der Augen der Armee übernahmen.

Berittene Späher verwendeten Pferde, die auf Geschwindigkeit und Ausdauer gezüchtet wurden. Sie durchstreiften das Gelände weit voraus und an den Flanken, um Informationen über die Bewegungen des Gegners zu sammeln. Berittene Späher waren in der Schlacht selbst nicht sehr effektiv, da sie nur leichte Rüstung und Waffen trugen. War der Feind jedoch erst einmal geschlagen und auf der Flucht, war es ihnen ein Leichtes, fliehende Überlebende zur Strecke zu bringen, Ausrüstung und Vehikel zu beschlagnahmen oder Gefangene zu machen.



Leichte Kavallerie

Schnelle Einheit mit größerer Sichtweite als berittene Späher; resistent gegen Bekehrung.

Ausbilden in:

Stall

Wirkungsvoll gegen:

Schützeneinheiten, Mangen, berittene Bogenschützen, Belagerungskanonnen, Mönche

Schwach gegen:

Pikeniery, Ritter, Kamelreiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

In dem Maße, wie die mittelalterlichen Armeen anwuchsen und Feldzüge in immer entferntere Gebiete unternommen wurden, wuchs auch die Bedeutung von Kundschaftern und Spähern. Viele Völker entwickelten zu diesem Zweck leichte Kavallerieeinheiten, eine Weiterentwicklung der berittenen Späher. Die leichte Kavallerie war besser für den Kampf geschult und ausgerüstet. In der Schlacht kam ihnen die Rolle zu, Anschläge auf die gegnerische Infanterie zu verüben oder die eigenen Ritter bei einem Vorstoß zu unterstützen. Die leichte Kavallerie war nur teilweise gepanzert und trug Schild und Speer. Völker, die sich eine lückenlose Panzerung für ihre Krieger nicht leisten konnten, z. B. die Eroberervölker aus dem Osten, führten große Kontingente leichter Kavallerie ins Feld.



Ritter

Schwer, schnell.

Ausbilden in:

Stall

Wirkungsvoll gegen:

Schützeneinheiten

Schwach gegen:

Pikeniery, Kamelreiter, Mamelucken

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Der Ritter war ein schwer gepanzerter Krieger zu Pferd, der ein bestimmtes Minimum an Kampfausbildung und einen gewissen sozialen Rang innerhalb der mittelalterlichen Gesellschaft vorweisen konnte. Nach seiner Weihe erhielt der Ritter in der Regel im Austausch gegen einen Treueschwur, seinem Herrn eine bestimmte Anzahl von Wochen im Jahr für Feldzüge zur Verfügung zu stehen, ein Stück Land, das seine militärischen Ausgaben deckte. Durch eine solche Landverteilung sicherten sich die einflussreichen Feudalherren die Kontrolle über eine Hierarchie aus nach Bedarf rekrutierbaren Kriegern. Das Leben der Ritter bestand größtenteils aus Kampf und Kampft raining. Letzteres erhielten sie u. a. auf Turnieren, bei denen um Preise und Ehre gestritten wurde. Da sich außer ihnen nur wenige Ausrüstung und Kampfausbildung leisten konnten, dominierte der Ritter die mittelalterlichen Schlachtfelder über Jahrhunderte. Die Entwicklung neuer Taktiken unter Einbeziehung von Pikenieren, Langbogenschützen und Armbrustschützen sowie das Aufkommen primitiver Handfeuerwaffen beendete die Vorherrschaft der schweren Kavallerie.



Chevalier

Schwer, schnell.

Ausbilden in:	Stall
Wirkungsvoll gegen:	Schützeneinheiten
Schwach gegen:	Pikenierte, Kamelreiter, Mamelucken
Weiterentwicklungen:	Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede) Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede) Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall) Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg) Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Innerhalb der Ritterschaft bestand eine Hierarchie, die auf dem Rang innerhalb der feudalen Gesellschaft und auf den im Kampf erworbenen Meriten basierte. Ein Ritter niederen Ranges konnte durch Auszeichnungen in der Schlacht, Turniersiege oder Heirat hohes soziales Ansehen erringen. Elite-Ritter wurden in die bedeutenden Orden aufgenommen, unter ihnen der Orden vom Hosenband und der Orden vom Goldenen Vlies. Diese Elitekrieger wurden Chevaliere oder Kavaliere genannt. Die ersten Chevaliere wurden noch aufgrund ihres politischen Einflusses und ihrer kämpferischen Fertigkeiten ausgewählt. Im Verlauf der Jahrhunderte entwickelten sich die Orden jedoch zu einer Art sozialen Elite.



Paladin

Schwer, schnell.

- Ausbilden in:** Stall
Wirkungsvoll gegen: Schützeneinheiten
Schwach gegen: Pikeniere, Kamelreiter, Mamelucken
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)
Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die höchsten Positionen unter den kämpfenden Rittern nahmen die so genannten Paladine ein – die Creme de la Creme der Chevalierklasse. Paladine waren die höchstrangigen Kämpfer eines Feudalherren oder eines Ritterordens, gehörten den höchsten gesellschaftlichen Schichten an und galten als Elitetruppen. Oftmals waren sie Teil der persönlichen Leibstandarte eines großen Königs und hatten geschworen, sein Leben mit dem ihrigen zu beschützen.



Kamelreiter

Hervorragend geeignet für die Vernichtung anderer berittener Einheiten.

- Ausbilden in:** Stall
Wirkungsvoll gegen: Ritter, gepanzerte Reiter
Schwach gegen: Infanterie, Schützeneinheiten
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)
Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)
Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Das Kamel war ein sehr nützliches Reittier für den Krieg in Wüstenregionen, da es sich sehr schnell über Sand bewegen konnte und über lange Zeiträume ohne Wasser auskam. Hinzu kam, dass Pferde vor Kamelreitern scheuten. Den Sarazenen leisteten Kamelreiter beispielsweise während der Kreuzzüge gute Dienste. Kamelreiter tauchten aus der Wüste auf, überfielen Außenposten und Karawanen der Kreuzfahrer und zogen sich dann in Gelände zurück, das für Pferde unpassierbar war.



Schwerer Kamelreiter

Hervorragend geeignet für die Vernichtung anderer berittener Einheiten

Ausbilden in:

Stall

Wirkungsvoll gegen:

Ritter, gepanzerte Reiter

Schwach gegen:

Infanterie, Schützeneinheiten

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Der schwere Kamelreiter war ein besonders erfahrener Krieger und Kamelreiter, der über eine gewisse Panzerung verfügte. Er wurde von den Wüstenvölkern des Nahen Ostens für den Kampf gegen byzantinische Bogenschützen und die aus den Steppen Asiens einfallenden berittenen Bogenschützen eingesetzt.



Gepanzterter Reiter und Gepanzterter Elite-Reiter

Byzantinische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Mit sehr schwerer Rüstung und Angriffsbonus gegenüber Infanterie.

Ausbilden in:

Burg

Wirkungsvoll gegen:

Schwertkämpfer, Schützeneinheiten

Schwach gegen:

Ritter, Kamelreiter

Weiterentwicklungen:

Angriffsstärke – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)

Rüstungsklasse – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Geschwindigkeit – Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit – Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die byzantinische Armee führte viele der militärischen Traditionen des alten Römischen Reiches im Mittelalter fort. Sie war eine professionell ausgebildete und geführte Truppe. Die Offiziere studierten Taktik und Kommandoführung. Die Truppe war in formale Einheiten unterteilt, die ihre eigenen Traditionen über Jahrhunderte bewahrten. Zu den Elíteinheiten der byzantinischen Armee zählten teilweise gepanzerte Kavallerieeinheiten – die gepanzerten Reiter. Sie verwendeten im Kampf eine Reihe von Waffen, darunter Bogen und Schwert. Angesichts der Ebenen im Osten und Norden des Reiches, war die gepanzerte Reiterei bestens für den Kampf gegen die nichtgepanzerte gegnerische Kavallerie geeignet. Der Niedergang der

byzantinischen Armee war teilweise auf den Verlust der Ebenen Anatoliens zurückzuführen, aus denen die Reiter und die Pferde für die gepanzerte Reiterei stammten.



Mameluck und Elite-Mameluck

Sarazenische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Kamelreiter für Fernangriff. Hervorragend im Einsatz gegen berittene Einheiten.

- Ausbilden in:** Burg
- Wirkungsvoll gegen:** Kaserneneinheiten, Mönche, Deutschritter
- Schwach gegen:** Schützeneinheiten, Mangeln
- Weiterentwicklungen:** **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzöfen (Schmiede)
- Rüstungsklasse** – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
- Geschwindigkeit** – Pferdehaltung (Stall)
- Erschaffungszeit** – Wehrpflicht (Burg)
- Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen** – Glaube (Kloster)

Die Mamelucken waren Sklaven, die von verschiedenen arabischen Führern als Kämpfer geschult wurden, teilweise weil im frühen Islam die bewaffnete Auseinandersetzung unter Glaubensbrüdern verpönt war und das Verbot auf diese Weise umgangen werden konnte. Mamelucken waren gut ausgebildete und hoch motivierte Krieger. Eine Mameluckenarmee aus Ägypten konnte einen seltenen Sieg gegen die Mongolen in Syrien verbuchen, als sie die berittenen Eroberer vom Nil und aus Nordafrika vertrieben. Nach einiger Zeit lehnten sich die Mamelucken gegen ihre arabischen Herren auf und übernahmen selbst die Macht. Als Napoleon Ägypten im 18. Jahrhundert eroberte, besiegte er eine Mameluckenarmee in der Schlacht bei den Pyramiden.



Kriegselefant und Elite-Kriegselefant

Persische Spezialeinheit, die in der Ritterzeit erschaffen wird. Langsame, starke berittene Einheit, die sehr schwierig zu zerstören ist. Ein Elite-Kriegselefant kann mehrere eng beieinander liegende Ziele gleichzeitig treffen.

- Ausgebildet in:** Burg
- Wirkungsvoll gegen:** Schwertkämpfer, Schützeneinheiten
- Schwach gegen:** Pikeniere, Kamelreiter, Mönche, Mamelucken
- Weiterentwicklungen:** **Angriffsstärke** – Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzöfen (Schmiede)
- Rüstungsklasse** – Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
- Geschwindigkeit** – Pferdehaltung (Stall)
- Erschaffungszeit** – Wehrpflicht (Burg)
- Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen** – Glaube (Kloster)

Das letzte Volk des Nahen Ostens, das Kriegselefanten einsetzte, waren die Perser, die ihre Elefanten aus Indien erhielten. Der Kriegselefant war eine effektive Ergänzung der Armee, besonders gegen Gegner, die noch keine Erfahrung im Kampf gegen sie hatten. Sie zu töten war ebenso schwierig, wie sie zu kontrollieren. Geling es, sie gegen eine feindliche Formation anrennen zu lassen, gerieten die gegnerischen Truppen fast immer in Unordnung und mussten sich zurückziehen.

Belagerungswaffen

Belagerungswaffen dienen der Zerstörung feindlicher Befestigungsanlagen, z. B. Wälle, Türme und Gebäude. Die meisten Belagerungswaffen rufen einen abgestuften Schaden hervor (die größte Wirkung entsteht am Aufschlagpunkt, darum herum nimmt die Trefferwirkung ab). Belagerungswaffen werden in der Waffenschmiede gebaut.



Skorpion und Schwerer Skorpion

Verschießt lange, pfeilähnliche Bolzen. Effektiv gegen große Verbände, da Flächentreffer erzielt werden.

Bauen in:	Waffenschmiede
Wirkungsvoll gegen:	Kaserneneinheiten, Schützeneinheiten, Mönche
Schwach gegen:	Berittene Einheiten, Freischärler
Weiterentwicklungen:	Angriffsstärke – Chemie (Universität)
	Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung,
	Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede);
	Belagerungsingenieure (Universität)
	Fährtenlesen – Ballistik (Universität)
	Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
	Glaube (Kloster)

Der Skorpion war ein leichtes Geschütz, mit dem große pfeilähnliche Bolzen, kleine Steine oder Eisenkugeln verschossen wurden. Diese einem großen Bogen ähnelnde Waffe gab es in verschiedenen Größen. Der Skorpion wurde auf einem Dreifuß oder auf einem robusteren Holzrahmen montiert. Er wurde primär für Belagerungen eingesetzt, aber auch in fixen Positionen auf dem Schlachtfeld. Besonders effektiv war der Einsatz gegen große feindliche Verbände, Kavallerieeinheiten und Befestigungsanlagen.

Der schwere Skorpion stellte eine Weiterentwicklung des Skorpions dar. Er verfügte über einen größeren und schwereren Bogen und Rahmen, mit dem schwerere Projektile abgeschossen werden konnten.



Belagerungskanone

Leistungsstarke, mobile, mauernbrechende Belagerungswaffe. Chemie erforderlich.

- Bauen in:** Waffenschmiede
- Wirkungsvoll gegen:** Kaserneneinheiten, Schützeneinheiten, Plänkler, Mönche
- Schwach gegen:** Berittene Einheiten, Freischärler
- Weiterentwicklungen:** **Reichweite, Angriffsstärke** – Belagerungsingenieure (Universität)
- Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen** – Glaube (Kloster)

Das Schießpulver kam im 13. Jahrhundert aus China nach Europa. Die ersten einfachen Kanonen wurden im 14. Jahrhundert konstruiert. Belagerungskanonen waren große und schwere Geschütze, deren Bedienung gefährlich war, weil sie beim Abfeuern oftmals zerbarsten und das Schießpulver keine gleichmäßige Qualität besaß. Sie wurden hauptsächlich für Belagerungen eingesetzt, wenn genug Zeit vorhanden war, sie aufzustellen und gegen ein fixes Ziel auszurichten. Im 15. Jahrhundert machten die Belagerungskanonen mit ihren Eisen- und Steingeschossen die Schutzfunktion von Burgen zunichte. Mit hoher Geschwindigkeit auf den Fuß einer hoch aufragenden Steinmauer abgefeuerte Geschosse brachten diese sehr schnell zum Einsturz. Gigantische, mit europäischen Söldnern bemannte Belagerungskanonen hatten großen Anteil am Erfolg des türkischen Angriffs und der späteren Einnahme von Konstantinopel im Jahre 1453.

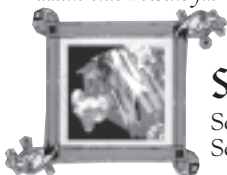


Rambock

Schwerfällige Belagerungswaffe, die feindlichen Gebäuden starken Schaden zufügen kann.

- Bauen in:** Waffenschmiede
- Wirkungsvoll gegen:** Schützeneinheiten, berittene Bogenschützen
- Schwach gegen:** Kaserneneinheiten, berittene Einheiten
- Weiterentwicklungen:** **Angriffsstärke** – Belagerungsingenieure (Universität)
- Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen** – Glaube (Kloster)

Der direkte Weg, einen Steinwall oder eine andere Befestigungsanlage aus Stein anzugreifen, bestand darin, diese mit einem Rambock zum Einsturz zu bringen. Dieser bestand in der Regel aus einem schweren Baumstamm, der entweder auf Räder montiert wurde oder an einer Rahmenkonstruktion hing, damit er vor und zurück geschwungen werden konnte. Die Konstruktion wurde direkt bis zu der Mauer oder dem Tor vorgefahren. Der Rammkopf wurde dann unter vereinter Anstrengung der Mannschaft frontal in das Ziel gerammt. Die Aufhängung des Rammbocks bedurfte eines Daches, damit die Männer gegen Angriffe von oben geschützt waren. Oft war das Dach mit nassen Tierfellen bedeckt, um Feuer abzuhalten. Bei ausreichend vorhandener Zeit konnte praktisch jedes Hindernis aus dem Weg geräumt und damit eine Bresche für die Angreifer geschlagen werden.



Sturmbock

Schwerfällige Belagerungswaffe, die feindlichen Gebäuden starken Schaden zufügen kann.

- Bauen in:** Waffenschmiede
Wirkungsvoll gegen: Schützeneinheiten, berittene Bogenschützen
Schwach gegen: Kaserneneinheiten, berittene Einheiten
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Belagerungsingenieure (Universität)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Sturmböcke waren einfache, wirkungsvolle Belagerungswaffen, mit deren Hilfe Befestigungen durchbrochen werden konnten. Ein Sturmbock bestand in der Regel aus einem schweren Baumstamm, der entweder auf Räder montiert wurde oder an einer Rahmenkonstruktion hing, damit er vor und zurück geschwungen werden konnte. War genügend Zeit vorhanden, konnte damit praktisch jede Mauer durchbrochen werden. Die Weiterentwicklung gegenüber dem Rammbock bestand in der zusätzlich angebrachten Eisenspitze. Der Sturmbock richtete größeren Schaden an und hielt länger, bevor er ausgetauscht werden musste.



Belagerungsramme

Schwerfällige Belagerungswaffe, die feindlichen Gebäuden starken Schaden zufügen kann.

- Bauen in:** Waffenschmiede
Wirkungsvoll gegen: Schützeneinheiten, berittene Bogenschützen
Schwach gegen: Kaserneneinheiten, berittene Einheiten
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Belagerungsingenieure (Universität)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die höchstentwickelte Ramme war die Belagerungsramme. Dieses riesige Gerät war schwer gepanzert und erzeugte eine unglaubliche Stoßkraft. Belagerungsrammen wurden im Vorfeld hergestellt, an den Ort der Belagerung geschleppt und dort zusammengebaut.



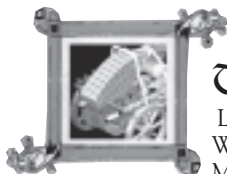
Mange, Onager und Belagerungsonager

Belagerungswaffe auf Rädern für den Angriff auf kleinere Verbände. Erzielt Flächentreffer. Kann gegen Ziele am Boden eingesetzt werden. Belagerungsonager können Schneisen in den Wald schlagen.

- Bauen in:** Waffenschmiede
Wirkungsvoll gegen: Kaserneneinheiten, Schützeneinheiten
Schwach gegen: Berittene Einheiten; Freischärler
Weiterentwicklungen: **Angriffsstärke** – Chemie (Universität)
Reichweite, Angriffsstärke – Belagerungsingenieure (Universität)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Mänge war eine Weiterentwicklung des antiken Katapults, mit deren Hilfe Steine und andere Geschosse normalerweise bei einer Belagerung auf eine befestigte Position geschleudert wurden. Die Mänge feuerte die Geschosse direkt auf das Ziel ab, wobei eine Sperre den Schleuderarm in vertikaler Position stoppte. Auf diese Weise wurden die Geschosse auf direktem Weg nach vorne geschleudert. Es wurden entweder große Steine oder ein Korb kleinerer Steine abgeschossen. Mangen wurden normalerweise vor Ort zusammengebaut, jedoch auch für einen leichteren Transport auf Räder montiert.

Der Onager war eine Weiterentwicklung der Mänge. Er war größer und wirkungsvoller als diese und konnte schwerere Geschosse auf weiter entfernt liegende Ziele schleudern. Der Belagerungsonager ist die höchstentwickelte Form des Onagers. Er hat die größte Reichweite und richtet den größten Schaden an.



Tribok

Leistungsfähige Belagerungswaffe für die Zerstörung von Gebäuden und Wällen aus großer Entfernung. Kann nicht auf nahe Einheiten feuern. Muss für den Transport verladen werden. Wird für Angriff aufgebaut. Kann Schneisen durch den Wald schlagen.

Bauen in:

Burg

Wirkungsvoll gegen:

Schützeneinheiten, Plänkler

Schwach gegen:

Schwertkämpfer, berittene Einheiten, Mangudai, Freischärler

Weiterentwicklungen: Angriffsstärke – Chemie (Universität)

Reichweite, Angriffsstärke – Belagerungsingenieure (Universität)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Nachdem Sie einen Tribok gebaut haben, befindet er sich im gepackten Zustand und muss für den Angriff aufgebaut werden.



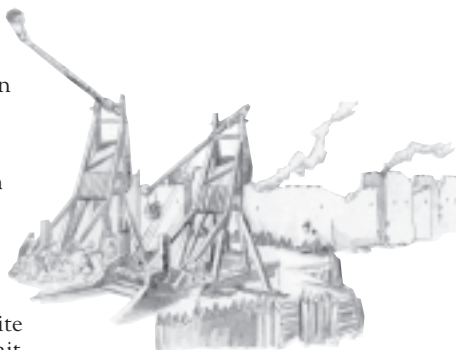
So packen Sie einen Tribok bzw. bauen diesen auf

Klicken Sie auf den Tribok, und klicken Sie dann entweder auf **Packen** oder **Aufbauen**.

So greifen Sie mit einem gepackten Tribok an

Klicken Sie auf den gepackten Tribok, und rechtsklicken Sie dann auf ein Ziel.

Der Tribok bewegt sich in die Reichweite des Ziels, wird aufgebaut und beginnt mit dem Angriff.



Die mächtigste Belagerungswaffe des Mittelalters, die nicht mit Schießpulver funktionierte, war der Tribok. Dabei handelt es sich um eine große, katapultähnliche Waffe mit einem langen Schleuderarm, an dem ein mit Seilen befestigter Geschosskorb hing. Wurde der Arm freigegeben, schwang er nach oben und beschleunigte den Korb nach vorne und oben.

Durch die auf den hängenden Korb einwirkende Zentrifugalkraft wurde eine höhere Flugbahn und größere Reichweite der abgefeuerten Geschosse erreicht. Die durch einen Tribok abgefeuerten Steine fielen auf ihr Ziel herunter und richteten großen Schaden an Mauerwerk, Dächern und Türmen an. Triboke waren teure und komplexe Geräte, deren Konstruktion und Bedienung mehrere Spezialisten erforderlich machte. Sie konnten nur in Teilen transportiert und mussten vor Gebrauch zusammengebaut werden. Eduard I. von England lehnte die Aufgabe von Stirling Castle in Schottland ab, damit er seine neu erstandenen Triboke in Aktion beobachten konnte.

Schiffe

Schiffe werden für den Fischfang, den Handel mit anderen Spielern, den Transport von Einheiten über Wasser sowie für den Angriff auf Gegner verwendet. Sie können Schiffe im Hafen bauen und dort auch die Technologien zur ihrer Verbesserung entwickeln.



Fischkutter

Gewinnt Nahrung aus springenden Fischen und Fischen in Reusen. Bringt Fische automatisch in den Hafen zurück. Kann Fischreusen bauen.

Bauen in: Hafen

Weiterentwicklungen: Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)

Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)

Kosten – Schiffbauer (Hafen)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Im Mittelalter kam es auf den Gebieten des Schiffbaus, des Segelns und der Navigation zu nachhaltigen Verbesserungen. Eine der Folgen dieser Fortschritte war eine größere Reichweite und Effizienz von Fischfangschiffen. In den Gewässern vor den Küsten Europas, Nordafrikas und Asiens wurde reiche Beute an Fischen und Meeresfrüchten gemacht, die durch Trocknen und Salzen konserviert wurden. Gesalzener Fisch, besonders Kabeljau, wurde im Mittelalter zu einem bedeutenden Handelsgut.



Handelskogge

Dient dem Seehandel. Transportiert Güter zwischen Ihrem und fremden Häfen und bringt Gold zurück. Je weiter der Zielhafen entfernt ist, desto höher der Profit.

Bauen in: Hafen

Weiterentwicklungen: Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)

Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)

Kosten – Schiffbauer (Hafen)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)



So treiben Sie Handel mit einer Handelskogge

Klicken Sie auf die Handelskogge, und rechtsklicken Sie dann auf einen fremden Hafen.

Weitere Information finden Sie unter Kapitel V.

Die Anforderungen, die der Seehandel an den Küsten Nordeuropas mit sich brachte, führten zur Entwicklung von neuen Schiffstypen mit größerer Breite und Tiefgang, quadratischen Segeln, Heckrudern und großen Frachträumen. Diese neuen Schiffstypen, die Koggen, beherrschten den mittelalterlichen Seehandel von der Ostsee bis zum westlichen Mittelmeer. Da diese Schiffe nicht mehr einfach an Land gezogen werden konnten, mussten die Piere eines Hafens weit genug ins tiefe Wasser reichen, damit die Koggen nicht auf Grund liefen. Die fernöstliche Entsprechung der Handelskogge war die chinesische Dschunke, ein sehr viel weiter entwickeltes Schiff, das im Westen über Jahrhunderte nicht übertroffen werden konnte.



Feuer-Trireme und Schnelle Feuer-Trireme

Wirft Flammen auf andere Schiffe.

Bauen in:

Hafen

Wirkungsvoll gegen:

Galeeren, Drachenboote

Schwach gegen:

Brander

Weiterentwicklungen:

Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)

Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)

Kosten – Schiffbauer (Hafen)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Im Mittelalter setzten im Westen allein die Byzantiner die antiken Schiffbautraditionen fort. Sie entwickelten die Trireme weiter und schufen die Feuer-Trireme, ein schmales, schnelles Kriegsschiff, das sowohl von Rudern als auch Lateinsegeln angetrieben wurde. Die Kampfkraft dieser Schiffe wurde teilweise von den an Bord befindlichen Marinesoldaten, Bogenschützen und Katapulten gestellt, die Geheimwaffe der byzantinischen Flotte war jedoch das Griechische Feuer. Diese flüchtige, extrem leicht brennbare Flüssigkeit wurde aus Schläuchen oder Rohren vom Bug des Feuerschiffs gespritzt und entzündete sich bei Luftkontakt. Das Feuer hatte eine verheerende Wirkung auf die hölzernen Schiffe des Gegners, so dass sie fast immer im Kampf gegen die byzantinischen Feuer-Triremen und ihre Geheimwaffe unterlegen waren. Andere Völker gelangten von Zeit zu Zeit in den Besitz des Geheimnisses, aber es wurde so streng gewahrt, und seine Verwendung war so gefährlich, dass es nicht bis in die heutige Zeit überliefert wurde.

Mit der Zeit wurde die Feuer-Trireme hinsichtlich Schnelligkeit, Manövrierbarkeit und Rüstungsklasse verbessert. Konstantinopel wurde über viele Jahrhunderte erfolgreich von seiner Flotte aus schnellen Feuer-Triremen verteidigt.



Kriegsgaleone und Elite-Kriegsgaleone

Kriegsschiff mit großer Reichweite für den Angriff auf Ziele an der Küste zur Errichtung eines Landkopfes. Geringe Feuergeschwindigkeit, Minimalreichweite. Chemie erforderlich.

Bauen in:

Hafen

Schwach gegen:

Galeeren, Feuer-Triremen, Brander

Weiterentwicklungen:

Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)

Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)

Kosten – Schiffbauer (Hafen)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Primitive Kanonen wurden erstmals im 14. Jahrhundert auf Schiffen montiert. Sie wurden entweder im Heck oder im Bug untergebracht, um nach vorne und nach achtern zu feuern. Kleinere Pivotkanonen auf der Reling wurden auf kurze Entfernung gegen gegnerische Besatzungen eingesetzt. Das erste Schiff, das speziell für die Ausrüstung mit Kanonen gebaut wurde, stammt aus dem Jahr 1406. Die effektive Anordnung einer großen Zahl von Kanonen auf einem Schiff bedurfte mehrerer Jahre der Vorbereitung. Eine neue Schiffskonstruktion war notwendig, um das enorme Gewicht der Kanonen hoch oben auf den Schiffsseiten auszugleichen. Zugwinden (so genannte Taljen) mussten entwickelt werden, damit die Kanonen zum Abfeuern und Beladen sicher in Position gebracht werden konnten, ebenso wie abgesicherte Prozeduren für Lagerung und Zugriff auf das Schießpulver. Wirklich effektive Kriegsgaleonen tauchten erst im späten Mittelalter auf.



Transportschiff

Dient dem Transport von Militäreinheiten.

Bauen in:

Hafen

Weiterentwicklungen:

Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)

Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)

Kosten – Schiffbauer (Hafen)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Weitere Informationen über Transportschiffe finden Sie in Kapitel IV.

Handelsschiffe aller Art wurden oftmals für den Truppentransport zur See requiriert. Die Schiffe wurden in der Regel zu Transportern umgebaut, um mehr Platz für Truppen, Pferde, Vieh, Belagerungswaffen und Vorräte zu schaffen. England wurde während des Mittelalters wiederholt überfallen, darunter die frühen Invasionen durch Angeln, Sachsen und Jüten, die zahlreichen Überfälle der Wikinger (die Dänen beherrschten zeitweise weite Teile Englands) sowie die normannische Eroberung im Jahre 1066. Die Normannen überfielen darüber hinaus Sizilien und Süditalien. Ein Teil der Wegstrecke von Frankreich ins Heilige Land wurde bei den Kreuzzügen per Schiff zurückgelegt. Die Engländer landeten während des Hundertjährigen Krieges wiederholt Armeen in Frankreich.



Brander und Schwerer Brander

Mit Sprengstoff beladen. Schieben sich in die Nähe feindlicher Schiffe und explodieren, um einem eingekesselten Gegner die Kontrolle auf See zu entreißen.

- Bauen in:** Hafen
Wirkungsvoll gegen: Feuer-Tiramen
Schwach gegen: Galeeren, Drachenboote, Belagerungskanonen
Weiterentwicklungen: Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)
Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)
Kosten – Schiffbauer (Hafen)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Könige und Völker, die auf wenig oder keine Erfahrung im Seekrieg zurückblicken konnten, bedienten sich im Angesicht einer bevorstehenden Seeschlacht oftmals eines einfachen Tricks. Sie beluden ein entbehrliches Schiff mit brennbaren Stoffen und ließen eine Notbesatzung an Bord gehen. Das dem Untergang geweihte Schiff wurde dann in unmittelbare Nähe feindlicher Schiffe manövriert und in Brand gesteckt. Bei richtiger Vorbereitung stand der Brander nach kurzer Zeit lichterloh in Flammen, explodierte und setzte die in der Nähe befindlichen Feindschiffe ebenfalls in Brand. Kalfaterte Holzschiffe mit brennbarer Takelage und Ausrüstung fingen leicht Feuer und explodierten, falls sich Sprengstoff an Bord befand. Ein Brander konnte andere Schiffe, die ein Vielfaches an Kampfkraft und Wert besaßen, beschädigen oder vollständig zerstören und wurde auch gegen direkt am Wasser gelegene Gebäude eingesetzt.

Mit der Zeit wurden größere Schiffe eingesetzt, die mit stärkeren Sprengstoffen, insbesondere Schießpulver, gefüllt wurden. Die daraus resultierende größere Sprengkraft führte zu einer erhöhten Chance, ein oder mehrere gegnerische Schiffe zu beschädigen oder zu zerstören. Wurde ein großes Ziel getroffen oder konnten mehrere gegnerische Schiffe im engen Verband gestellt werden, war die Wirkung meist verheerend.



Galeere

Kleines, schnelles Schiff mit wenig Angriffsstärke. Nützlich, um Gewässer zu erkunden und für spontane Angriffe auf feindliche Fischereiflotten.

- Bauen in:** Hafen
Wirkungsvoll gegen: Brander, Kriegsgaleone
Schwach gegen: Feuer-Tiramen, Belagerungskanonen
Weiterentwicklungen: Angriffsstärke – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befriederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)
Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Kosten – Schiffbauer (Hafen)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Kriegsschiffe verschwanden in der Dunklen Zeit in Europa fast vollkommen von der Bildfläche, da mit Ausnahme der Byzantiner kein Volk über die Mittel und das Wissen verfügte, eine Flotte zu unterhalten. Im Verlauf der Jahrhunderte tauchten vereinzelt wieder kleine Kriegsschiffe im westlichen Mittelmeer auf. Diese kleinen Rudergaleeren wurden hauptsächlich für Erkundungen und für die Verfolgung von Piraten, die den Seehandel bedrohten, eingesetzt. Die besten Kriegsschiffe der damaligen westlichen Welt bauten die Byzantiner, die als Einzige ihre antike Schiffbautradition fortgesetzt hatten.



Kriegsgaleere

Einfaches Kriegsschiff.

- Bauen in:** Hafen
- Wirkungsvoll gegen:** Brander, Kriegsgaleonen
- Schwach gegen:** Feuer-Triremen, Belagerungskanonen
- Weiterentwicklungen:** Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)
Angriffsstärke – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung,
Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Kosten – Schiffbauer (Hafen)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Die Kriegsgaleere war ein großes, weiterentwickeltes Kriegsschiff, das große Kontingente von Marinesoldaten und Bogenschützen mit sich führte. Notfalls wurden Handelsschiffe durch Errichtung erhöhter Kampfplattformen an Bug und Heck zu Kriegsgaleeren umgebaut. Diese Kastelle boten besseren Schutz und einen Höhenvorteil für Bogenschützen im Nahkampf mit feindlichen Schiffen.



Galeone

Weiter entwickeltes Kriegsschiff.

- Bauen in:** Hafen
- Wirkungsvoll gegen:** Brander, Belagerungskanonen
- Schwach gegen:** Feuer-Triremen, Belagerungskanonen
- Weiterentwicklungen:** Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)
Angriffsstärke – Chemie (Universität)
Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung,
Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)
Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
Kosten – Schiffbauer (Hafen)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)

Die Galeone war ein für den Krieg ausgerüstetes Segelschiff, das größte Kriegsschiff der westlichen Welt vor dem Aufkommen von Kanonen auf Schiffen. Dieses große, außerordentlich robuste Schiff führte eine große Anzahl von Soldaten mit sich und verfügte wahrscheinlich auch über schwere Belagerungsgeschütze. Die Besatzung kaperte gegnerische Schiffe im Handstreich. Katapulte und Balliste sorgten für zusätzliche Feuerkraft.



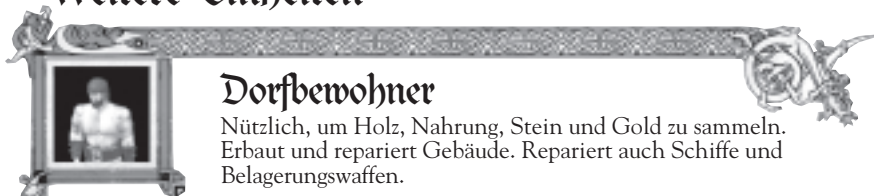
Drachenboot und Elite-Drachenboot

Spezialeinheit der Wikinger, die in der Ritterzeit erschaffen wird. (Die Wikinger sind das einzige Volk, das zwei Spezialeinheiten besitzt. Das Drachenboot kann zusätzlich im Hafen gebaut werden, wenn zuvor eine Wikinger-Burg erbaut wurde.)

- Bauen in:** Hafen
- Weiterentwicklungen:** Rüstungsklasse – Kielholen (Hafen)
 Angriffsstärke – Chemie (Universität)
 Angriffsstärke, Reichweite – Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)
 Geschwindigkeit – Trockendock (Hafen)
 Treffsicherheit – Ballistik (Universität)
 Kosten – Schiffbauer (Hafen)
 Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Die Überfälle und Plünderungen der Wikinger vom 9. bis zum 11. Jahrhundert waren besonders gefürchtet, da die Nordmänner entlang der gesamten Küste und sogar stromaufwärts zuschlagen konnten. Diese besondere Fähigkeit verdankten die Wikinger ihren Langbooten – später als Drachenboote bekannt. Diese Schiffe waren trotz ihrer lang gestreckten, schmalen Form und ihrem geringen Tiefgang erstaunlich seefest. Für den Vortrieb sorgten Ruder und ein einzelnes, quadratisches Segel. Langboote konnten noch in seichten Gewässern manövriert und an Land gezogen werden. Nur Küsten mit steilen Felsenklippen oder felsigen Brandungen waren vor ihren Angriffen sicher.

Weitere Einheiten



Dorfbewohner

Nützlich, um Holz, Nahrung, Stein und Gold zu sammeln. Erbaut und repariert Gebäude. Repariert auch Schiffe und Belagerungswaffen.

- Erschaffen in:** Dorfzentrum.
- Weiterentwicklungen:** Lebenspunkte, Rüstungsklasse, Effektivität – Webstuhl, Schubkarre, Handkarren, (Dorfzentrum)
 Angriffsstärke – Pioniere (Burg)
 Sammelgeschwindigkeit – Doppelschneidige Axt, Bogensäge, Zwei-Mann-Säge, Steinbruch, Goldmine, Steinbergbau, Goldbergbau, (Holzfällerlager, Bergarbeiterlager), schwerer Pflug (Dorfzentrum)

Baugeschwindigkeit – Baukran (Universität)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen – Glaube (Kloster)

Dorfbewohner leisten den wirtschaftlichen Aufbau Ihrer Kultur. Sie schlagen Holz, bauen Steine und Gold ab, jagen, fischen, sammeln, hüten Schafe und bestellen die Felder. Sie errichten außerdem Gebäude, reparieren Gebäude, Schiffe und Belagerungswaffen und greifen bei Bedarf auch in Kampfhandlungen ein. Welches Geschlecht Dorfbewohner haben, entscheidet der Zufall, wenn Sie einen neuen Dorfbewohner erschaffen. Beide Geschlechter erfüllen die gleichen Aufgaben.

Den überwiegenden Teil der mittelalterlichen Bevölkerung machten Bauern, Leibeigene und niedere Dorfbewohner aus, die für die Nahrungsproduktion zuständig waren und den größten Teil der Arbeit verrichteten. Sie ernährten eine relativ kleine Klasse von religiösen Führern und Feudalherren, die ihrerseits Macht und Reichtum innerhalb der Gemeinschaft kontrollierten. Das Leben von Bauern und Leibeigenen war hart, verbesserte sich aber in dem Maße, in dem die Feudalherrschaft durch neue gesellschaftliche Formen abgelöst wurde, die es der arbeitenden Bevölkerung erlaubten, einen größeren Anteil ihrer Erzeugnisse für sich selbst zu behalten. Viele Bauern verließen ihr Land und stiegen in den anwachsenden Städten in die Mittelklasse auf. Jene, die auf dem Land blieben, erlebten aufgrund von Spezialisierung und verbesserten landwirtschaftlichen Produktionsmethoden eine Steigerung von Ernte und Einkommen.



Reliquie

Spezielle Objekte, die zufällig auf der Karte verteilt sind. Können nur von einem Mönch bewegt werden. Produzieren Gold, wenn sie in einem Kloster aufgestellt sind. Können nicht zerstört werden.

Sie können die meisten Spiele dadurch gewinnen, dass Sie sämtliche Reliquien kontrollieren, wie in Kapitel II erläutert wird. In jedem Spiel gibt es mehrere Reliquien.

Ein Anzeichen für den Stellenwert der Religion im alltäglichen Leben des Mittelalters war die Anziehungskraft, die Reliquien auf die Menschen ausübten. Die Grabstätten von Heiligen entwickelten sich zu Wallfahrtsorten. Kirchen oder Klöster, in deren Besitz sich nur wenige Gebeine eines Heiligen oder Teile des Wahren Kreuzes befanden, zogen eine große Zahl von Pilgern an. Mit der Zeit entwickelte sich ein Markt für die Gebeine von Heiligen: Wohlhabende Männer erwarben diese Gebeine und vermachten sie den ortsansässigen religiösen Institutionen. Der Andrang von Wallfahrern und Gläubigen kam der lokalen Wirtschaft zugute. Die wohl berühmteste Reliquie des Mittelalters ist das Turiner Grabtuch, angeblich das Leichentuch Jesu Christi. Dieses Totenhemd wurde im Nahen Osten erworben und im späten Mittelalter nach Italien gebracht.



Mönch

Langsam und schwach. Bekehrt feindliche Einheiten, Schiffe und einige Gebäude zu Ihrem Volk (Spielerfarbe). Heilt verwundete Dorfbewohner, Militäreinheiten (außer Belagerungswaffen und Schiffe).

Erschaffen in:

Kloster

Wirkungsvoll gegen:

Deutschritter, Kriegselefanten

Schwach gegen:

Schützeneinheiten, Ritter, leichte Kavallerie, Freischärler

Weiterentwicklungen

(alle im Kloster):

Bekehrung einiger Gebäude –
Erlösung

Bewegungsgeschwindigkeit – Eifer

Lebenspunkte – Heiligkeit

Bekehrung anderer Mönche – Sühne

Größere Bekehrungsreichweite – Blockdruck

Geringere Erholungszeit – Illumination

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber anderen
Mönchen – Glaube

Weitere Informationen zu den Eigenschaften von Mönchen finden Sie in Kapitel IV. Informationen, wie Sie diese Eigenschaften verbessern können, finden Sie in Kapitel VIII.

Der Glaube war im Mittelalter eine sehr einflussreiche Kraft, gleichgültig ob es sich um den römischen Katholizismus im Westen, den Islam im Nahen Osten oder den Buddhismus in Asien handelte. Die Missionare und religiösen Lehrer waren überwiegend Mönche, die dem materiellen Reichtum abschworen und ihr Leben der Verbreitung ihrer religiösen Botschaft widmeten. Die Kriege im Mittelalter waren oft auf Unterschiede im Glauben zurückzuführen. Feldzüge wurden von Mönchsheeren auf beiden Seiten angeführt oder begleitet. Die Kreuzzüge z. B. stellen in ihrer Gesamtheit den wiederholten Versuch der europäischen Christenheit dar, den arabischen Muslimen die Kontrolle über das Heilige Land zu entreißen. Die christlichen Kreuzfahrerheere wurden von einer großen Anzahl von Mönchen begleitet.



Marktkarren

Transportiert Güter zu fremden Märkten und bringt Gold zurück. Die am weitesten entfernten Märkte bringen den meisten Profit ein.

Bauen auf:

Marktplatz

Weiterentwicklungen:

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen –
Glaube (Kloster)



So treiben Sie Handel mit einem Marktkarren

Klicken Sie auf den Handelkarren, und rechtsklicken Sie dann auf einen fremden Markt.

Weitere Information finden Sie in Kapitel V. Der Marktkarren steht stellvertretend für Fuhrwagen, Packtiere und andere Transportmittel, die für den Güter- und

Rohstoffhandel auf dem Landweg im Mittelalter eingesetzt wurden. Eine wichtige Handelsverbindung bestand im Transport von Wolle von England über den Kanal nach Frankreich. Die Wolle wurde zu Stoff weiterverarbeitet und nach Italien transportiert, wo sie gegen Gewürze und Seide aus dem Osten getauscht wurde. Der wohl berühmteste Handelsweg des Mittelalters war die Seidenstraße, die China, Konstantinopel und die Levante verband. Kamelreiter und Pferdewagen transportierten Seide im Austausch gegen Gold und Silber aus dem Westen durch unwirtliche Wüstengebiete.



Kapitel VIII



Technologien

Das Entwickeln von Technologien verbessert die Eigenschaften und Fähigkeiten von Dorfbewohnern, Soldaten und Gebäuden. Durch die Erfindung der Schubkarre z. B. (im Dorfzentrum) können sich Dorfbewohner schneller bewegen und größere Lasten tragen und damit ihre Arbeit effizienter verrichten. Das Entwickeln der Schuppenpanzer-Rüstung (in der Schmiede) verbessert die Rüstungsklasse der Infanterie und macht sie so widerstandsfähiger. Durch die Entwicklung der Stadtwache (im Dorfzentrum) können Feinde von Gebäuden aus größerer Entfernung ausgemacht werden, so dass Sie mehr Zeit haben, sich auf einen Angriff vorzubereiten.

Weitere Informationen zum Entwickeln von Technologien finden Sie in Kapitel III.

Gebäudetechnologien

Durch Entwickeln der folgenden Gebäudetechnologien können Sie die Eigenschaften Ihrer Gebäude, Wälle und Türme verbessern.



Stadtwache

Durch die Entwicklung der Stadtwache (im Dorfzentrum) können Feinde von Gebäuden aus größerer Entfernung ausgemacht werden, so dass Sie mehr Zeit haben, sich auf einen Angriff vorzubereiten.

Für ein lange Zeit während des Mittelalters waren Städte und Dörfer selbst für ihre Verteidigung verantwortlich, d. h. sie vertrauten ihren Schutz dem ansässigen Feudalherren und dessen Gefolgsleuten an.

Die von Banditen, Plünderern oder habgierigen Nachbarn ausgehende Gefahr war allgegenwärtig. Die Dorfgemeinschaften stellten Wachen auf, die regelmäßig die umliegende Gegend patrouillierten. Die Stadtwache meldete Gefahren, damit die Bewohner nach besten Kräften ihre Verteidigung vorbereiten konnten.



Stadtpatrouille

Durch Entwicklung der Stadtpatrouille (im Dorfzentrum) können Gegner von Gebäuden aus größerer Entfernung als von der Stadtwache ausgemacht werden.

Als Städte und Dörfer wuchsen, hatten sie zunehmend mehr zu verteidigen, es standen ihnen aber auch mehr Mittel dafür zur Verfügung. Die Stadtwache entwickelte sich zur Stadtpatrouille, die vom ansässigen Feudalherren im Rahmen seiner Verantwortung für die Sicherheit und den Schutz der Gemeinschaft gestellt wurde. Die Stadtpatrouille erweiterte ihren Aktionsradius und beobachtete Übergänge und Pässe in der weiteren Umgebung, an denen potentielle Gegner auftauchen konnten. Die Ausdehnung der Patrouillen bedeutete längere Vorwarn- und Vorbereitungszeiten bei Angriffen.



Maurerhandwerk

Durch Entwickeln des Maurerhandwerks (in der Universität) können Sie Ihre Gebäude verstärken, so dass sie bei Kämpfen weniger anfällig gegen Schäden sind.

Die Europäer des frühen Mittelalters mussten das in Form der römischen Ruinen allgegenwärtige Maurerhandwerk erst erlernen. Die römischen Brücken und Aquädukte standen noch Jahrhunderte nach dem Niedergang des Imperiums, die eingefallenen Barbarenvölker waren jedoch nicht in der Lage, sie zu reparieren oder nachzubauen. Das Maurerhandwerk wurde Stück für Stück wiedergewonnen und schließlich verbessert. Die Juwelen des mittelalterlichen Maurerhandwerks in Europa waren die Kathedralen, die überall entstanden.



Architektur

Durch Entwickeln der Architektur (in der Universität) werden Gebäude noch widerstandsfähiger als durch das Entwickeln des Maurerhandwerks.



Die Renaissance der Maurerkunst ließ auch die Architektur wiedererstarken. Neue Verfahren für die Errichtung von Gewölben und Stützen ermöglichten erst den Bau der großen, für das Mittelalter emblematischen Kathedralen. Das wohl augenfälligste Merkmal der mittelalterlichen Architektur war der Strebebogen. Durch dieses neue architektonische Element wurde ein Großteil des Gewichts des Kathedralendachs auf Stützen außerhalb der Mauern verlagert, wodurch in der Mitte der Kirche genug Platz für weite, luftige Kuppeln entstand. Zwischen den massiven Stützpfeilern blieb genug Raum für wunderschöne, farbenfrohe Fenster.



Baukran

Durch Entwickeln des Baukrans (in der Universität) können Dorfbewohner Gebäude schneller errichten.

Die Errichtung von Burgen, Kathedralen und anderen großen Bauwerken erforderte die Entwicklung neuer sowie die Wiederentdeckung antiker Technologien. Ein entscheidendes Instrument, das in der Antike bereits Verwendung fand, aber im Europa der Dunklen Zeit verloren ging, war der Kran. Der einfache Kran war ein langer, mit einem Flaschenzug versehener Mast, mit dem Lasten vertikal nach oben befördert werden konnten. Eine Weiterentwicklung dieses noch primitiven Werkzeugs war der Baukran. Er verfügte über eine großes, rundes, von Männern betätigtes Tretwerk. Schaltvorrichtungen verwandelten die horizontale Kreisbewegung in eine vertikale Bewegung. Durch die daraus entstehende Kraft wiederum wurden Seile um eine Trommel gewunden und schwere Lasten emporgezogen. Eine Variante des Baukrans bediente sich einer mit Schubkraft bewegten Winde, ähnlich denen, die auf Segelschiffen zur Lichtung des Ankers eingesetzt werden.



Wehrgang

Durch Erfinden des Wehrgangs (in der Burg) werden Burgen widerstandsfähiger.

Bei der Verteidigung von nackten, unbefestigten Burgmauern konnten die auf der Mauerkrone stehenden Männer ihren Gegner am Fuß der Mauer nicht beschießen oder auf andere Art angreifen, ohne sich selbst der Gefahr von Pfeil und Bogen auszusetzen. Burgmauern wurden zum Schutz der Verteidiger mit über die Mauern hervorragenden Wehrgängen, zinnenbewehrten Plattformen, befestigt. Von dort aus war es nun einfacher, die Männer anzugreifen, die sich am Fuß der Mauer befanden oder im Begriff waren, diese zu erklimmen. Durch Wehrgänge wurde die Einnahme von Burgen erschwert.

Technologien für Wirtschaft und Handel

Durch Entwickeln der folgenden Technologien verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Kultur auf den Gebieten Wirtschaft und Handel.



Webstuhl

Die Erfindung des Webstuhls (im Dorfzentrum) macht Dorfbewohner widerstandsfähiger gegen Angriffe.

Die Erfindung des Webstuhls und die Fähigkeit, Stoffe zu weben, war eine aus dem Altertum stammende Technologie, die im frühen Mittelalter schon bald wiederbelebt wurde. Gute Wollstoffe stellten einen erheblichen Wert dar und trugen im Klima Nordeuropas zur Verlängerung der Lebenserwartung bei. Die Aufzucht von Schafen zur Gewinnung und Weiterverarbeitung von Wolle war einer der ersten wichtigen Wirtschaftszweige des Mittelalters.



Schubkarre

Durch Erfinden der Schubkarre (im Dorfzentrum) können sich Ihre Dorfbewohner schneller bewegen, größere Mengen von Rohstoffen tragen und somit effektiver arbeiten.

Die einfache Schubkarre, oder einrädiger Handkarren, war eine wichtige Erfindung in einer Zeit, in der den meisten Menschen für die Arbeit auf dem Land nur ihre Hände zur Verfügung standen. Im frühen Mittelalter gab es nur wenig Industrie. Die Wirtschaft wurde von Bauern, Hirten, Sammlern und Handwerkern getragen. Die Erfindung der Schubkarre bedeutete eine entscheidende Steigerung der Produktivität.



Handkarren

Durch Erfinden des Handkarrens (im Dorfzentrum) können sich Ihre Dorfbewohner schneller bewegen und größere Mengen von Rohstoffen transportieren.

Der Handkarren oder der von Pferden oder anderen Tieren gezogene einfache Fuhrwagen waren entscheidende Verbesserungen für den Transport zu Land und zogen erhebliche Produktionssteigerungen nach sich. Ein Mann, der einen Handkarren zog, konnte ein Vielfaches von dem transportieren, was ein einzelner Mann tragen konnte, und dies noch preisgünstiger. Die Nachfrage nach Karren kurbelte zudem die Wirtschaft an und schuf Arbeitsplätze für Pferdezüchter, Sattler, Wagenbauer und Stellmacher.



Goldabbau

Durch Entwickeln des Goldabbaus (im Bergarbeiterlager) können Dorfbewohner schneller Gold abbauen.

Die Tatsache, dass Gold und Silber in der Antike und sogar schon in vorgeschichtlicher Zeit äußerst begehrt waren, bedeutete, dass im frühen Mittelalter kaum noch Oberflächenvorkommen dieser Edelmetalle vorhanden waren. Um mehr Gold und Silber zu gewinnen, musste unterirdisch abgebaut werden. Angetrieben durch den Bedarf an Zahlungsmitteln und die Nachfrage nach Edelsteinen wurden die Verfahren für Goldsuche und -abbau während des frühen Mittelalters stark verbessert.



Goldbergbau

Durch das Entwickeln des Goldbergbaus (im Bergarbeiterlager) können Dorfbewohner noch schneller abbauen als durch Entwickeln des Goldabbaus.

Als selbst die oberflächennahen Gold- und Silbervorkommen erschöpft waren, entwickelten Bergleute Technologien für den eigentlichen Untertagebau. Es mussten Aufzüge entwickelt werden, die Mannschaften nach unten und Erz nach oben befördern konnten, außerdem Pumpen, die Wasser nach oben und Sauerstoff nach unten pumpten. Neue Tunnelbau-Techniken zum Abstützen von Schächten und Stollen sollten Grubeneinstürze verhindern. Einige der reichsten Silbervorkommen fanden sich in Osteuropa.



Steinbruch

Durch Erfinden des Steinbruchs (im Bergarbeiterlager) können Dorfbewohner Steine schneller abbauen.

Holz war das wichtigste Baumaterial während der Dunklen Zeit in Europa, da es im Überfluss zur Verfügung stand. Danach folgten die Steine, die aus den verfallenden römischen Gebäuden, die niemand reparieren konnte, geborgen wurden. Als Kultur und Zivilisation begannen, in dieser Region wieder aufzublühen, erlebten auch die unterschiedlichen Bauhandwerke eine Renaissance, und Stein wurde als Baumaterial beliebter und gleichzeitig erschwinglicher. Der Steinabbau im Steinbruch machte Technologien für die Herstellung von Steinschneide-Werkzeugen und für den Transport der Steine zwischen Steinbruch und Baustelle erforderlich.



Steinbergbau

Durch die Entwicklung des Steinbergbaus (im Bergarbeiterlager) können Dorfbewohner Steine noch schneller abbauen als durch den Steinabbau im Steinbruch.

Die Nachfrage nach Bausteinen schnellte rapide in die Höhe, als in ganz Europa mit dem Bau von Burgen und der Befestigung von Städten begonnen wurde und die ersten großen Kathedralen der prosperierenden Römisch-Katholischen Kirche entstanden. Das Steinmetzhandwerk entwickelte sich zu einem bedeutenden Handelszweig. Für die Erschließung neuer Vorkommen waren neue Technologien erforderlich, da die leicht abbaubaren Oberflächenvorkommen in einigen Gebieten schnell erschöpft waren.



Doppelschneidige Axt

Durch Entwickeln der doppelschneidigen Axt (im Holzfällerlager) können Dorfbewohner schneller Holz schlagen.

Diese Holzfälleraxt besaß Schneiden auf beiden Seiten. Der verlängerte Stiel und das höhere Gewicht führten dazu, dass Bäume schneller gefällt werden konnten. Der Holzfäller konnte sofort die Schneide wechseln, sobald eine von beiden stumpf wurde, und schärfte dann anschließend beide Schneiden auf einmal. Die doppelschneidige Axt ermöglichte ein schnelleres und effizienteres Arbeiten.



Bogensäge

Durch Entwickeln der Bogensäge (im Holzfällerlager) können Dorfbewohner Holz noch schneller verarbeiten als mit der doppelschneidigen Axt.

Diese Säge besaß einen bogenförmigen Griff, dessen Enden durch das Sägeblatt verbunden waren. Sie erlaubte ein präziseres Arbeiten als die vorherigen Sägearten; beim Bearbeiten von Baumstämmen entstanden weniger Abfälle und somit mehr nutzbares Holz.



Zwei-Mann-Säge

Durch Entwickeln der Zwei-Mann-Säge (im Holzfällerlager) können Dorfbewohner Bäume noch schneller fällen als mit der Bogensäge.

Mit der großen Zwei-Mann-Säge konnten zwei Männer einen Baum zusammen fällen und auf diese Weise ihrer beider Produktivität erhöhen. Ein Mann zog die Säge mit beiden Händen zu sich hin und schnitt auf diese Weise ins Holz. Der zweite Mann behielt die Hände zwar auf der Säge, schob aber nicht. Hatte der erste seinen Schnitt beendet, lief der Prozess umgekehrt ab. Die Zwei-Hand-Säge schnitt bei jeder Vor- und Zurückbewegung. Die großen Sägezähne und die Tatsache, dass beide Hände eingesetzt werden konnten, erlaubten tiefe Schnitte, so dass Bäume innerhalb kurzer Zeit gefällt werden konnten.



Brustgeschirr

Durch Entwickeln des Brustgeschirrs (in der Mühle) erhöht sich der Ertrag von Feldern, bevor diese abgeerntet sind und neu angelegt werden müssen.

Während des frühen Mittelalters war der Ochse das wichtigste Zugtier in der Landwirtschaft, obwohl bekannt war, dass Pferde stärker und besser beherrschbar waren. Die vorhandenen Geschirre für Pferde lagen jedoch um den Hals des Tieres und strangulierten es beim Ziehen, wodurch die verfügbare Zugkraft stark eingeschränkt wurde. Im Osten, möglicherweise in China, wurde ein Brustgeschirr entwickelt, das nach und nach auch seinen Weg nach Europa fand. Diese Neuerung war für die Entwicklung des Ackerbaus in Europa äußerst bedeutsam, da es die Zugkraft, die von Pferden aufgebracht werden konnte, erheblich erhöhte. Für das Pflügen der Anbauflächen wurde weniger Zeit benötigt, so dass die kultivierte Fläche ausgedehnt werden konnte.



Schwerer Pflug

Durch Entwickeln des schweren Pflugs (in der Mühle) lässt sich der Ertrag von Feldern sogar noch mehr als durch das Brustgeschirr steigern.

Nach der Übernahme des Brustgeschirrs war der nächste wichtige Schritt in der Entwicklung der Landwirtschaft in Europa die Einführung des schweren Pflugs. Dieser große, schwere Pflug aus Holz und Eisen war hervorragend geeignet, den durch die letzte Eiszeit auf den europäischen Ebenen abgelagerten harten, nährstoffreichen Boden aufzureißen. Die schweren, fest verwurzelten Graslandschaften in diesen Gebieten hatten bis dahin allen Versuchen, sie umzupflügen, standgehalten. Erst der schwere, von speziell für diese Aufgabe gezüchteten starken Pferden gezogene Pflug vermochte diese Böden aufzubrechen. Auf diese Weise konnten weite Gebiete kultiviert werden, die sich als sehr fruchtbar herausstellten und durch die die landwirtschaftliche Produktion erheblich gesteigert werden konnte. Als Folge wuchs auch die Bevölkerung.



Dreifelderwirtschaft

Durch Entwickeln der Dreifelderwirtschaft (in der Mühle) lässt sich der Ertrag von Feldern sogar noch mehr als durch den schweren Pflug steigern.

Im Verlauf der Zeit stellten die Bauern fest, dass der Ertrag von Feldern, auf denen Jahr für Jahr das Gleiche angebaut wurde, mit der Zeit zurückging. Durch Experimente wurde herausgefunden, dass sich durch einen zyklischen Wechsel der Anbauprodukte die einstmals hohen Erträge wieder einstellen. Die Bauern des Mittelalters kannten zwar noch nicht die wissenschaftlichen Grundlagen dieser Erkenntnis, entwickelten aber ein praktisches, auf Erfahrung beruhendes Schema. Durch das Anpflanzen der immer gleichen Produkte verlor der Boden allmählich bestimmte Nährstoffe, die die Pflanzen in Mengen brauchten. Durch Bewirtschaftung des Bodens nach dem Prinzip der Fruchtfolge waren die Pflanzen in der Lage, die von anderen Pflanzen benötigten Nährstoffe wiederherzustellen. Luzerne beispielsweise stellt den Stickstoffgehalt des Bodens wieder her, der von anderen Pflanzenarten erschöpft wurde. Luzerne stellte den Nährstoffgehalt des Bodens für das nächste Jahr wieder her und eignete sich gleichzeitig gut als Viehfutter für den Winter.



Münzprägung

Durch Erfinden der Münzprägung (auf dem Markt) können die Kosten für die Entrichtung von Tributen in Form von Rohstoffen verringert werden.

Der Gebrauch von Geld war in der Dunklen Zeit rückläufig, da die Barbarenvölker, die die Macht an sich gerissen hatten, größtenteils weder lesen noch schreiben konnten und auch nicht über den Regierungsapparat verfügten, der für die Verwaltung der Münzprägung vonnöten gewesen wäre. Die aus dieser Zeit übrig gebliebenen Geldstücke sind unbeholfene Kopien römischer Münzen aus minderwertigen Metallen. Der Aufstieg des Reiches Karls des Großen und anderer mächtiger Könige schuf Administrationen, die stabil genug waren, die Münzprägung erfolgreich durchzuführen und zu verwalten. Eine stabile und stetige Versorgung mit Geld verlieh der mittelalterlichen Wirtschaft einen gewaltigen Wachstumsimpuls. Die geläufigsten europäischen Münzen waren der Silberpfennig, der kaum so groß war wie das heutige amerikanische 10-Cent-Stück, und kleinere Einheiten aus Kupfer und Bronze.



Bankwesen

Durch Entwicklung des Bankwesens (auf dem Marktplatz) können die Kosten für die Entrichtung von Tributen in Form von Rohstoffen verringert werden.

Das Verleihen von Geld gegen Zinsen, der so genannte Wucher, wurde von der Kirche im Westen für lange Zeit verboten, was die wirtschaftliche Entwicklung hemmte. Die religiösen Gesetze wurden jedoch durch eine Reihe von Schlupflöchern ausgehöhlt, denn oft wurde einer Reihe Nichtchristen Zutritt zu einem Dorf oder einer Stadt gewährt, um genau diese Dienstleistung anbieten zu können. Eine Pogrom gegen Geld

verleihende Juden und andere Nichtchristen war ein einfacher und bequemer Weg, den nicht wenige Könige des Mittelalters beschritten, um sich einer großen Geldschuld zu entledigen. Das religiöse und politische Klima änderte sich mit der Zeit, insbesondere in den großen Handelsstädten Italiens, wo die ersten bedeutenden Handelsbanken entstanden.



Gilden

Das Entwickeln von Gilden (auf dem Marktplatz) reduzierte die Kosten für das An- und Verkaufen von Rohstoffen auf dem Marktplatz.

Die politische und wirtschaftliche Macht lag in der Dunklen Zeit in den Händen der Stammesführer der Barbaren und ging von dort im Laufe der Zeit auf Könige, Kirchenführer und einflussreiche Adlige über. Gegen Ende des Mittelalters gewann die städtische Mittelklasse an Bedeutung und konnte sich an der Ausübung der Macht beteiligen. Eine der durch sie eingeführten Innovationen waren die neu gegründeten Gilden oder Zünfte. Eine Gilde kontrollierte ein spezielles Gewerbe, z. B. Tuchmacher, Metzger oder Eisengießer, innerhalb einer Stadt oder Region. Sie setzte die Preise fest und bestimmte, wer für das Gewerbe zugelassen wurde. Denjenigen, die nicht Mitglied der Gilde waren, wurde die Arbeit in diesem Gewerbe verboten. Als Gegenleistung für das Monopol, das normalerweise vom König oder einer Stadt erworben wurde, lieferte eine Gilde ein Produkt von hoher Qualität. Die Kontrolle des Handels durch Gilden führte zu einem erhöhten Lebensstandard der Gildenmitglieder, der Verfügbarkeit von Qualitätsprodukten und hohen Preisen.



Kartografie

Durch Entwickeln der Kartografie (auf dem Marktplatz) können Sie die Ergebnisse von Erkundungen gemeinsam nutzen: Sie sehen, was Ihre Verbündeten erkundet haben. (Bevor Ihre Verbündeten die von Ihnen aufgedeckten Kartenbereiche einsehen können, müssen sie ebenfalls die Kartografie entwickelt haben.)

Die Wiederbelebung von Gelehrsamkeit und Bildung ging in Europa nach Ende der Dunklen Zeit hauptsächlich von den christlichen Klöstern, insbesondere von denen in Irland aus. Der westeuropäische Bildungsstandard war dem der Byzantiner, Sarazenen und Chinesen weit unterlegen. Der neue Wissenshunger war teilweise auf das Interesse an der Geografie zurückzuführen, das sich umso mehr verstärkte, als Kreuzfahrer und Abenteurer Geschichten über exotische Handelsgüter und Reichtümer jenseits des Horizonts von ihren Reisen mit nach Hause brachten. Könige und Kirchenführer gaben Karten in Auftrag; die Kartografie, die Wissenschaft der Kartenherstellung, wurde zu einer hoch angesehenen Kunst.



Wehrpflicht

Durch Entwickeln der Wehrpflicht (in der Burg) nimmt das Erschaffen von Einheiten in der Kaserne, im Stall, auf der Schießanlage und in der Burg weniger Zeit in Anspruch.

Die Feudalherren des Mittelalters hatten das Recht, ihre Vasallen und die Bauernmiliz für eine bestimmte Zeit für Militärdienste in Anspruch zu nehmen. Die Einführung der Wehrpflicht war der nächste Schritt, Männer für Kriegsdienste heranzuziehen. Ein Feudalherr konnte Männer nun für einen praktisch unbegrenzten Zeitraum verpflichten, nicht nur für die ein paar Monate im Jahr dauernden Feldzüge. In einigen Teilen der Welt konnten Männer für mehrere Jahre zu den Waffen gerufen werden.



Pioniere

Durch die Erschaffung von Pionieren (in der Burg) wird der Schaden erhöht, den Dorfbewohner hervorrufen, wenn sie Gebäude angreifen.

Die Männer, die sich auf die Einnahme von Befestigungsanlagen spezialisierten, wurden Pioniere genannt. Sie hoben Gräben aus, um Waffen nah heranzubringen und unterhöhlten Mauern, um diese zum Einsturz zu bringen. Heere ohne eine Abteilung von Pionieren waren im Nachteil, wenn sie eine Burg oder befestigte Stadt einnehmen wollten. Viele Pioniere arbeiteten als Söldner in den Diensten des höchsten Bieters.



Spione

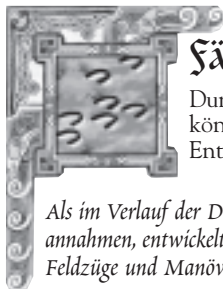
Durch Entwickeln von Spionen (in der Burg) können Sie sehen, was Ihre Feinde erkundet haben und die Ergebnisse dieser Erkundungen nutzen. Sie können die Technologie der Spione gegen Gold erwerben. Gegen Zahlung einer Gebühr, die von der Zahl der feindlichen Dorfbewohner abhängt, erhalten Sie Auskunft über den exakten Standort der noch im Spiel verbliebenen Einheiten und Gebäude.

Bei einem Königsmord-Spiel heißt diese Technologie Verrat. Weitere Informationen zu der besonderen Rolle von "Verrat" finden Sie in Kapitel II.

Schon immer haben höher entwickelte Kulturen versucht, als Teil ihrer Außenpolitik Informationen über potentielle Feinde zu sammeln. Ein Großteil dieser Informationen wurde offen über die herkömmlichen Kanäle, die durch Handel und Diplomatie zur Verfügung standen, eingeholt. Weitsichtige Völker mit feindlich gesinnten Nachbarn rekrutierten frühzeitig Spione und Informanten, um die gegnerischen Aktivitäten zu überwachen. Besonders die Byzantiner und Mongolen waren im Mittelalter dafür bekannt, große Netzwerke von Agenten in den Reihen ihrer Feinde zu unterhalten. Spione gaben frühzeitig Warnungen, wenn feindliche Truppen für einen bevorstehenden Angriff aufmarschierten, oder forschten nach Schwächen in der Abwehr des Gegners.

Infanterie-Technologien

Durch Entwickeln der folgenden Technologien können Sie die Eigenschaften Ihrer Infanterieeinheiten verbessern.



Fährtenlesen

Durch die Entwicklung des Fährtenlesens (in der Kaserne) können Infanterieeinheiten gegnerische Einheiten aus größerer Entfernung erkennen.

Als im Verlauf der Dunklen Zeit die Barbarenklans zusehends den Charakter ausgebildeter Armeen annahmen, entwickelten sich auch die militärischen Techniken weiter. Die neuen Armeen waren besser für Feldzüge und Manöver trainiert und weniger anfällig für Überraschungsangriffe und Hinterhalte.



Knappe

Durch die Entwicklung von Knappen (in der Kaserne) können sich Infanterieeinheiten schneller bewegen.

Junge Männer, die die Ritterweihe erhalten wollten, mussten zuvor als Knappen eine langjährige Ausbildung durchlaufen. Sie wurden einem Ritter zugewiesen und erhielten eine Ausbildung an der Waffe und in den höfischen Sitten. Als Gegenleistung hatten sie sich um Ausrüstung und Pferde des Ritters zu kümmern, ihn für die Schlacht zu rüsten, mussten ihm in die Schlacht folgen, um ihn zu schützen. Alle Ritter waren einmal Knappen gewesen, aber nicht alle Knappen wurden Ritter. Männer von niedriger Geburt und ohne finanziellen Rückhalt oder die Protektion eines hohen Feudalherren blieben unter Umständen ihr ganzes Leben lang Knappen, ohne jemals zu Rittern geweiht zu werden. Knappen kämpften an der Seite von Rittern, obwohl ihre Waffen einen niedrigeren Standard hatten. Die Unterstützung durch Knappen erhöhte die Kampfkraft von Armeen.



Schuppenpanzer

Durch Entwickeln des Schuppenpanzers (in der Schmiede) erhöht sich die Rüstungsklasse von Infanterieeinheiten.

Der Schuppenpanzer bestand aus verschiedenen Lagen abgerundeter Schuppen, die sich kaskadenförmig überlappten, vergleichbar einem Schutz aus übereinander liegenden Blättern. Der Träger des Panzers war so teilweise gegen Geschosse und Handwaffen geschützt. Ein gegen den Schuppenpanzer geführter Schlag wurde abgelenkt, die Stoßenergie von den Schuppen zum größten Teil absorbiert. Der Schuppenpanzer stellte eine Verbesserung gegenüber Lederpanzerungen dar.



Kettenhemd

Durch Entwickeln des Kettenhemds (in der Schmiede) erhöht sich die Rüstungsklasse von Infanterieeinheiten sogar noch mehr als durch den Schuppenpanzer.

Rüstungen aus verknüpften Panzerketten stellten eine Weiterentwicklung des Schuppenpanzers dar. Sie besaßen eine größere Dichte und hielten einer größeren Anzahl von Treffern stand. Wo eine Lage Schuppen sich nach einem Schlag lösen konnte, blieb der Kettenpanzer nach einem Treffer meist intakt. Da die verknüpften Kettenelemente kleiner als die Schuppen waren, boten sie beim Tragen eine größere Flexibilität und besseren Komfort. Obwohl sie eine Verbesserung gegenüber dem Schuppenpanzer darstellten, waren Kettenhemden in der Herstellung teurer und zeitaufwendiger.



Plattenpanzer

Durch Entwickeln des Plattenpanzers (in der Schmiede) erhöht sich die Rüstungsklasse von Infanterieeinheiten sogar noch mehr als durch das Kettenhemd.

Rüstungen aus flächigen Metallplatten stellten den besten Schutz gegen Geschosse und Handwaffen dar. Sie waren widerstandsfähig und absorbierten einen größeren Teil der Stoßenergie. Die großen, mit dem Hammer getriebenen Stahlbleche wurden auf die Körpermaße des Trägers zugeschnitten. Die Anfertigung von Plattenpanzern entwickelte sich zu einem bedeutenden Handwerk. Die berühmten Waffenschmiede in Italien erhielten Bestellungen aus ganz Europa. Wertvolle Rüstungen gehörten oft zu den Trophäen, die in Schlachten oder auf Turnieren errungen wurden. Die Plattenpanzer mussten regelmäßig geölt werden, um sie vor Rost zu schützen; eine Tätigkeit, die zu den Pflichten eines Knappen gehörte. Die Plattenpanzer-Rüstung erscheint aus heutiger Sicht massiv und schwerfällig, war aber eigentlich vergleichsweise leicht und auf gute Beweglichkeit ausgelegt. Athletische Ritter konnten in ihrer Rüstung einen Handstand vollführen. Aufsitzen konnten die Ritter ohne große Schwierigkeiten aus eigener Kraft; sie benötigten keine Kräne, um aufs Pferd gehoben zu werden.



Schmiedekunst

Die Entwicklung der Schmiedekunst (in der Schmiede) erhöht die Angriffsstärke von Infanterie- und Kavallerieeinheiten.

Werkzeuge und Waffen wurden aus Eisenbarren geschmiedet. Das Eisen wurde zunächst in der Esse erhitzt, bis es rotglühend war. Jetzt konnte das Metall mit dem Hammer in Form gebracht werden. Das glühende Metallstück wurde auf einen Amboss gehalten und mit dem Hammer bearbeitet. In den Händen eines Fachmanns entstanden unter kontinuierlichem Erhitzen, Hämmern und Abkühlen Qualitätswerkzeuge und scharfe, robuste Waffen. Die englische Bezeichnung für Schmied, blacksmith, rührt von den Arbeitsumständen dieser Männer her: Sie arbeiteten mit schwarzem Eisen und waren am Ende ihres Tagewerks mit einer schwarzen Rußschicht überzogen.



Eisengießen

Die Entwicklung des Eisengießens (in der Schmiede) erhöht die Angriffsstärke von Infanterie- und Kavallerieeinheiten noch mehr als die Schmiedekunst.

Unter Eisengießen wird ein Verfahren verstanden, bei dem geschmolzenes Eisen in eine Form gegossen wurde. Diese Technik wurde für die Herstellung von Werkzeugen und Waffen angewandt, die aufgrund

ihrer komplexen Form nicht geschmiedet werden konnten, oder um den Herstellungsprozess zu beschleunigen. Das Geheimnis des Eisengießens wurde Jahrhunderte zuvor in China entdeckt und kam dann nach Europa. Die Fähigkeit, große Metallobjekte zu gießen, erlangte besondere Bedeutung, als sich die Manufakturen daran machten, ein Verfahren für die Herstellung von Kanonen zu finden.



Schmelzofen

Die Entwicklung des Schmelzofens (in der Schmiede) erhöht die Angriffsstärke von Infanterie- und Kavallerieeinheiten noch mehr als das Eisengießen.

Die Sarazenen und später die Japaner stellten die ersten Produkte aus hochwertigem Stahl durch den aufwendigen Prozess des Faltens und Hämmerns her. Durch endlose Wiederholung dieses Verfahrens gelang es, einen sehr hohen Anteil der im Metall eingeschlossenen Verunreinigungen zu entfernen, wodurch letztendlich Stahl entstand. Sarazenen und Japaner waren gleichermaßen für Schärfe und Widerstandsfähigkeit ihrer besten Schwerter bekannt. Der Prozess der Stahlherstellung wurde dann durch Erfindung des Schmelzofens beschleunigt und verbessert. Indem dem Ofen bei der Erzschmelze Sauerstoff zugeführt wurde, konnte die Temperatur des Gemisches erhöht und so ein größerer Teil der Verunreinigungen verbrannt werden. Das Endprodukt war Stahl, ein Material, das sich besonders gut für die Waffenherstellung eignete, da es schärfere Spitzen zuließ und nicht so einfach brach wie Eisen.

Technologien für Schützen-/Belagerungseinheiten

Durch Entwickeln der folgenden Technologien können Sie die Eigenschaften Ihrer Schützeneinheiten verbessern.



Befiederung

Das Entwickeln der Befiederung (in der Schmiede) erhöht die Angriffsstärke und die Reichweite von Skorpionen, Schützeneinheiten, Türmen, Dorfzentren, Burgen und Schiffen (außer denen, die Feuerwaffen verwenden).

Die Ausstattung des hinteren Endes eines Pfeils mit Federn oder einer anderen Art von Leitwerk wurde Befiederung genannt. Durch die Befiederung wurden die Stabilität des Pfeils während des Flugs, seine Reichweite und Treffsicherheit erhöht. Die Qualität der Pfeile war ausschlaggebend für den Erfolg und die Effektivität von Bogenschützen.



Bodkin-Pfeil

Die Entwicklung des Bodkin-Pfeils (in der Schmiede) erhöht die Angriffsstärke und die Reichweite von Skorpionen, Schützeneinheiten, Türmen, Dorfzentren, Burgen und Schiffen (außer denen, die Feuerwaffen verwenden).

Die Erfindung des Bodkin-Pfeils erhöhte die Angriffsstärke von Schützen aller Art gegenüber gepanzerten Gegnern. Der Bodkin-Pfeil bestand im Grunde nur aus einer geraden, dünnen Spitze, die – im Gegensatz zum Breitkopf-Pfeil, der möglichst große Verletzungen hervorrufen sollte – nur den Zweck hatte, möglichst jedes Hindernis zu durchschlagen. Der Breitkopf-Pfeil eignete sich hervorragend für die Jagd oder ungepanzerte Ziele, nicht jedoch für den Einsatz gegen Rüstungen, da diese die Aufschlagsenergie effektiv abfangen konnten. Beim Bodkin-Pfeil wurde die gesamte Energie auf eine kleinere Fläche konzentriert, so dass er auf kürzere Entfernungen jede Panzerung durchschlagen konnte. Die englischen Langbogenschützen ließen bei Azincourt ganze Teppiche aus Bodkin-Pfeilen auf die dichten Reihen der französischen Ritter herabregnen. Durch die Erdanziehungskraft fast senkrecht auf die gepanzerten Gegner niederprasselnd, durchschlugen die Bodkin-Pfeile Helme, Schultern, Beine und Arme.



Armschutz

Durch die Entwicklung des Armschutzes (in der Schmiede) wird die Angriffsstärke von Skorpionen, Schützeneinheiten, Türmen, Dorfzentren, Burgen und Schiffen erhöht (außer denen, die Feuerwaffen verwenden).

Der Armschutz war ein Bandage aus gehärtetem Leder, die der Bogenschütze an dem nach vorne gestreckten Arm trug. Diese Neuerung hatte den doppelten Vorteil, das nach einer Reihe von Schüssen leicht ermüdende Handgelenk zu stützen und die Arminnenseite vor der Befiederung des abgeschossenen Pfeils zu schützen. Ohne diesen Schutz konnte es sein, dass sich der Schütze nach einer Reihe von Schüssen verletzt oder so weit ermüdete, dass er nicht mehr am Gefecht teilnehmen konnte. Der Armschutz stellte eine Verbesserung für den Bogenschützen dar, die seine Effektivität erheblich steigerte.



Gefütterte Bogenschützenrüstung

Die Entwicklung der gefütterten Bogenschützenrüstung (in der Schmiede) erhöht die Rüstungsklasse Ihrer Schützeneinheiten.

Bogenschützen und Plänkler trugen zu Anfang des Mittelalters selten Rüstungen, da sie nicht für den Nahkampf vorgesehen waren. Überdies waren sie auf ihre Armfreiheit angewiesen und mussten auf dem Schlachtfeld oft schnell ihren Standort wechseln. Nach Möglichkeit rüsteten sich diese Einheiten jedoch mit leichter Schutzkleidung, die ihre Kampfkraft nicht erheblich einschränkte. Ein früher Vertreter dieser leichten Panzerung bestand aus einem einfachen gefütterten Untergewand, das dem Rumpf einen gewissen Schutz vor Geschossen und Handwaffen bot.



Lederrüstung für Bogenschützen

Die Entwicklung der Lederrüstung für Bogenschützen (in der Schmiede) erhöht die Rüstungsklasse Ihrer Schützeneinheiten noch mehr als die gefütterte Bogenschützenrüstung.

Die gefütterte Kleidung für leichte Truppen wurde durch eine äußere Lederschicht verstärkt, die über der wattierten Kleidung getragen wurde. Leder war leicht und flexibel, bot aber mehr Schutz als das gefütterte Tuch.



Kettenhemd für Bogenschützen

Die Entwicklung des Kettenhemds für Bogenschützen (in der Schmiede) erhöht die Rüstungsklasse Ihrer Schützeneinheiten noch mehr als die Lederrüstung für Bogenschützen.

Im Verlauf des Mittelalters wurden die leichten Truppenteile auf dem Schlachtfeld zusehends in offensiveren Funktionen eingesetzt. Sie unterstützten die Phalanx der Pikeniere und traten mit diesen Einheiten in kombinierten Formationen auf. Armbrustschützen mussten sich dem Feind nähern, damit sie mit ihren Geschossen erfolgreich sein konnten. Während der Angriffe auf Festungen und Burgen waren sie dem Feuer des Gegners ausgesetzt. Aufgrund dieser Tatsache und ihren neuen offensiveren Funktionen wurde die Panzerung der leichten Truppenteile zum Kettenhemd erweitert. Das Kettenhemd war die leichteste und flexibelste Metallrüstung. Sie schränkte die Beweglichkeit während des Kampfes nur wenig ein und bot besseren Schutz als wattierte Lederrüstungen.



Chemie

Durch Entwicklung der Chemie (in der Universität) wird die Angriffsstärke von allen Fernwaffen erhöht, die nicht auf Schießpulver basieren. Sie müssen die Chemie entwickeln, um Schießpulvereinheiten (Kanonenturm, Belagerungskanone, Leichter Kanonier und Kriegsgaleone) zu bauen. Nachdem Sie die Chemie entwickelt haben, verschießen Fernwaffen brennende Geschosse.

Die chemische Wissenschaft hatte im Mittelalter einen noch sehr geringen Entwicklungsstand und war fast ausschließlich darauf ausgerichtet, Wege zu finden, unedle Metalle in Gold zu verwandeln. Dieser Wissenszweig wurde Alchimie genannt. Alchimisten entdeckten ab und zu nützliche chemische Verbindungen. Das wohl bedeutendste Ergebnis chemischer Experimente war die Übernahme des Schießpulvers in Europa, das schon Hunderte von Jahren zuvor in China erfunden worden war.



Ballistik

Durch Entwicklung der Ballistik (in der Universität) wird die Treffsicherheit von Skorpionen, Schützeneinheiten, Galeeren und Türmen beim Beschuss von sich bewegenden Einheiten verbessert.

Die zunehmende Bedeutung von Fernwaffen im Verlauf des Mittelalters fand ihren Höhepunkt in der Entwicklung von Feuerwaffen und Kanonen. Vor der Erfindung dieser neuen Waffen gab es Langbogen, Armbrust und verschiedene Arten von Belagerungswaffen, mit denen Felsbrocken, Speere und Pfeile abgeschossen wurden. Praktiker untersuchten das Flugverhalten von Geschossen und versuchten, Geschwindigkeit und Treffsicherheit zu verbessern. Dieses neue Wissensgebiet, das sich mit dem Flugverhalten von Projektilen befasste, wurde Ballistik genannt. Die gewonnenen Erkenntnisse wurden als Teil des Rüstungswettlaufes in Entwicklungen und Verbesserungen von Waffen, Rüstung, Befestigungsanlagen, Angriff und Verteidigung umgewandelt.



Mörderloch

Die Entwicklung von Mörderlöchern (in der Universität) hebt die Mindestreichweite von Türmen (außer Kanonentürmen) und Burgen auf, so dass auf Soldaten am Fuß der Türme und Burgen geschossen werden kann.

Wehrgänge waren Verteidigungspositionen, die auf Burgmauern oder Türme aufgesetzt wurden. Sie ragten über die Senkrechte der Burgmauer hinaus, damit Angreifer am Fuß der Mauer angegriffen werden konnten. In den Boden war eine Klappe eingebaut, das so genannte Mörderloch. Aus dieser Falltür konnten die Verteidiger Pfeile abschießen oder Steine, kochendes Wasser oder brennenden Sand auf die Angreifer fallen lassen. Ohne das Mörderloch waren die Angreifer am Fuß der Mauer relativ sicher.



Glühendes Geschoss

Die Entwicklung des glühenden Geschosses (in der Universität) erhöht den Schaden, den Türme bei Schiffen anrichten.

Kanoniere, die von der Küste aus Schiffe angriffen, entwickelten eine Technik, die Kanonenkugeln in Öfen so weit zu erhitzen, bis sie rotglühend waren. blieb ein glühendes Geschoss im Balkenwerk eines Segelschiffes stecken, konnte das Schiff in Brand geraten. Die Wattierung des Kanonenrohrs musste dick genug sein, damit sie nicht verbrannte, bevor die Kanone abgefeuert wurde. Brannte die Kugel vorzeitig durch die Wattierung, konnte es sein, dass die Kanone losging, oder schlimmer, explodierte, bevor das Ziel anvisiert wurde. Ein glühendes Geschoss, das mehrere Decks durchschlug, war besonders gefährlich. Es blieb irgendwo tief im Inneren des Schiffes stecken, wo die Mannschaft es nicht frühzeitig finden und löschen konnte, so dass ein Feuer ausbrach. Erreichte das Feuer die Pulverkammer, explodierte das Schiff.



Belagerungsingenieure

Durch Erschaffen von Belagerungsingenieuren (in der Universität) vergrößert sich der Schaden, den Belagerungswaffen an Gebäuden anrichten, sowie deren Reichweite.

Die Männer, die sich auf das Entwerfen, Bauen und die Bedienung von Belagerungswaffen spezialisierten, wurden Belagerungsingenieure genannt. Diese Waffen waren Wunderwerke ihrer Zeit, deren Bedienung ausgesprochen kompliziert war. Eine schmale Steinmauer aus der Entfernung mit einem Bogenschuss zu treffen, war ein schwieriges Problem, dessen Lösung von den Königen reich entlohnt wurde.

Kavallerie-Technologien

Durch Entwickeln der nachfolgenden Technologien können Sie die Eigenschaften Ihrer Kavallerieeinheiten verbessern. Schmiedekunst, Eisengießen und Schmelzofen (Entwicklung in der Kaserne) sind ebenfalls Technologien, die die Angriffsstärke von Kavallerieeinheiten verbessern. Eine Beschreibung dieser Technologien finden Sie weiter oben in diesem Kapitel unter "Infanterietechnologien".



Pferdehaltung

Durch Entwicklung der Pferdehaltung (im Stall) erhöht sich die Geschwindigkeit von allen Kavallerieeinheiten.

In einer Zeit, die über Jahrhunderte hinweg von Rittern dominiert wurde, entwickelte sich die Züchtung und Bereitstellung von Pferden, ein Zweig der Tierhaltung, zu einer wichtigen Domäne. Ritter brauchten Streitrösser, die stark genug waren, sie in die Schlacht zu tragen, aber auch zuverlässige, leichte Pferde für die Teilnahme an Feldzügen im Gelände. Berittene Späher und leichte Kavallerie benötigten schnelle, wendige Pferde, wenn sie sich querfeldein durch gegnerisches Gebiet bewegten. Die Pferdezüchter des Mittelalters wählten Pferde nach diesen Eigenschaften aus; die Entstehung unterschiedlicher Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten war das Ergebnis.



Schuppenpanzer für Pferde

Durch Entwickeln des Schuppenpanzers für Pferde (in der Schmiede) wird die Rüstungsklasse von Kavallerieeinheiten erhöht, darunter auch berittene Bogenschützen, Mangudai und Kriegselefanten.

Der Schuppenpanzer für Pferde bestand aus verschiedenen Lagen abgerundeter Schuppen, die sich kaskadenförmig überlappten. Diese Panzerung schützte die Pferde teilweise sowohl vor Pfeilen als auch vor Treffern von Handwaffen. Bei einem Treffer wurde ein Teil der Stoßenergie abgeleitet, ein anderer Teil durch die übereinander liegenden Schuppen absorbiert.



Kettenpanzer für Pferde

Durch Entwickeln des Kettenpanzers für Pferde (in der Schmiede) wird die Rüstungsklasse von Kavallerieeinheiten noch weiter erhöht als durch den Schuppenpanzer.

Rüstungen aus verknüpften Panzerketten stellten eine Weiterentwicklung des Schuppenpanzers dar. Sie besaßen eine größere Dichte und hielten einer größeren Anzahl von Treffern stand. Wo eine Lage Schuppen sich nach einem Schlag lösen konnte, blieb der Kettenpanzer nach einem Treffer meist intakt. Da die verknüpften Kettenelemente kleiner als die Schuppen waren, boten sie beim Tragen eine größere Flexibilität und besseren Komfort.



Plattenpanzer für Pferde

Durch Entwickeln des Plattenpanzers für Pferde (in der Schmiede) wird die Rüstungsklasse von Kavallerieeinheiten noch weiter erhöht als durch den Kettenpanzer.

Rüstungen aus flächigen Metallplatten stellten den besten Schutz gegen Geschosse und Handwaffen dar. Sie waren widerstandsfähig und absorbierten einen größeren Teil der Stoßenergie. Die großen, mit dem Hammer getriebenen Stahlbleche wurden auf die Körpermaße des Pferdes zugeschnitten.

Mönch-Technologien

Durch Entwickeln der folgenden Technologien können Sie die Eigenschaften Ihrer Mönche verbessern.



Eifer

Durch die Entwicklung von Eifer (im Kloster) bewegen sich Mönche schneller.



Die stärksten Religionen erweckten große Leidenschaft und Eifer unter ihren Anhängern. Daraus resultiert ein hohes Maß an Hingabe und Opferbereitschaft, besonders unter den Lehrern und Schriftgelehrten einer Gemeinschaft.



Heiligkeit

Durch Entwickeln der Heiligkeit (im Kloster) erhöhen sich die Lebenspunkte von Mönchen.

Heiligkeit bedeutete, eine spirituelle Unantastbarkeit von Leben und Charakter erlangt zu haben. Die Heiligen der großen Religionen im Mittelalter erlangten ihren Status durch die Befolgung der heiligen Schriften, Armutsgehalte und den Respekt vor allen lebenden Wesen. Ihre Heiligkeit war es, die die Anhänger anderer Religionen oder die weniger opferbereiten anspornten.



Erlösung

Durch die Entwicklung der Erlösung (im Kloster) können Mönche feindliche Gebäude (außer Dorfzentren, Burgen, Klöster, Felder, Fischreusen, Mauern, Türme, Tore und Weltwunder) und Belagerungswaffen bekehren. Mönche können die meisten feindlichen Einheiten aus der Entfernung bekehren; bei Gebäuden, Rammböcken und Triböcken müssen sie sich jedoch in unmittelbarer Nähe befinden.

Die Möglichkeit der Erlösung eines vom Glauben Abgefallenen stellte einen großen Akt der Vergebung dar. Versöhnliche Religionen, die eine Erlösung ermöglichten, waren anderen Religionen gegenüber im Vorteil.



Sühne

Durch Entwicklung der Sühne (im Kloster) können Mönche gegnerische Mönche bekehren.

In den großen Religionen existiert die Vorstellung der Buße, also der Versöhnung des allmächtigen Gottes mit den Menschen auf der Erde. Diese wichtige Funktion stärkte den Glauben der religiösen Anhänger und förderte die Bekehrung Andersgläubiger.



Illumination

Durch Entwicklung der Illumination (im Kloster) benötigen Mönche weniger Erholungszeit, bevor sie die nächste Bekehrung unternehmen können.

Die Stärke einer jeden Religion liegt in ihren Grundvorstellungen und dem durch sie geförderten Glauben begründet. Die Verbreitung von Glauben und Ideen kann durch ihre Darstellungsform verstärkt werden. Im Mittelalter unterstützten die Religionen die Verbreitung und Stärkung ihres Glaubens mithilfe von Ikonen, eindrucksvollen Kirchen, Musik und Bildmaterial in Büchern. Die in den Schreibstuben der Klöster in mühevoller Handarbeit angefertigten illuminierten Manuskripte sind auch heute noch Ausdruck dieses Bemühens der Kirche im Mittelalter.



Glaube

Durch die Entwicklung des Glaubens (im Kloster) wird die Bekehrung von Einheiten durch gegnerische Mönche erschwert.

Kulturen und Völker können auf ideologischem, militärischem oder ökonomischem Gebiet im Widerstreit liegen. Als die christlichen Kreuzfahrer ins Heilige Land einfielen, wurden sie mit den Vorstellungen des Islams konfrontiert, entdeckten neue Waffen, Taktiken und Güter.



Blockdruck

Durch Entwicklung des Blockdrucks (im Kloster) können Mönche feindliche Einheiten aus größerer Entfernung bekehren.

Der Blockdruck – eine alte Technik aus China – machte eine der bedeutendsten Erfindungen des Mittelalters, die Druckerpresse, erst möglich. Durch sie wurde die Voraussetzung für eine weite Verbreitung und einfache Speicherung von Informationen in einer noch nie da gewesenen Größenordnung geschaffen. Das erste gedruckte Buch war die Bibel. Die wichtigen Schriften anderer Religionen folgten bald darauf.

Schiffstechnologien

Durch Entwickeln der folgenden Technologien können Sie die Eigenschaften Ihrer Schiffe verbessern.



Kielholen

Durch Kielholen (im Hafen) wird die Durchschlagspanzerung von Schiffen verstärkt und die Anzahl von Einheiten erhöht, die ein Transportschiff aufnehmen kann.

An den hölzernen Schiffsrümpfen der damaligen Zeit setzten sich schnell Algen und Schnecken fest. Diese "blinden Passagiere" hemmten den Vortrieb der Schiffe nach einiger Zeit so stark, dass sie in diesem Zustand nicht mehr zu gebrauchen waren. Aus diesem Grund wurden die damaligen Schiffe regelmäßig kielgeholt und kalfatert. Für das Kielholen wurde das Schiff entladen, seitwärts auf den Sandstrand gezogen und auf die Seite gelegt, um die Unterseite zugänglich zu machen. Im seichten Wasser wurde das Schiff von Algen und Schnecken befreit, Fugen oder Risse wurden mit neuem Pech versiegelt. Der Zeitpunkt des Kielholens wurde normalerweise von den Gezeiten bestimmt, damit das Schiff leichter wieder abtrieb. Um auf beiden Seiten gesäubert und kalfatert zu werden, musste ein Schiff zweimal kielgeholt werden.



Trockendock

Die Entwicklung des Trockendocks (im Hafen) macht Schiffe schneller und erhöht die Anzahl von Einheiten, die ein Transportschiff aufnehmen kann.

Für größere Reparaturen wurden Schiffe in eine neuartige Anlage, das so genannte Trockendock, gebracht, aus der das Wasser abgepumpt werden konnte. Das Schiff war so für die Handwerker von allen Seiten zugänglich.



Schiffbauer

Das Erschaffen von Schiffbauern (im Hafen) verringert die Menge an Holz, die für den Schiffbau benötigt wird.

Die Männer, die Schiffe entwarfen und bauten, wurden Schiffbauer genannt. Mit der steigenden Nachfrage nach Handels- und Kriegsschiffen wurden Schiffbauer für die Ansiedlungen an den Seeküsten immer wichtiger. Die Experten unter ihnen verstanden es, robuste Schiffe zu geringeren Kosten zu bauen.



nhang

Eigenschaften der Gebäude

WIRTSCHAFT	Zeit	Kosten	LP	AS	RK	RW
Dorfzentrum	III	275H	2400	4/0	15	6
Haus	I	30H	900	0/0	0	0
Mühle	I	100H	1000	0/0	0	0
Bergarbeiterlager	I	100H	1000	0/0	0	0
Holzfüllerlager	I	100H	1000	0/0	0	0
Hafen	I	150H	1800	0/0	10*	0
Feld	I	60H	480	0/0	0	0
Reuse	II	100H	50	0/0	0	0
Marktplatz	II	175H	2100	0/0	0	0
Schmiede	II	150H	2100	0/0	0	0
Kloster	III	175H	2100	0/0	10*	0
Universität	III	200H	2100	0/0	0	0
Wunder	III	1000H, 1000G	4800	0/0	0	0
MILITÄR	Zeit	Kosten	LP	AS	RK	RW
Kaserne	I	175H	1200	0/0	10*	0
Stall	II	175H	1500	0/0	10*	0
Schießanlage	II	175H	1500	0/0	10*	0
Burg	III	650S	4800	0/11P	20	8
Waffenschmiede	III	200H	2100	0/0	10*	0
Tor	II	30S	2750	0/0	0	0
Palisade	I	2H	250	0/0	0	0
Steinwall	II	5S	1800	0/0	0	0
Befestigter Wall	III	5S	3000	0/0	0	0
Außenposten	I	25H, 25S	500	0/0	0	0
Beobachtungsturm	II	125S, 25H	1020	0/5P	5	8
Wachturm	III	125S, 25H	1500	0/6P	5	8
Hauptturm	IV	125S, 25H	2250	0/7P	5	8
Kanonenturm	IV	125S, 25H	2220	120/0	5	8

* Einheiten können nur in dieses Gebäude einquartiert werden, wenn ein Sammelpunkt darauf gesetzt wird, während die Einheiten erschaffen werden. Einmal ausquartierte Einheiten können das Gebäude nicht wieder betreten. Einheiten, die in Türmen oder im Dorfzentrum einquartiert sind, erhöhen die Angriffsstärke und die Reichweite.

Eigenschaften der Einheiten

INFSANTERIE	Kosten	LD	AS	KK	RW	Geschw.	Besonderheiten
Milizsoldat	60N, 20G	40	4	0/0	0	L	
Schwertkämpfer	60N, 20G	45	6	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude
Langschwertkämpfer	60N, 20G	55	9	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude
2H-Schwertkämpfer	60N, 20G	60	11	0/0	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elitekämpfer	60N, 20G	70	13	1/0	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Speerkämpfer	35N, 25H	45	3	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Kavallerie, Kriegselefanten
Pikenier	35N, 25H	55	4	1/0	0	M	Angriffsbonus geg. Kavallerie, Kriegselefanten
Berserker	65N, 25G	48	9	0/0	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, heilt mit der Zeit
Elite-Berserker	65N, 25G	60	14	2/0	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, heilt mit der Zeit
Samurai	60N, 30G	60	8	1/0	0	L	Angriffsbonus geg. andere Spezialeinheiten, Gebäude
Elite-Samurai	60N, 30G	80	12	1/0	0	L	Angriffsbonus geg. andere Spezialeinheiten, Gebäude
Deutschritter	85N, 40G	70	12	5/2	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Deutschritter	85N, 40G	100	17	10/2	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Axtwerfer	55N, 25G	50	7	0/0	3	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Axtwerfer	55N, 25G	60	8	1/0	4	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Freischärler	65N, 25G	65	8	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Freischärler	65N, 25G	80	13	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude
Huskarl	80N, 40G	60	10	1/4	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, Bogenschützen
Elite-Huskarl	80N, 40G	60	10	1/4	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, Bogenschützen

SCHÜTZEN

Bogenschütze	25H, 45G	30	4	0/0	4	M	
Armbrustschütze	25H, 45G	35	5	0/0	5	M	
Arbalestenschütze	25H, 45G	40	6	0/0	5	M	
Plänkler	25N, 35H	30	2	0/3	4	M	Angriffsbonus geg. Bogenschützen
Elite-Plänkler	25N, 35H	35	3	0/4	5	M	Angriffsbonus geg. Bogenschützen
Berittener Bogenschütze	40H, 70G	50	6	0/0	3	S	
Schw. Ber. Bogenschütze	40H, 70G	60	7	1/0	4	S	
Leichter Kanonier	45N, 50G	35	17	1/0	7	M	Chemie erforderlich
Chu Ko Nu	40H, 35G	45	8	0/0	4	M	Mehrere Schüsse ohne neu zu laden
Elite-Chu Ko Nu	40H, 35G	50	8	0/0	4	M	Mehrere Schüsse ohne neu zu laden
Janitschar	60N, 55G	35	15	1/0	8	M	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Elite-Janitschar	60N, 55G	40	18	2/0	8	M	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Langbogenschütze	35H, 40G	35	6	0/0	5	M	
Elite-Langbogenschütze	35H, 40G	40	7	0/0	6	M	
Mangudai	55H, 65G	60	6	0/0	4	S	Angriffsbonus geg. Belagerungswaffen
Elite-Mangudai	55H, 65G	60	8	1/0	4	S	Angriffsbonus geg. Belagerungswaffen
Mameluck	55N, 85G	65	7	0/0	3	S	Angriffsbonus geg. Kavallerie
Elite-Mameluck	55N, 85G	80	8	1/0	3	S	Angriffsbonus geg. Kavallerie

WEITERE EINHEITEN

Dorfbewohner	50N	25	3	0/0	0	L	Baut, repariert Gebäude; sammelt Rohstoffe; erhöht AS von Gebäuden, wenn einquartiert
Mönch	100G	30	0	0/0	9	L	Bekehrt Einheiten; heilt auf Entfernung
Marktkarren	100H, 50G	70	0	0/0	0	M	Treibt Handel mit anderen Marktplätzen

Geschwindigkeit: L=langsam, M=mittel, S=schnell
Kosten: N=Nahrung, H=Holz, S=Steine, G=Gold

KAVALLERIE	Kosten	LD	AS	KK	RW	Geschw.	Besonderheiten
Berittener Späher	80N	45	3	0/2	0	M	
Leichte Kavallerie	80N	60	7	0/2	0	S	
Ritter	60N, 75G	100	10	2/2	0	S	
Chevalier	60N, 75G	120	12	2/2	0	S	
Paladin	60N, 75G	160	14	2/3	0	S	
Kamelreiter	55N, 60G	100	5	0/0	0	S	Angriffsbonus geg. Kavallerie
Schwerer Kamelreiter	55N, 60G	120	7	0/0	0	S	
Gepanzerter Reiter	70N, 75G	110	9	2/1	0	S	Angriffsbonus geg. Infanterie
Gepanzerter Elite-Reiter	70N, 75G	150	12	2/1	0	S	Angriffsbonus geg. Infanterie
Kriegselefant	200N, 75G	450	15	1/2	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Kriegselefant	200N, 75G	600	20	1/3	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude

BELAGERUNG

Skorpion	75H, 75G	40	12	0/6	5	L	Angriffsbonus geg. Geb., Kriegselef., Rammen
Schwerer Skorpion	75H, 75G	50	16	0/7	5	L	Angriffsbonus geg. Geb., Kriegselef., Rammen
Belagerungskanone	225H, 225G	50	40	2/5	12	L	Chemie erforderlich; Mindestreichweite 3; Durchschlagsangriffsbonus geg. Gebäude, Schiffe, Türme
Rammbock	160H, 75G	175	2	-4/180	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude und Türme
Sturmbock	160H, 75G	200	3	-4/190	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude und Türme
Belagerungsramme	160H, 75G	270	4	-4/195	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude und Türme
Mange	160H, 135G	50	40	0/6	7	L	Durchschlagskraftbonus geg. Gebäude, Schiffe
Onager	160H, 135G	60	50	0/7	8	L	Durchschlagskraftbonus geg. Gebäude, Schiffe
Belagerungsonager	160H, 135G	70	75	0/8	8	L	Durchschlagskraftbonus geg. Gebäude, Schiffe
Tribok (gepackt)	200H, 200G	150	1	2/8	0	L	
Tribok (aufgebaut)	200H, 200G	150	200	1/150	16		Durchschlagskraftbonus geg. Gebäude, Schiffe

SCHIFFE

Fischkutter	75H	60	0	0/4	0	M	Fängt Fische und Delphine; baut Reusen
Handelskogge	100H, 50G	80	0	0/6	0	S	Treibt Handel mit anderen Häfen
Feuer-Trireme	75H, 45G	100	2	0/6	2	S	
Schnelle Feuer-Trireme	75H, 45G	120	3	0/8	2	S	
Kriegsgaleone	200H, 150G	120	35	0/6	13	M	Chemie erforderlich; Mindestreichweite 3; Angriffsbonus geg. Gebäude
Transportschiff	125H	100	0	4/8	0	S	Transportiert Landeinheiten
Brander	70H, 50G	50	110	0/6	0	S	Explodiert, beschädigt alles in der Nähe; Angriffsbonus geg. Gebäude
Galeere	90H, 30G	120	6	0/6	5	S	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Kriegsgaleere	90H, 30G	135	7	0/6	6	S	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Galeone	90H, 30G	165	8	0/8	7	S	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Drachenboot	100H, 50G	130	7	0/6	6	S	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Elite-Drachenboot	100H, 50G	160	8	0/8	7	S	Angriffsbonus geg. Gebäude und Rammen
Schwerer Brander	70H, 50G	60	140	0/8	0	S	Explodiert, beschädigt alles in der Nähe; Angriffsbonus geg. Gebäude
Schwere Kriegsgaleone	200H, 150G	150	45	0/8	15	M	Mindestreichweite 3; Angriffsbonus geg. Gebäude

Kosten & Nutzen von Technologien

Gebäudetechnologien		Kosten	Nutzen
Stadtwatche	II	75N	+4 Sichtweite für Gebäude
Stadtpatrouille	III	300N, 200G	+4 Sichtweite für Gebäude
Maurerhandwerk	III	175H, 150S	Erhöht LP/AS von Gebäuden
Architektur	IV	200H, 300S	Erhöht LP/AS von Gebäuden
Baukran	III	200H, 300S	Dorfbewohner bauen 20% schneller
Wehrgang	IV	400H, 400S	+1.000 LP für Burgen

Technologien für Wirtschaft & Handel

Webstuhl	I	50G	+15 LP für Dorfbewohner; +1/+1 PRK
Schubkarre	II	175N, 50H	Dorfbewohner 10% schneller; +25% Kapazität
Handkarren	III	300N, 200H	Dorfbewohner 10% schneller; +50% Kapazität
Goldabbau	II	100N, 75H	Goldgewinnung 15% schneller
Goldbergbau	III	200N, 150H	Goldgewinnung 15% schneller
Steinabbau	II	100N, 75H	Steinförderung 15% schneller
Steinbergbau	III	200N, 150H	Steinförderung 15% schneller
Doppelschneidige Axt	II	100N, 50H	Holz fällen 20% schneller
Bogensäge	III	150N, 100H	Holz fällen 20% schneller
Zwei-Mann-Säge	IV	300N, 200H	Holz fällen 10% schneller
Brustgeschirr	II	75N, 75H	+75 Nahrung für Felder
Schwerer Pflug	III	125N, 125H	+125 Nahrung für Felder; +1 Sammelleistung Dorfbew.
Dreifelderwirtschaft	IV	250N, 250H	+175 Nahrung für Felder
Münzprägung	II	150N, 50G	Tributgebühren 20%
Bankwesen	III	200N, 100G	Gebührenfreie Tribute
Gilden	IV	300N, 200G	15% Handelsgebühren
Kartografie	II	100N, 100G	Erkundung mit Verbündeten
Wehrpflicht	IV	150N, 150G	Erschaffen von Militäreinheiten 33% schneller
Spion/Verrat	IV	200G	Gleiche Sichtweite wie Feind/Könige sichtbar
Pioniere	IV	400N, 200G	Dorfbewohner +15 AS gegen Gebäude

Mönch-Technologien

Eifer	III	140G	Mönche 15% schneller
Heiligkeit	III	120G	+50% LP für Mönche
Illumination	IV	120G	Regeneration Mönche 50% schneller
Glaube	IV	750N, 1000G	+50% Widerstand gegen Bekehrung
Blockdruck	IV	200G	+3 RW Bekehrung
Erlösung	III	475G	Bekehrt Gebäude (außer Dorfbewohner, Klöster, Felder, Reusen), Rammbocke, Triböke
Stühne	III	325G	Bekehrung anderer Mönche

Kosten: N=Nahrung, H=Holz, S=Steine, G=Gold

Infanterie-Technologien

Fährtenlesen	II	75N	+2 Sichtweite Infanterie
Knappe	III	200N	Infanterie 10% schneller
Schuppenpanzer	II	100N	+1/+1 PRK Infanterie
Kettenhemd	III	200N, 100G	+1/+1 PRK Infanterie
Plattenpanzer	IV	300N, 150G	+1/+2 PRK Infanterie
Schmiedekunst	II	150N	+1 AS Infanterie/Kavallerie
Eisengießen	III	220N, 120G	+1 AS Infanterie/Kavallerie
Schmelzofen	IV	275N, 225G	+2 AS Infanterie/Kavallerie

Fernwaffen-Technologien

Befiederung	II	100N, 50G	+1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfbewohner, Burgen, Türme
Bodkin-Pfeil	III	200N, 100G	+1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfbewohner, Burgen, Türme
Armschutz	IV	300N, 200G	+1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfbewohner, Burgen, Türme
Gefütterte Bogenschützenrüst.	II	100N	+1/+1 PRK
Lederrüst. f. Bogenschützen	III	150N, 150G	+1/+1 PRK
Kettenhemd f. Bogenschützen	IV	250N, 250G	+1/+2 PRK
Chemie	IV	300N, 200G	+1 AS von Fernwaffen (außer Schießpulvereinheiten); Schießpulvereinheiten können entwickelt werden
Ballistik	III	300H, 175G	Bewegliche Einheiten erfassen
Mörderlöcher	III	200N, 200S	Ohne Mindestreichweite
Glühendes Geschoss	III	350N, 100G	+50% AS Türme gegen Schiffe
Belagerungsingenieur	IV	500N, 600H	+1 RW Belagerung (außer Rammbocke und Triböke); +20% AS gegen Gebäude

Kavallerie-Technologien

Pferdehaltung	III	250N	Kavallerie 10% schneller
Schuppenpanzer f. Pferde	II	150N	+1/+1 PRK Kavallerie
Kettenpanzer f. Pferde	III	250N, 150G	+1/+1 PRK Kavallerie
Plattenpanzer f. Pferde	IV	350N, 200G	+1/+2 PRK Kavallerie

Schiffstechnologien

Kielholen	III	250N, 150G	+1 PRK; +5 Transportkapazität
Trockendock	IV	600N, 400G	Schiffe 15% schneller; +10 Transportkapazität
Schiffbauer	IV	1000N, 300G	-20% Holz für Schiffbau



Dunkle Zeit



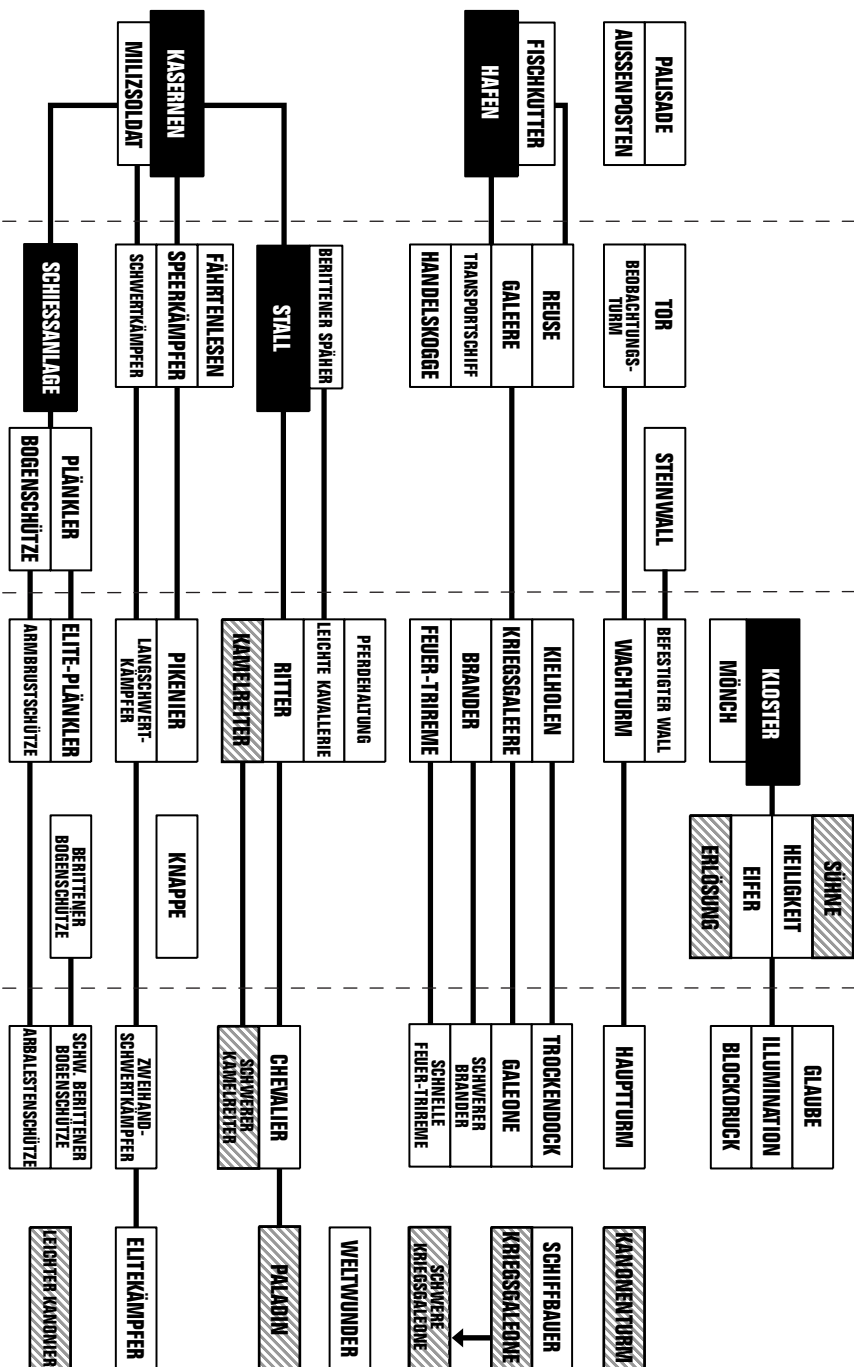
Feudal-zeit



Ritter-zeit

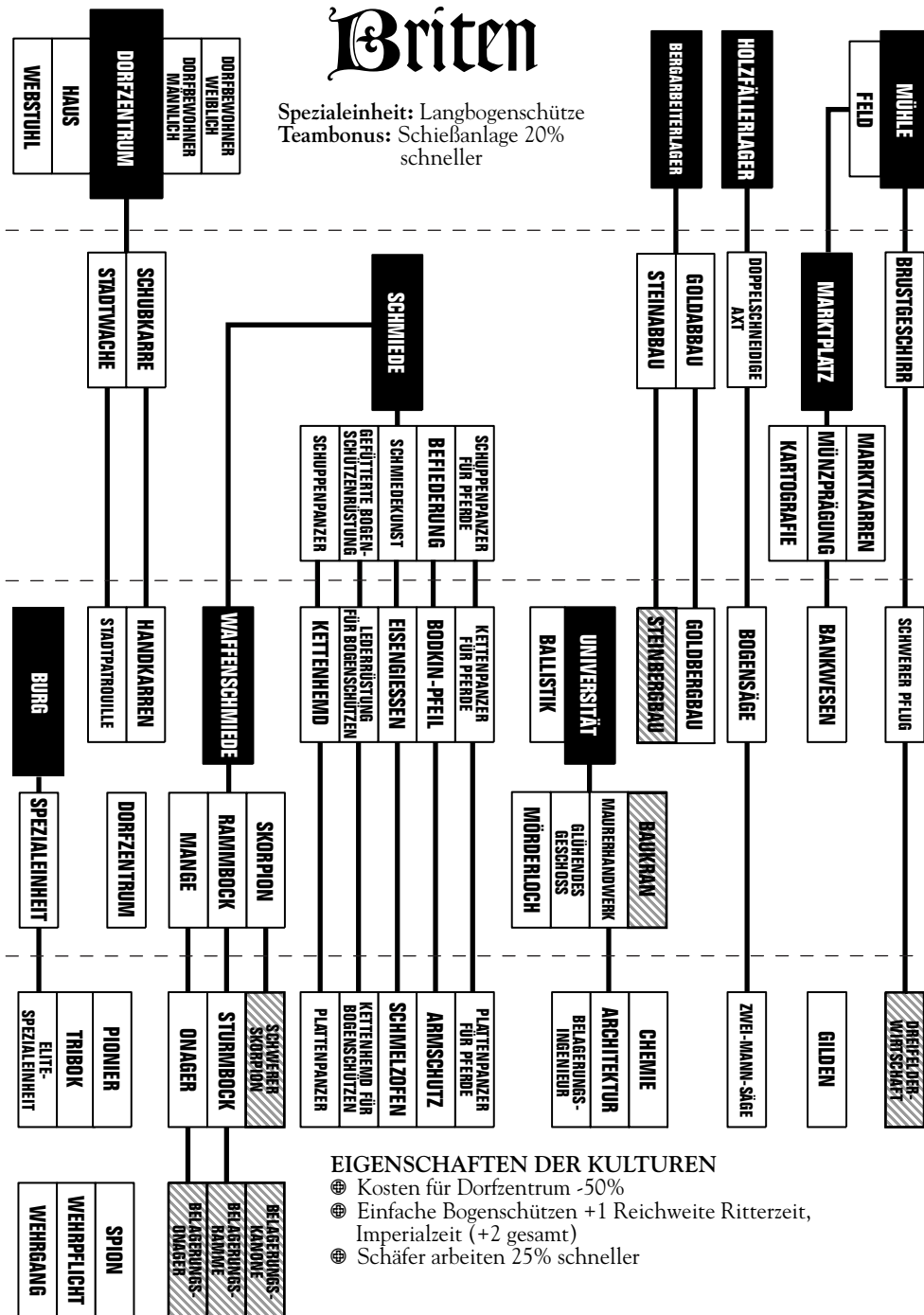


Imperial-
zeit



Briten

Spezialeinheit: Langbogenschütze
Teambonus: Schießanlage 20%
schneller



EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊗ Kosten für Dorfzentrum -50%
- ⊗ Einfache Bogenschützen +1 Reichweite Ritterzeit, Imperialzeit (+2 gesamt)
- ⊗ Schäfer arbeiten 25% schneller



Dunkle Zeit



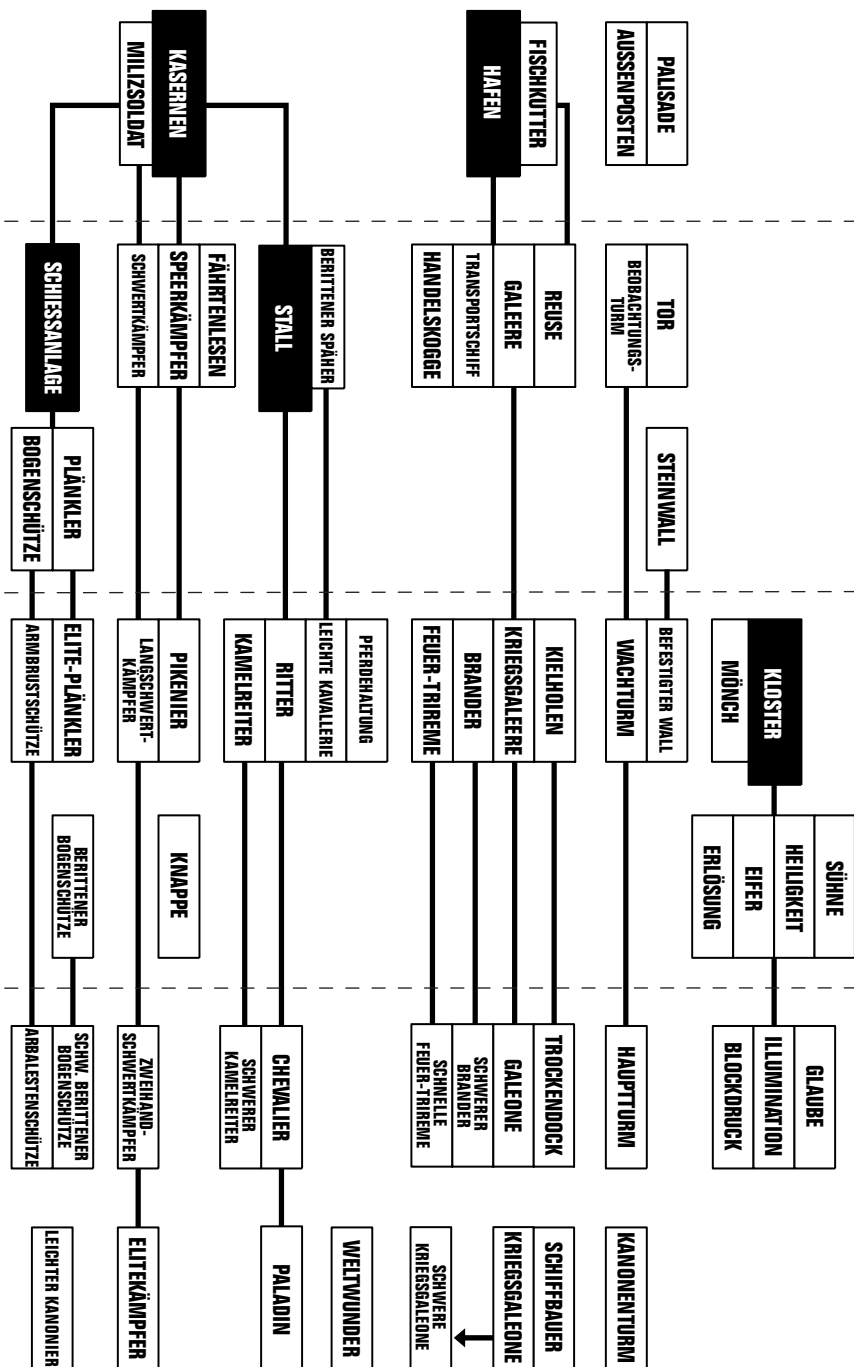
Feudal-zeit



Ritter-zeit

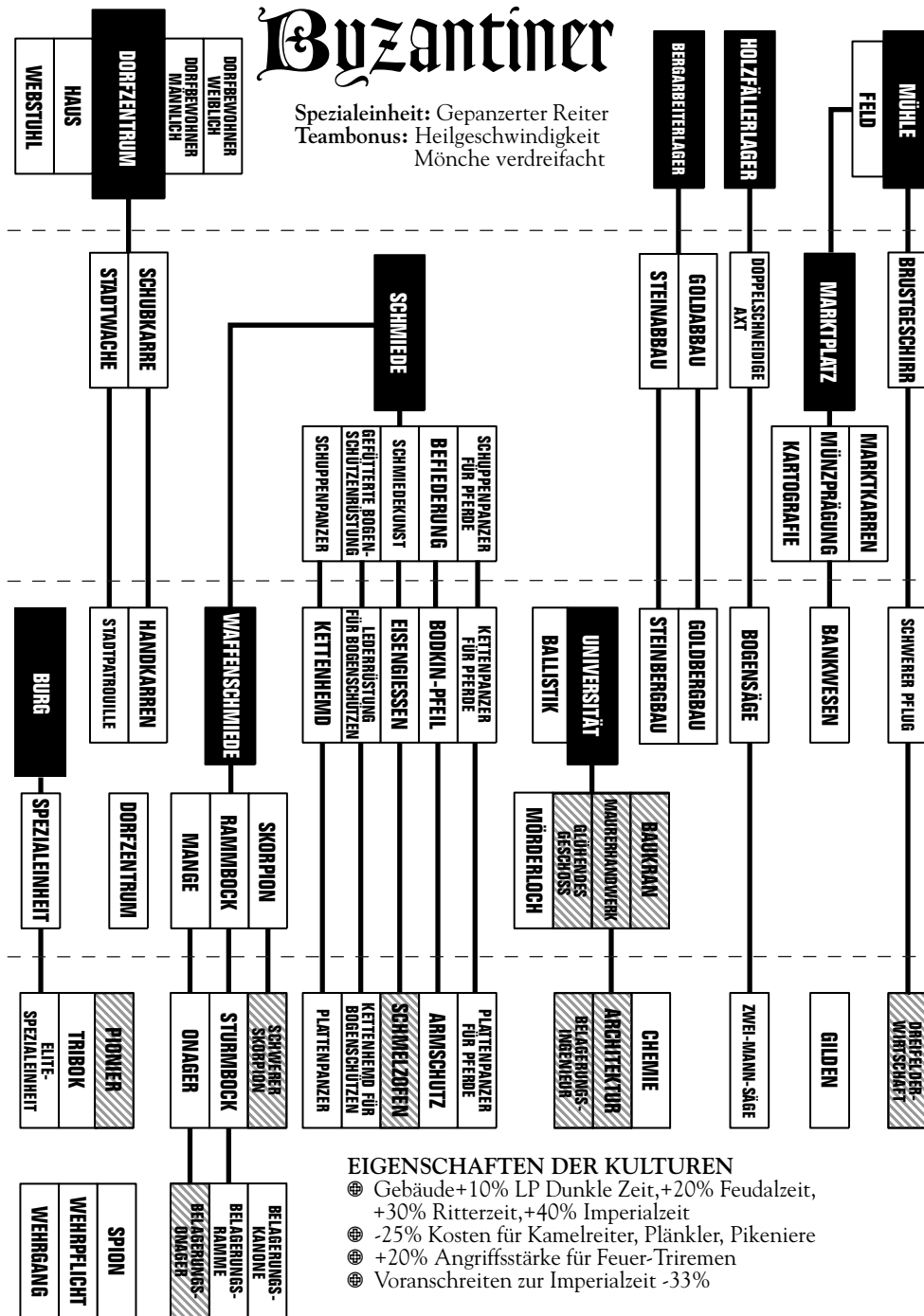


Imperial-
zeit



Byzantiner

Spezialeinheit: Gepanzerter Reiter
Teambonus: Heilgeschwindigkeit
Mönche verdreifacht



EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊕ Gebäude+10% LP Dunkle Zeit,+20% Feudalzeit,
+30% Ritterzeit,+40% Imperialzeit
- ⊕ -25% Kosten für Kamelreiter, Plänkler, Pikeniere
+20% Angriffsstärke für Feuer-Triremen
- ⊕ Vorschreiten zur Imperialzeit -33%



Dunkle
Zeit



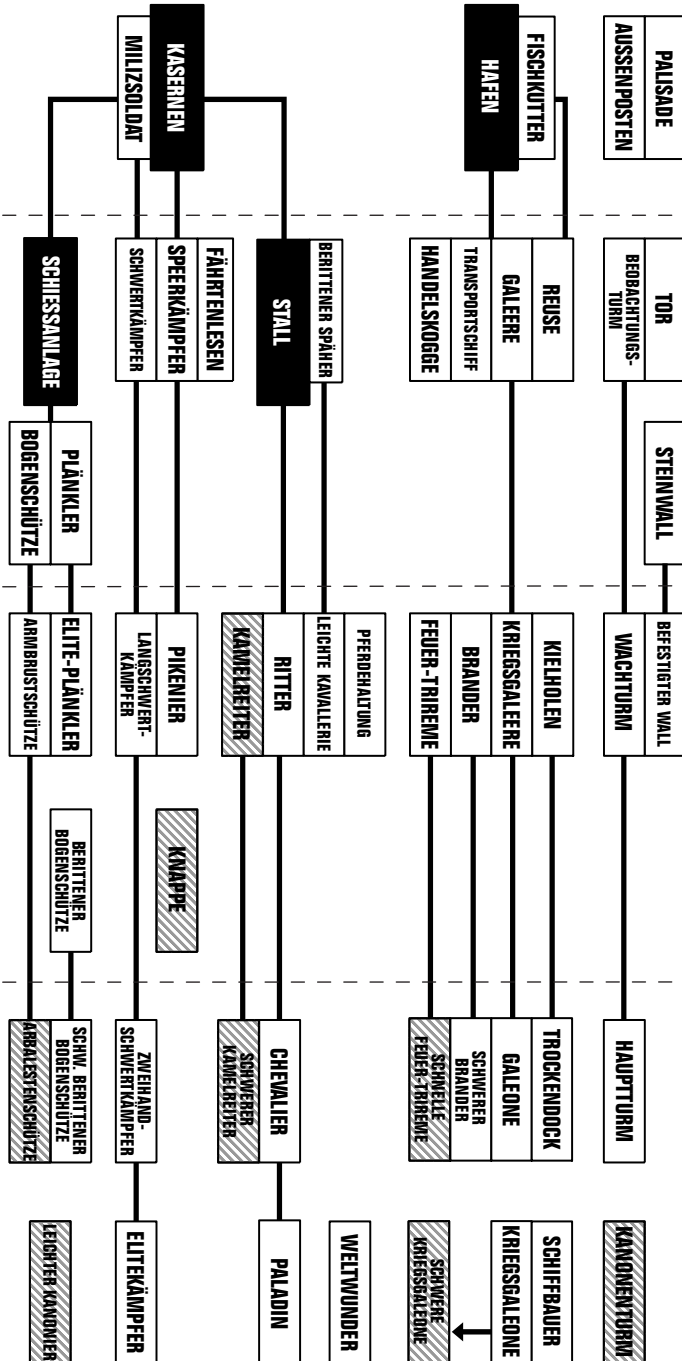
Feudal-
zeit



Ritter-
zeit

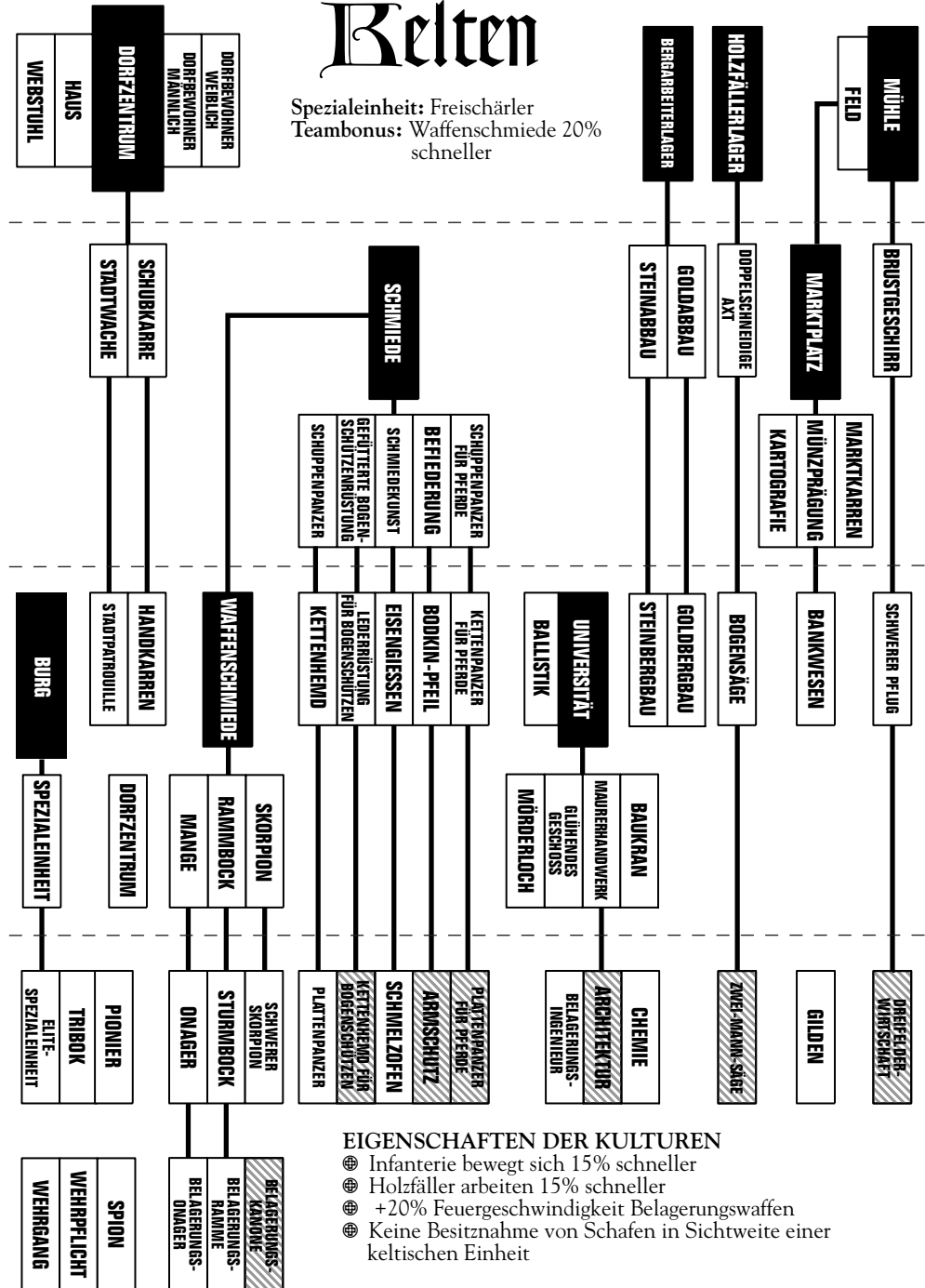


Imperial-
zeit



Kelten

Spezialeinheit: Freischärler
Teambonus: Waffenschmiede 20%
schneller



EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊕ Infanterie bewegt sich 15% schneller
- ⊕ Holzfäller arbeiten 15% schneller
- ⊕ +20% Feuergeschwindigkeit Belagerungswaffen
- ⊕ Keine Besitznahme von Schafen in Sichtweite einer keltischen Einheit



Dunkle
Zeit



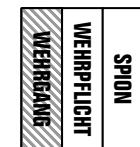
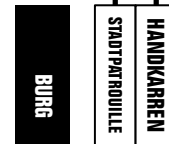
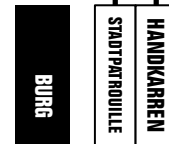
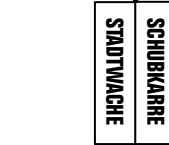
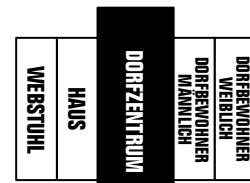
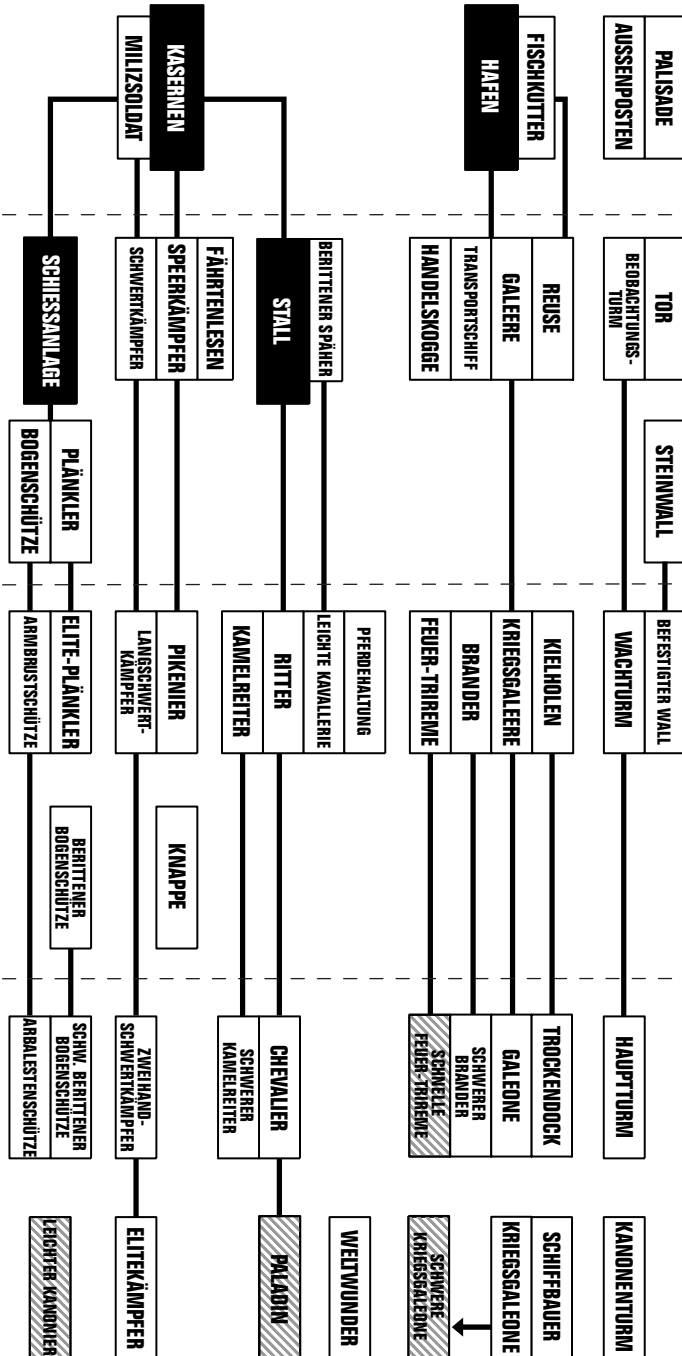
Feudal-
zeit



Ritter-
zeit

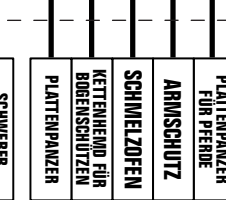
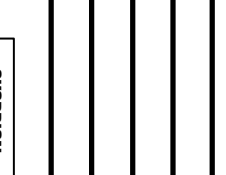
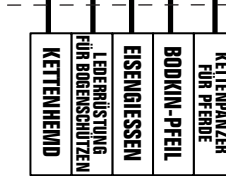


Imperial-
zeit



Chinesen

Spezialeinheit: Chu Ko Nu
Teambonus: +45% Nahrung für Felder

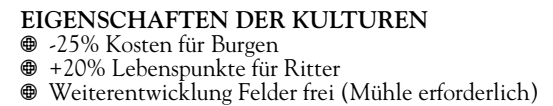


EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊕ +3 Dorfbewohner, aber -150 Nahrung beim Start
- ⊕ Kosten für Technologien -10% Feudalzeit, -15% Ritterzeit, -20% Imperialzeit
- ⊕ Dorfzentren unterstützen 10 Bewohner
- ⊕ +50% Lebenspunkte für Brander

Spezialeinheit: Axtwerfer
Teambonus: Ritter +2 Sichtweite

Spezialeinheit: Axtwerfer
Teambonus: Ritter +2 Sichtweite



Dunkle Zeit



Feudal-zeit



Ritter-zeit



Imperial-
zeit





Dunkle
Zeit



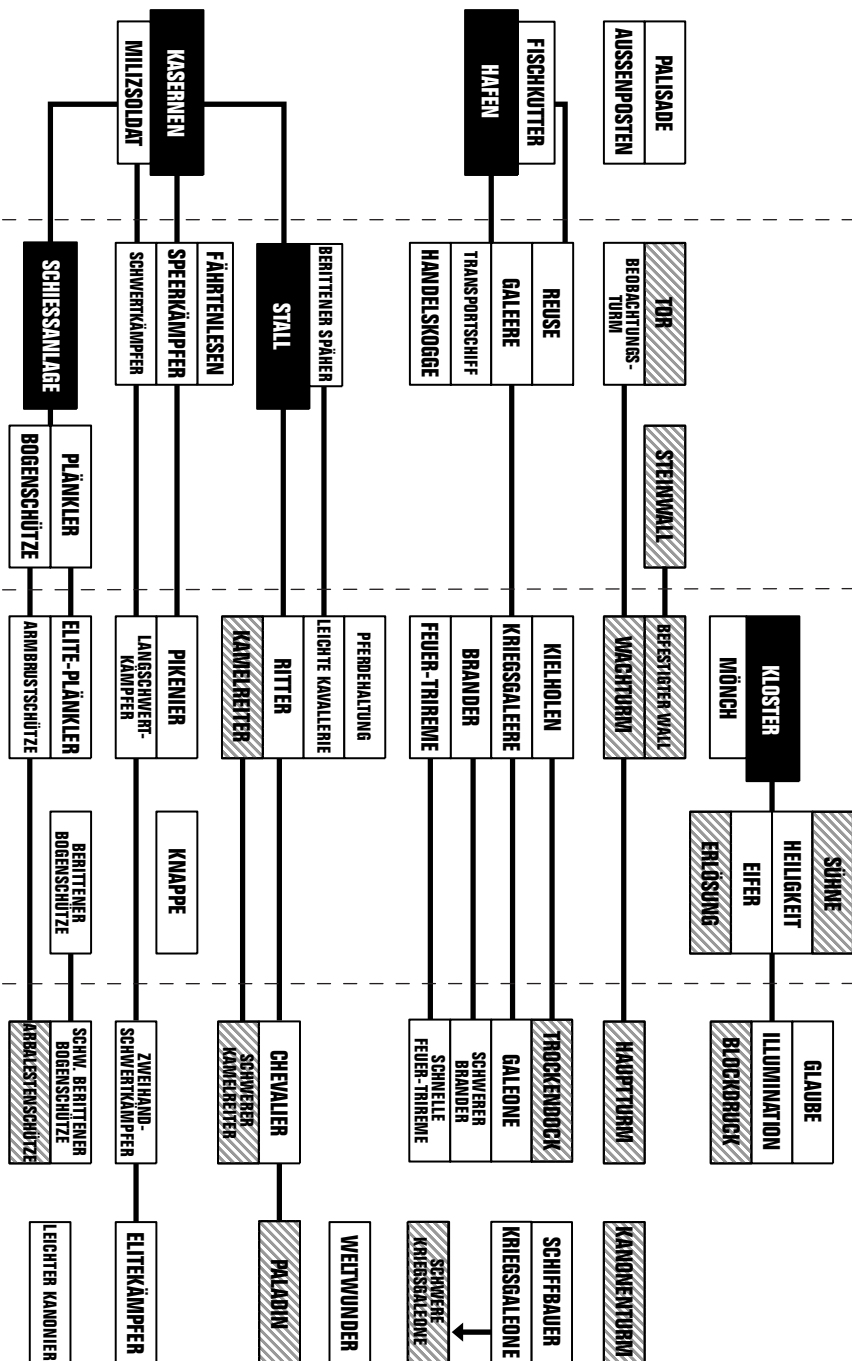
Feudal-
zeit



Ritter-
zeit

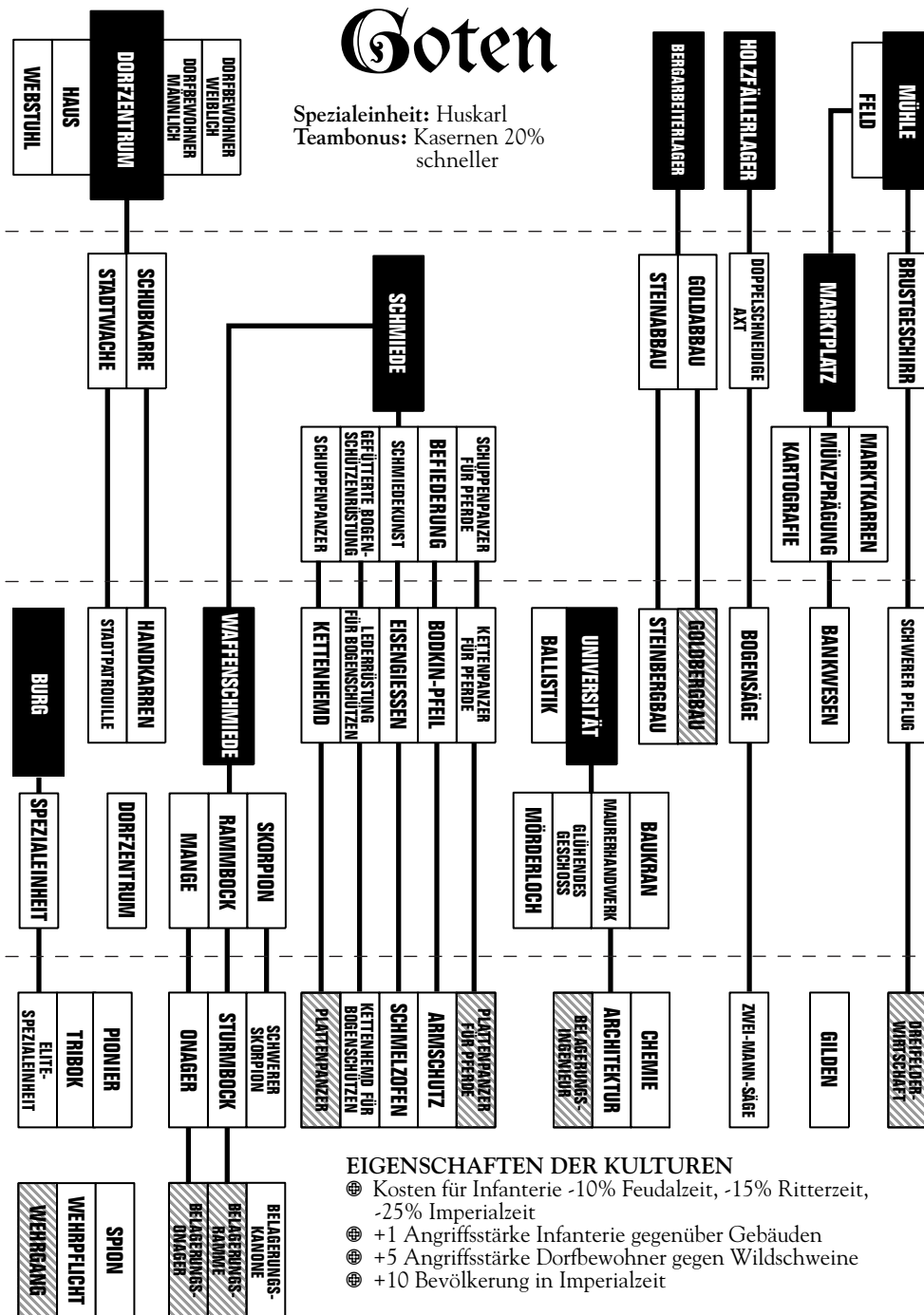


Imperial-
zeit



Goten

Spezialeinheit: Huskarl
Teambonus: Kasernen 20%
schneller



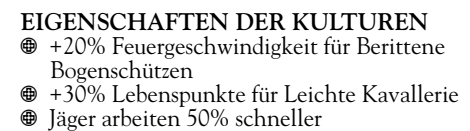
EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊕ Kosten für Infanterie -10% Feudalzeit, -15% Ritterzeit, -25% Imperialzeit
- ⊕ +1 Angriffsstärke Infanterie gegenüber Gebäuden
- ⊕ +5 Angriffsstärke Dorfbewohner gegen Wildschweine
- ⊕ +10 Bevölkerung in Imperialzeit

EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- 139

Spezialeinheit: Mangudai
Teambonus: +2 Sichtweite
Berittene Späher,
Leichte Kavallerie





Dunkle Zeit



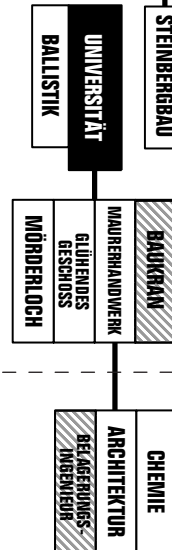
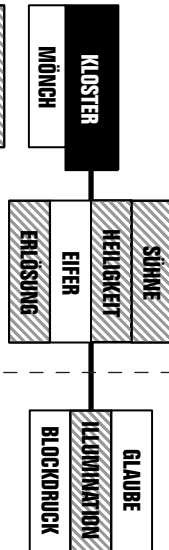
Feudal-zeit



Ritter-zeit



Imperial-
zeit



Spezialeinheit: Kriegselefant
Teambonus: +2 Angriffsstärke
Ritter gegen Bogen-
schützen

- ⊕ +50 Holz/Nahrung beim Start
- ⊕ Arbeitsgeschwindigkeit Dorfzentrum/Hafen +10%
Feudalzeit, +15% Ritterzeit, +20% Imperialzeit;
Lebenspunkte verdoppelt



Dunkle Zeit



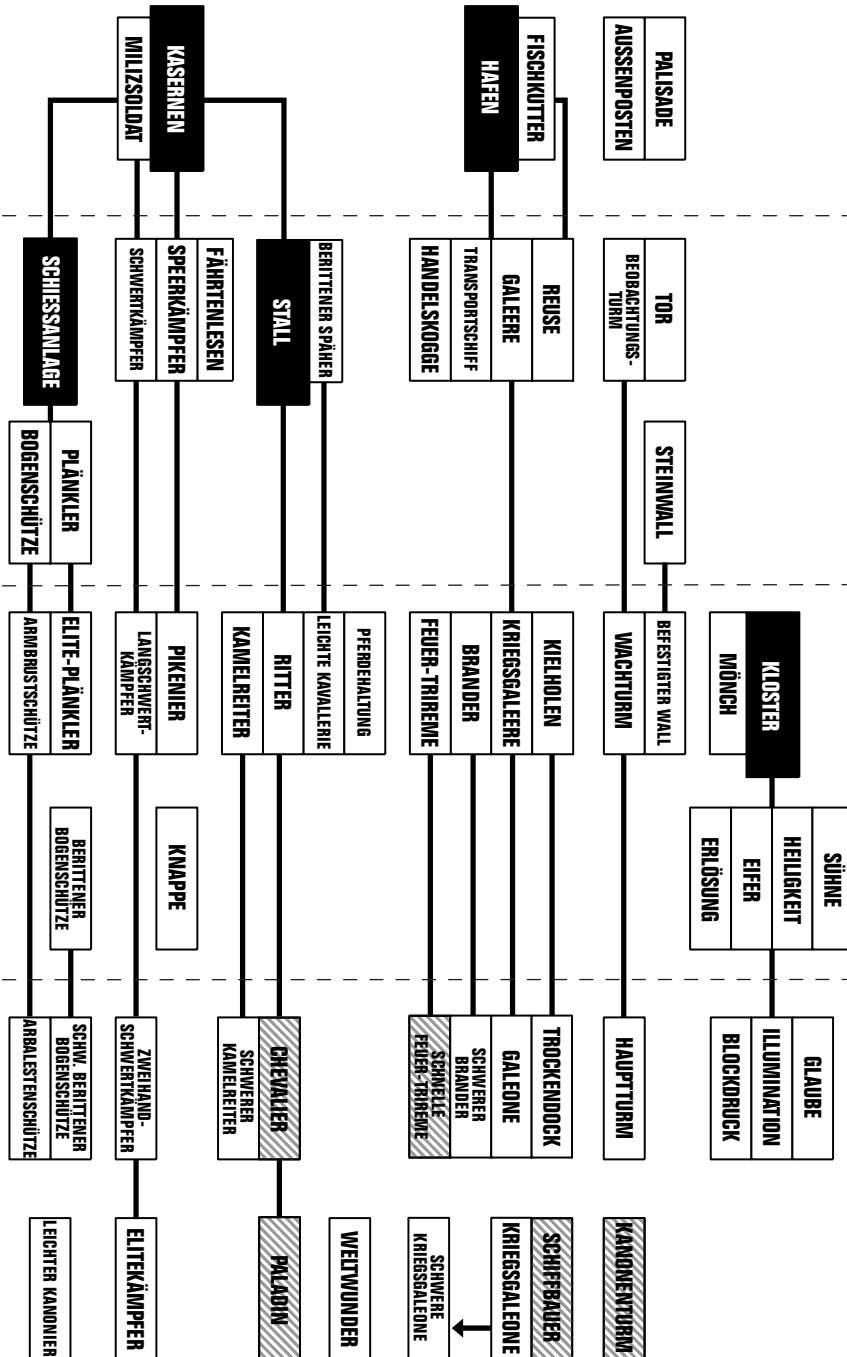
Feudal-zeit



Ritter-zeit

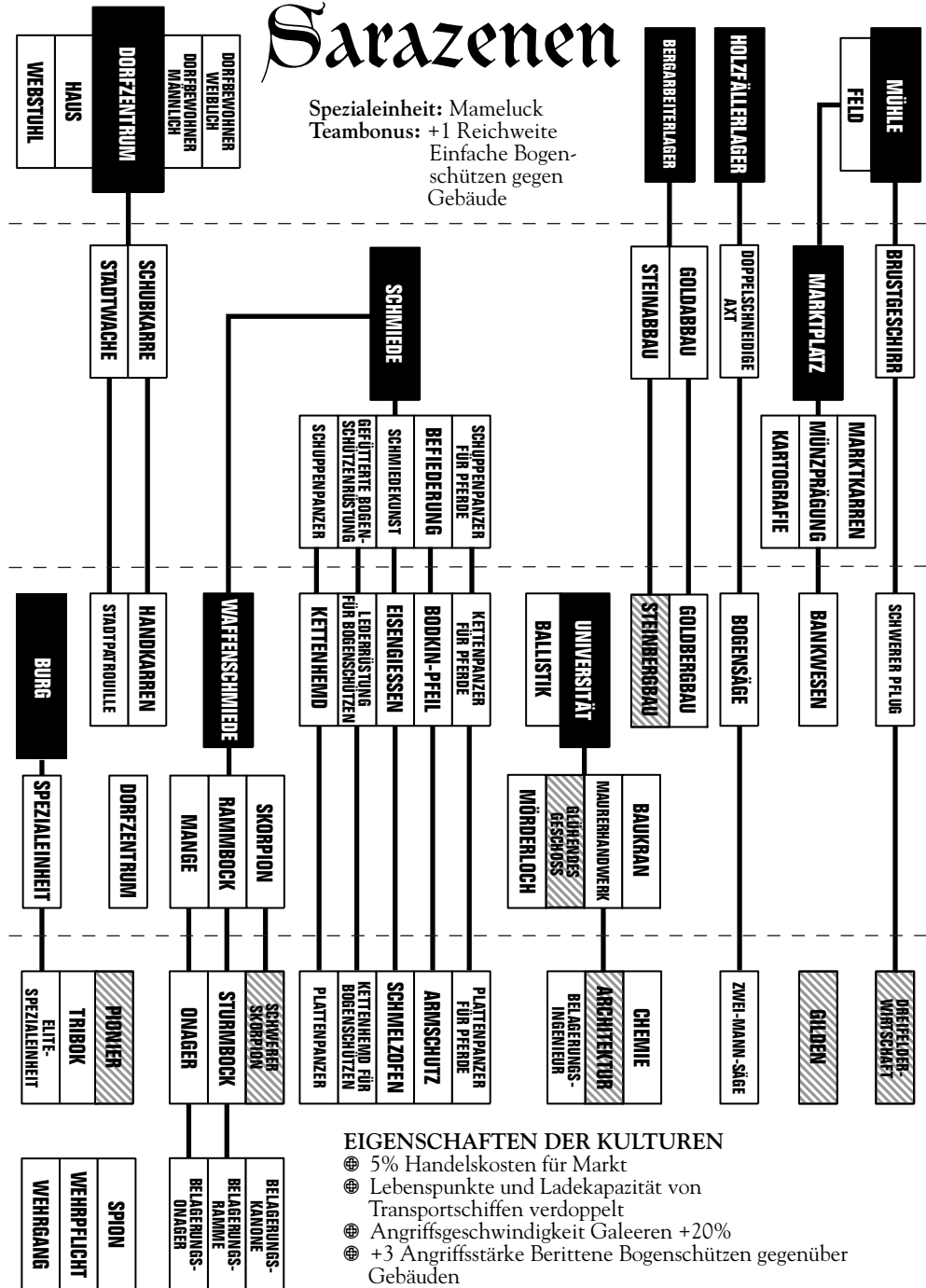


Imperial-
zeit



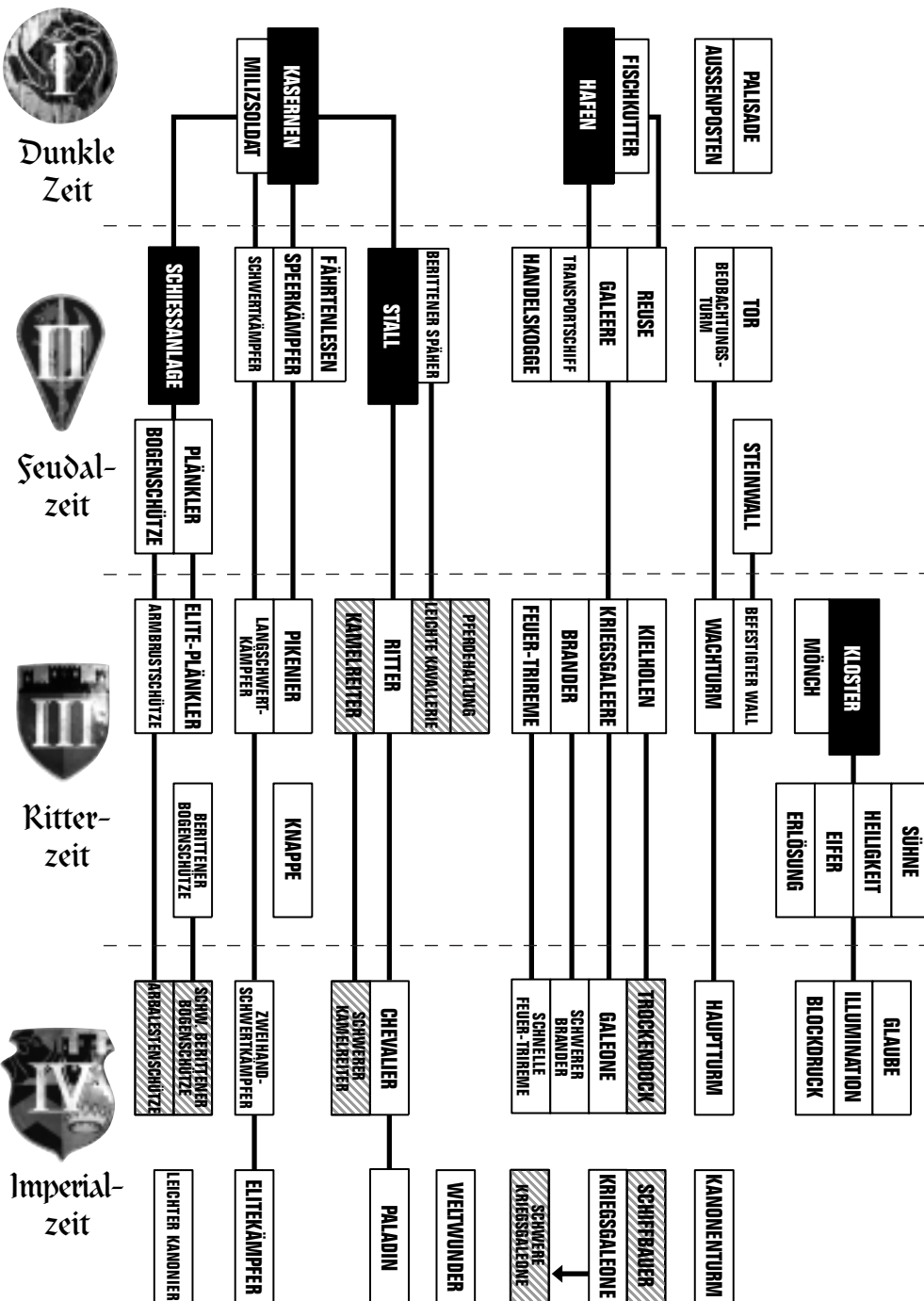
Sarazenen

Spezialeinheit: Mameluck
Teambonus: +1 Reichweite
Einfache Bogen-
schützen gegen
Gebäude



- ⊕ 5% Handelskosten für Markt
- ⊕ Lebenspunkte und Ladekapazität von Transportschiffen verdoppelt
- ⊕ Angriffsgeschwindigkeit Galeeren +20%
- ⊕ +3 Angriffsstärke Berittene Bogenschützen gegenüber Gebäuden

- ⊕ Mönche heilen aus doppelter Entfernung
- ⊕ 2x Einquartierung von Einheiten in Türmen, einquartierte Einheiten 2x Pfeile
- ⊕ Mörderlöcher frei
- ⊕ -33% Kosten für Felder
- ⊕ +2 Angriffsstärke/+5 Reichweite f. Dorfzentrum





Dunkle Zeit



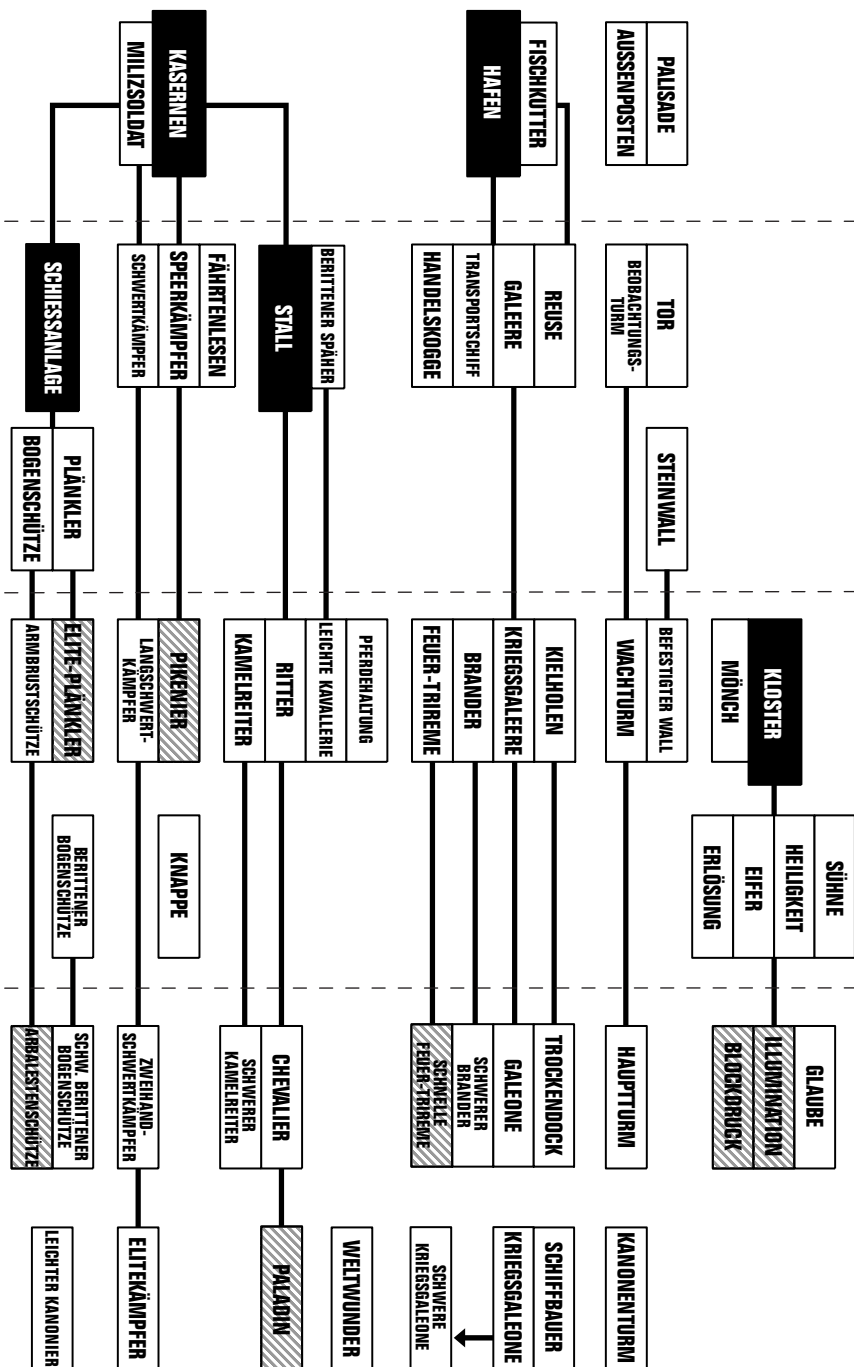
Feudal-zeit



Ritter-zeit

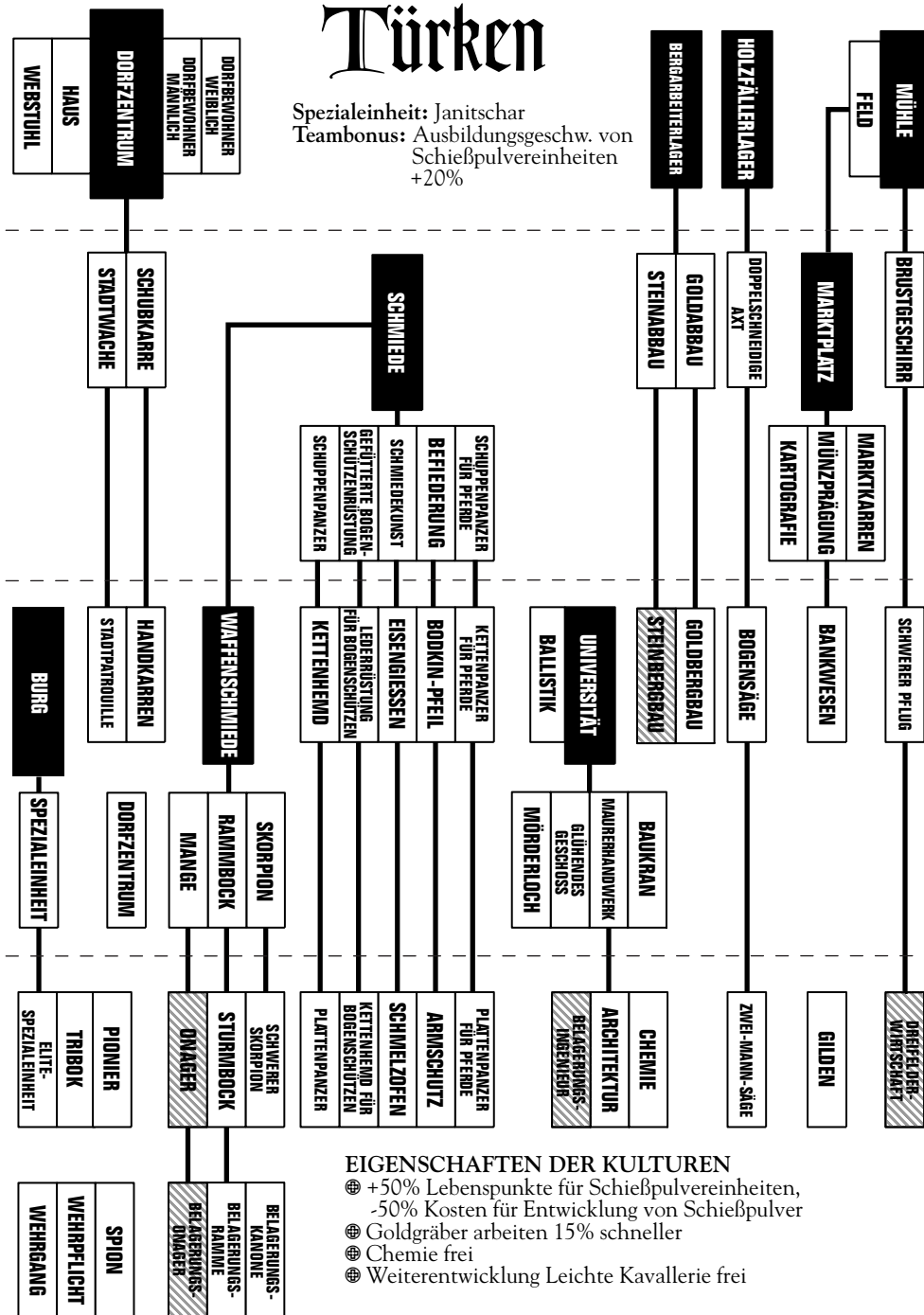


Imperial-
zeit



Türken

Spezialeinheit: Janitschar
Teambonus: Ausbildungsgeschw. von
Schießpulvereinheiten
+20%



EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊕ +50% Lebenspunkte für Schießpulvereinheiten,
- ⊖ -50% Kosten für Entwicklung von Schießpulver
- ⊕ Goldgräber arbeiten 15% schneller
- ⊕ Chemie frei
- ⊕ Weiterentwicklung Leichte Kavallerie frei



Dunkle
Zeit



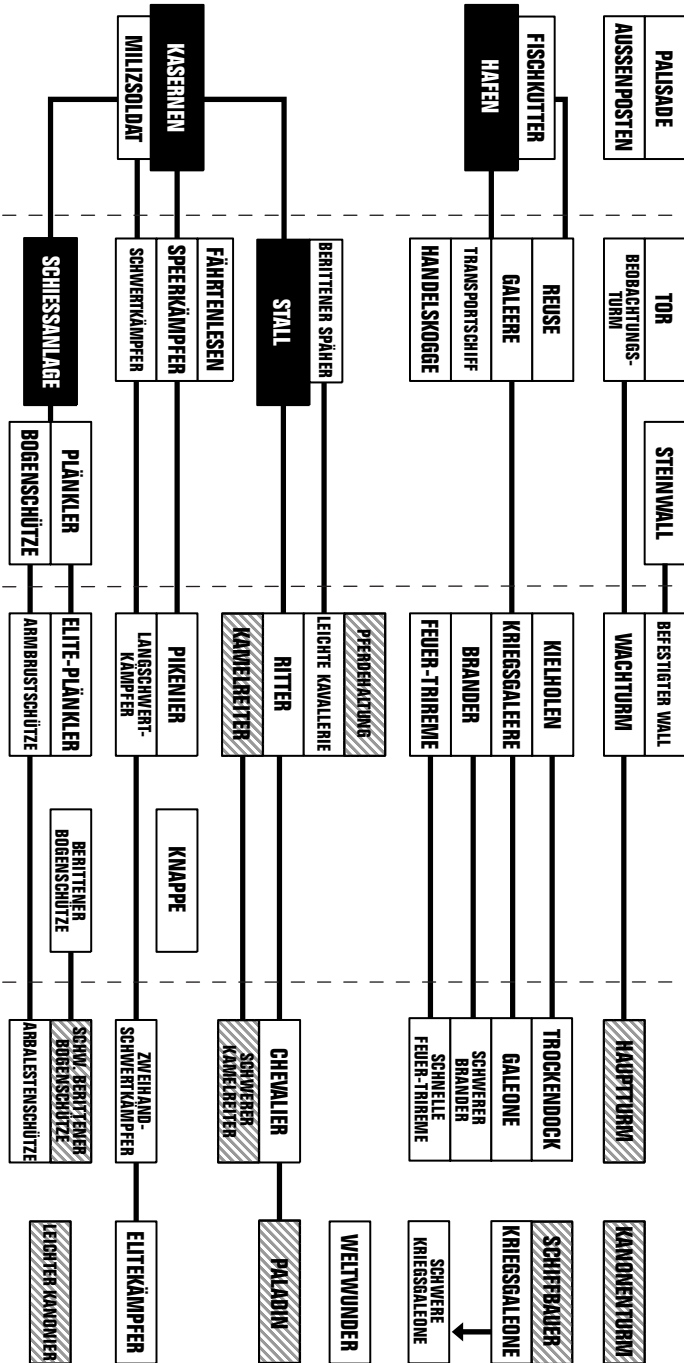
Feudal-
zeit



Ritter-
zeit

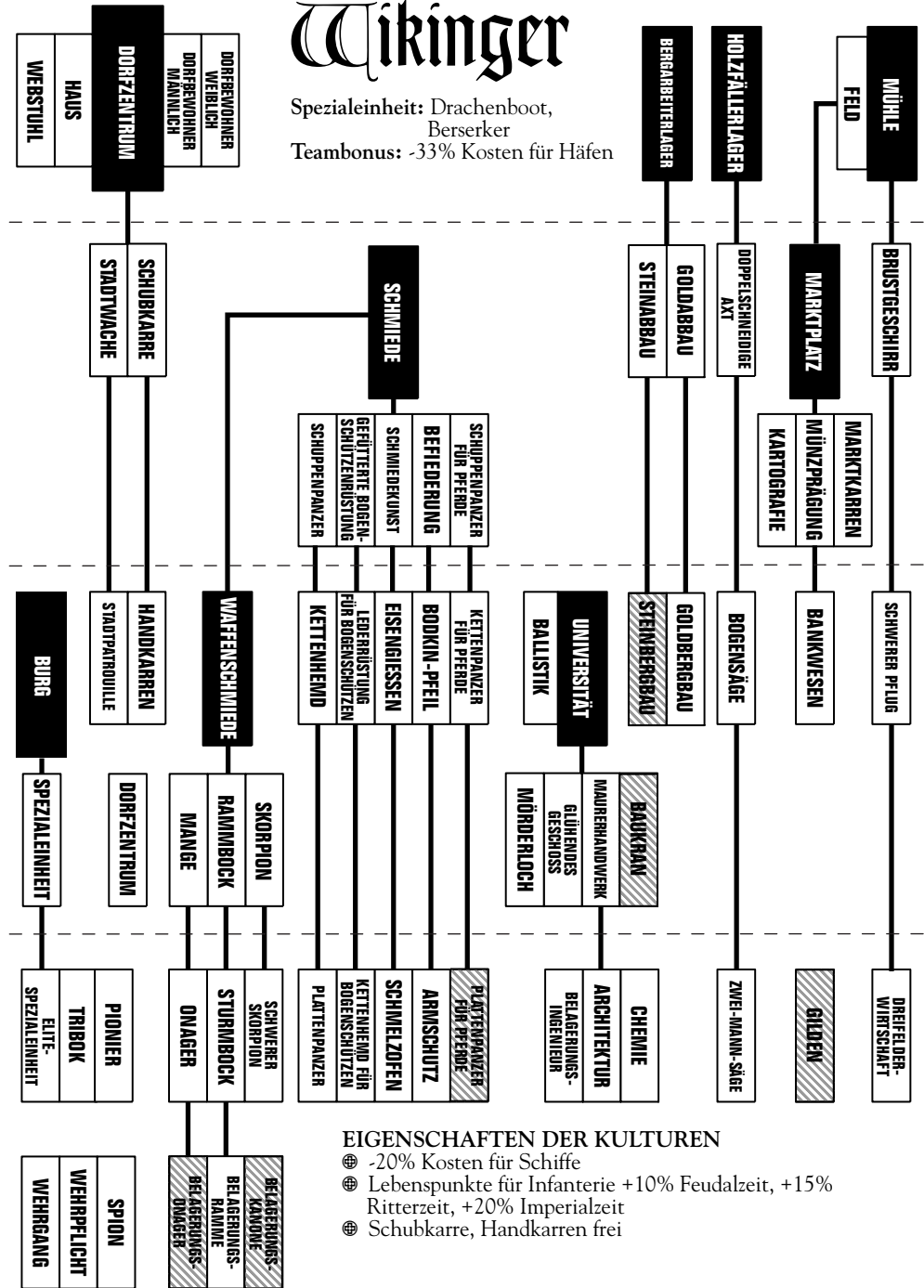


Imperial-
zeit



Vikinger

Spezialeinheit: Drachenboot, Berserker
Teambonus: -33% Kosten für Häfen



EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

- ⊕ -20% Kosten für Schiffe
- ⊕ Lebenspunkte für Infanterie +10% Feudalzeit, +15% Ritterzeit, +20% Imperialzeit
- ⊕ Schubkarre, Handkarren frei

Index



Anfänger, Tipps 10
 Angriff
 befehlen 40
 Benachrichtigung 40
 Architektur 102
 Armbrustschütze 75
 Armee 6
 Armschutz 113
 Auf Leben und Tod 14
 Aufrufen der Hilfe
 3, 12, 14, 21, 25
 Außenposten 63
 Axtwerfer 73



Ballistik 114
 Bankwesen 107
 Baukran 103
 Beenden von Spielen 12
 Beerensträucher 4, 10
 Befestigter Wall 63
 Befiederung 112
 Belagerungsingenieure 115
 Belagerungswaffen 88
 Beobachtungsturm 63
 Bergarbeiterlager 55
 Berittene Späher 6, 82

Berittener Bogenschütze 77
 Berserker 70
 Bewachende Einheiten 44
 Blockdruck 118
 Bodkin-Pfeil 112
 Bogensäge 105
 Brustgeschirr 106
 Burg 60



Chemie 114
 Chevallier 84



Deutschritter 72
 Diplomatische Haltung 48
 Doppelschneidige Axt 105
 Dorfbewohner
 Aufgaben erteilen 28
 Beschreibung 26
 erschaffen 4, 31
 Finden von untätigen 28
 Dorfglocke 42
 Dreifelderwirtschaft 107
 Dunkle Zeit 34



Eifer 117
 Einheiten
 Befehle erteilen 43
 Bewachen (Befehl) 44
 bewegen 38
 bewegen entlang eines
 bestimmten Wegs 39
 den Befehl geben
 anzugreifen. *Siehe*
 Siehe Angriff
 einquartieren 40
 entfernen 33
 feindliche. *Siehe*
 Feindliche Einheiten
 Folgen (Befehl) 44
 gruppieren 38
 heilen 43
 Infanterie 65
 Kavallerie 82
 mehrfaches Produzieren
 32
 Militäreinheiten 31
 Patrouillieren (Befehl)
 43
 Produktionsschleife 32
 schützen 40
 Schützeinheiten 74
 Spezialeinheiten 34, 60
 Transport über Wasser
 39
 Typen 65
 weiterentwickeln 8, 36
 Einquartieren von Einheiten
 40

Eisengießen 111
 Entfernen von Einheiten und
 Gebäuden 33
 Entwickeln von Technologien
 8, 36
 Erkunden der Karte 6
 Erkundungsmissionen 37
 Erlösung 117
 Eroberung 18



Fährtenlesen 110
 Feindliche Einheiten
 angreifen 8
 bekehren 42
 wählen 48
 Feld 55
 Felder und Reusen
 Beschreibung 28
 Sammeln von Nahrung
 28
 Feudalzeit 34
 Formationen
 benutzergesteuert 47
 Beschreibung 46
 Typen 47
 und Kampfverhalten 46
 wählen 46
 Freischärler 73



Gebäude
 Beschreibung 53

Einquartieren von
 Einheiten 40
 entfernen 33
 errichten 5, 29
 reparieren 30
 Wirtschaftsgebäude 53
 Gebäudetechnologien 101
 Gefütterte Bogenschützen-
 rüstung 113
 Gelände 37
 Gewinnbedingungen
 17, 18, 19, 20
 Gewinnen von Spielen 9
 Gilden 108
 Glaube 118
 Glühendes Geschoss 115
 Gold
 4, 10, 27, 28, 55, 104
 Goldabbau 104
 Goldbergbau 104
 Gruppe auswählen 38



Hafen 56
 Handel
 Beschreibung 51
 Handelskogge 92
 Handkarren 104
 Hauptturm 64
 Häuser
 bauen 5
 Beschreibung 54
 Heilen von Einheiten 43
 Heiligkeit 117
 Holz 3, 4, 27, 28, 29
 Holzfällerlager 56
 Huskarl 71



Illumination 118
 Imperialzeit 35
 Infanterieeinheiten 65
 Infanterietechnologien 110
 Installieren von Age of
 Empires II 2



Janitschar 80



Kamelreiter 85
 Kampagnen
 Erstellen eigener 25
 spielen 13
 Kanonenturm 64
 Karte
 auswählen 16
 erkunden 6, 37
 Typen 16
 Kartografie 108
 Kaserne
 Beschreibung 59
 errichten 6
 Kavallerieeinheiten 82
 Kavallerietechnologien 115
 Kettenhemd 110
 Kettenhemd für Bogen-
 schützen 114
 Kettenpanzer für Pferde 116

Kielholen 119
Kloster 58
Knappe 110
Königsmord 14
Kriegselefant 87
Kulturen 16



Langbogenschütze 81
Lederrüstung für Bogen-
schützen 113
Lernkampagne 3



Mangudai 81
Marktkarren 99
Marktplatz
und Handel 51
Maurerhandwerk 102
Militäreinheiten
Siehe Einheiten
Militärgebäude 59
Miliz 65
Milizsoldat 6
Mönch-Technologien 117
Mönche
Bekehren feindlicher
Einheiten 42
Beschreibung 99
Heilen von Einheiten 43
Mörderloch 115
MSN Gaming Zone 24
Mühle

bauen 5
Beschreibung 55
Münzprägung 107



Nahrung 3, 4, 27, 28



Palisaden Wall 62
Patrullierende Einheiten
43
Pioniere 109
Plattenpanzer 111
Produktionsschleife 32
Punktezahl 20
anzeigen 19
berechnen 20



Reliquien 18
Reparieren von Gebäuden,
Schiffen und
Belagerungswaffen 30
Reuse 56
Ritter 83
Ritterzeit 35
Rohstoffe
an der Arbeitsstätte
anzeigen 28

Beschreibung 27
Handel 51
sammeln 28



Sammelpunkte 33
Samurai 71
Schafe 4, 10, 27
Schiffbauer 119
Schiffe
bauen 32
Typen 92
Schiffstechnologien 119
Schmelzofen 112
Schmiede 57
Schmiedekunst 111
Schuppenpanzer 110
Schuppenpanzer für Pferde
116
Schützeneinheiten 74
Technologien 112
Schwerer berittener Bogen-
schütze 78
Schwerer Kamelreiter 86
Schwerer Pflug 106
Schwertkämpfer 66
Skorpion 88
Skripts für den Computer-
spieler 25
Speerkämpfer 69
Speichern von Spielen 12
Spiele
aufzeichnen 15
beenden 12
Einstellen der Optionen
11
gewinnen 9, 17

Grundtechniken 3
 installieren 2
 Mehrspieler-
 Modus. *Siehe* Spiele
 im Mehrspieler-
 Modus
 Punktezahl. *Siehe*
 Punktezahl
 speichern 12
 Team 49
 Typen. *Siehe* Spieltypen
 wiedergeben 15
 Zufallskarte. *Siehe*
 Zufallskarten-Spiele
 Spiele im Mehrspieler-
 Modus
 aufgeben 24
 einleiten 21
 speichern 23
 Spielgeschwindigkeit 23
 Teilnehmen 21
 Verbindungstypen 21
 wiederherstellen 23
 Spieltypen 13. *Siehe auch*
 unter den einzelnen
 Spieltypen
 Spione 109
 Stadtpatrouille 102
 Stall 59
 Standard-Gewinn-
 bedingungen 18
 Starten von Age of Empires
 II 2
 Steinbergbau 105
 Steinbruch 105
 Steine
 4, 10, 27, 28, 29, 55
 Steinwall 62
 Sühne 118
 Szenarien
 individuell erstellen 24
 spielen 15



Teamspiele 49
 Technologien
 Belagerungseinheiten 112
 Beschreibung 36
 entwickeln 8, 36
 Gebäude 101
 Infanterie 110
 Kavallerie 115
 Mönch 117
 Schiff 119
 Schützeneinheiten 112
 Wirtschaft und Handel
 103
 Technologien für
 Belagerungseinheiten
 112
 Technologieebäume der
 Briten 126
 Byzantiner 128
 Chinesen 132
 Franken 134
 Goten 136
 Japaner 138
 Kelten 130
 Mongolen 140
 Perser 142
 Sarazenen 144
 Teutonen 146
 Türken 148
 Wikinger 150
 Tipps für Anfänger 10
 Tor
 Beschreibung 61
 Tore
 abschließen, aufschließen
 61
 Transportschiff 39
 Trockendock 119

Türme
 Beobachtungsturm 63
 Hauptturm 64
 Kanonenturm 64
 Wachturm 64



Unerfahrene Spieler, Tipps
 10



Verbindungstypen, Spiele im
 Mehrspieler-Modus
 21
 Verbündete
 benachrichtigen 50
 wählen 48



Wachturm 64
 Waffenschmiede 61
 Wälle
 Befestigter Wall 63
 Palisaden 62
 Steinwall 62
 Webstuhl 103
 Wegmarkierungen 39
 Wehrgang 103
 Wehrpflicht 108

Weltwunder 18, 59
Wildschweine 4, 26
William Wallace-Lern-
kampagne 3
Wirtschaft und Handel
Technologien 103



Zeitalter. *Siehe* unter den
 einzelnen Zeitaltern
 Beschreibung 7, 34
 Voranschreiten zum
 nächsten 7
 voranschreiten innerhalb
 34
Zeitlimit 19
Zone. *Siehe* OSN Gaming
 Zone
Zufallskarten-Spiel
 Beschreibung 13
 spielen 13
 starten 3
Zwei-Mann-Säge 106
Zweihandschwertkämpfer
 67