

---

# America

# No peace beyond the line!

Related Designs GmbH

**DATA BECKER**

**Copyright** © by DATA BECKER GmbH & Co. KG  
Merowingerstr. 30  
40223 Düsseldorf

**Programmautor** Related Designs GmbH

**Produktmanagement** Robert Lauth

**Handbuchautor** Alexander Chroust

**Umschlaggestaltung** Inhouse-Agentur DATA BECKER

**Druck** Media-Print, Paderborn

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buchs darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH & Co. KG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN 3-8158-6822-X

## ***Wichtiger Hinweis***

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten CD wurden von den Autoren mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Die in diesem Werk enthaltenen Texte stellen Anregungen und Beispiele dar. Dabei handelt es sich um eine Auswahl ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Verlag und Autoren übernehmen, obwohl ebenfalls mit Sorgfalt erstellt, weiterhin keinerlei Haftung für die Vollständigkeit und Richtigkeit, für den Inhalt der Texte oder dafür, dass der mit dem Einsatz der Texte vom Verwender bezweckte Erfolg auch tatsächlich eintritt. Die Verwendung der Texte erfolgt ausschließlich auf eigenes Risiko des Verwenders.

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

zuerst einmal vielen Dank, dass Sie sich für DATA BECKER-Software entschieden haben. Natürlich testen wir unsere Software ausgiebig, bevor Sie unser Haus verlässt. Sollten Sie wider Erwarten einmal Probleme mit Ihrem DATA BECKER-Programm haben, finden Sie Antworten zu den meisten Fragen im Handbuch bzw. der Onlinehilfe der Software. Informationen und Änderungen in letzter Minute sind in der Liesmich-Datei auf der Programm-CD zu finden.

Wenn Sie jetzt dennoch Fragen haben, wenden Sie sich doch bitte an unser Supportforum im Internet. Unter [www.databecker.de](http://www.databecker.de) finden Sie nicht nur Hilfen, Tipps und Tricks, sondern auch Updates und Patches zu unseren Produkten. Darauf hinaus nimmt das Onlinesupportforum auch Anfragen per E-Mail entgegen. Wenn es mal länger dauert, haben Sie bitte etwas Verständnis. Wir bemühen uns, alle Anfragen so schnell wie möglich zu bearbeiten.

Wenn Ihnen sowohl das Handbuch des Programms als auch das Supportforum keine Antwort auf Ihre Fragen liefern konnten, können Sie sich auch telefonisch an unseren technischen Support wenden. Bitte beachten Sie, dass wir hier ausschließlich Fragen zu Setup und Inbetriebnahme der Software bearbeiten können. Damit wir Ihre Anfragen schnell und zügig bearbeiten können, bitten wir Sie, Folgendes zu beachten:

1. Sie sollten vor Ihrem PC sitzen und die Produkt-Dokumentation und die Artikelnummer griffbereit bei sich haben sowie
2. eine Liste der von Ihnen eingesetzten Hardware (Grafikkarte/ Treiberversion, Drucker/Treiberversion usw.).
3. Die Versionsnummer Ihres Betriebssystems (z. B. Windows 98 SE) sollte Ihnen ebenso bekannt sein wie der genaue Wortlaut eventueller Fehlermeldungen.
4. Ebenfalls notwendig ist eine Beschreibung Ihres Problems und die Vorgehensweise.

Sie erreichen unsere Support-Hotline montags bis freitags von 12:00 bis 16:00 Uhr unter der Rufnummer 0211/9331-666. Und jetzt viel Spaß mit Ihrem neuen DATA BECKER-Programm

wünscht Ihnen das DATA BECKER Team

# Vorwort

„Nachdem das Pferd von den ersten europäischen Entdeckern nach Amerika gebracht worden war, erkannten insbesondere die Prärieindianer Nordamerikas schnell das Potential der Reittiere.

Erst ihre Nutzung versetzte die Indianer dazu in die Lage, ihrer Lebensgrundlage – den riesigen Büffelherden – dauernd zu folgen und sie mit großer Effizienz zu jagen.

Während man also in diesem Bereich von einer für die Ureinwohner durchaus positiven Folge des Kontakts mit der Alten Welt sprechen kann, erwiesen sich die meisten anderen Entwicklungen als überaus schädlich, indem sie Vernichtung und Verdrängung sowie die Zerstörung der traditionellen Kulturen brachten.

Beginnend mit den Küstenregionen des Ostens, gerieten die Indianer unter den Siedlungsdruck der Europäer, dem sie nach und nach weichen mussten.

Die Besiedlung des Westens, die in „America“ die Hauptrolle spielt, setzte jedoch mit voller Wucht erst im Verlauf des 19. Jahrhunderts ein.

Erst nach der Beendigung des Bürgerkriegs zwischen Nord- und Südstaaten 1865 beschleunigte sich der Prozess stark und gewann eine Eigendynamik, die zu langwierigen blutigen Indianerkriegen führte.

Diese verliefen angesichts der gewaltigen Unterschiede an verfügbarer Technik und an verfügbaren Ressourcen trotz mancher Rückschläge im Detail für die USA letztlich erfolgreich, sodass nach und nach das ganze Land erobert und für eine weiße Besiedlung und wirtschaftliche Ausbeutung erschlossen werden konnte.

Die Indianer wurden – soweit sie überlebten – in Reservate abgedrängt. Ihre Lebensgrundlage, die Büffel, wurden von den Weißen gejagt und in ihrer Zahl so dezimiert, dass die Indianer vielfach keine andere Wahl mehr hatten, als sich Lebensmittel von den Europäern zu beschaffen, wodurch sie in Abhängigkeit gerieten.

Dagegen rebellierten sie immer wieder, letztlich jedoch ohne Erfolgschance.

Doch nicht allein Indianerüberfälle machten den USA zu schaffen.

Das riesige, dünn besiedelte Land bot ideale Bedingungen für Banditen aller Art, die angesichts der in vielen Gebieten wenigstens zu Beginn kaum vorhandenen Präsenz der Staatsmacht mehr oder minder ungehindert ihrer Tätigkeit nachgehen konnten.

Auch die Befriedung des Landes gegen diese Gruppen von Outlaws bereitete Schwierigkeiten und konnte nur in einem langwierigen Prozess erreicht werden.

Hinzu kamen die Widerstände der Natur. Mit unzureichenden Transportmitteln, nämlich zu Fuß, zu Pferd oder per Kutsche, mussten ungeheure Entfernung zurückgelegt werden.

Alle Güter der europäischen Zivilisation mussten mühsam über hunderte von Kilometern zu den entlegenen Außenposten gebracht werden.

Die Wege dorthin waren wie die Wege der Siedlertrecks nicht lückenlos zu überwachen. Hunger, Krankheit oder Achsenbruch, aber auch Indianer- und Banditenüberfälle – das waren Schwierigkeiten, mit denen die Trecks und Transporte meist ohne Hilfe von außen fertig werden mussten.

Die Forts, die die US-Armee in regelmäßigen Abständen entlang der Verkehrswege anlegten, konnten zwar so gut wie nie von den Indianern eingenommen werden. Ihre Kette war jedoch viel zu lückenhaft, um an jedem Ort bedrängten Siedlern Hilfe leisten zu können.

Im Süden stießen die USA mit Mexiko auf einen europäisch geprägten Staat, mit dem sie bald in Konflikte um Landstriche und Einflusszonen gerieten.

Hier waren Kriege im Stile der Alten Welt auszutragen, allerdings unter den Bedingungen der Neuen Welt.

Texas versuchte schon 1836, sich von Mexiko zu lösen. Die USA lehnten jedoch den Antrag zur Aufnahme in die Union zunächst ab. Erst 1848, nach einem Krieg zwischen Mexiko und den USA, wurde der Rio Grande zur Grenze zwischen beiden Staaten gemacht.

Diese Grenze war jedoch keineswegs gesichert. Indianerstämme und Banditen überschritten sie ungehindert auf ihren Raubzügen in beide Richtungen.

Sowohl die USA als auch Mexiko mussten daher ihr besonderes Augenmerk auf die Befriedung der Grenzregion richten.

Dabei arbeiteten sie jedoch keineswegs zusammen. Insbesondere die USA scheuteten vor keiner Verletzung der mexikanischen Souveränität zurück, wenn sie Indianer und Räuber südlich des Rio Grande verfolgten. Dies erzeugte schwere Konflikte zwischen beiden Staaten, die sie bisweilen an den Rand eines neuen Kriegs führten.

Mexiko war jedoch ein Land, das durch innere Konflikte und seine Armut an der Entfaltung einer großen Macht gehindert wurde.

Kleinere und größere Revolutionen waren geradezu an der Tagesordnung, und Banditen machten ständig die Straßen unsicher.

Letztlich hatte es daher im Machtkampf mit den USA keine Chance.“

*Dr. Max Plassmann*

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Erste Schritte</b>	<b>15</b>
<b>Installieren und starten</b>	<b>15</b>
<b>Schnelleinstieg: Die Lernkampagne</b>	<b>15</b>
<b>Tipps für Greenhorns</b>	<b>19</b>
<b>Die Grundeinheiten der Völker</b>	<b>19</b>
<b>Ressourcen</b>	<b>21</b>
<b>Gebäude</b>	<b>22</b>
<b>Erkundung</b>	<b>22</b>
<b>Grundfunktionen</b>	<b>23</b>
<b>Bildschirmaufbau</b>	<b>23</b>
Die Ressourcenanzeige	24
Das Statusmenü	24
Das Befehlsmenü	26
Die Übersichtskarte	27
<b>Markieren und Gruppieren von Einheiten</b>	<b>29</b>
<b>Bewegen von Einheiten</b>	<b>30</b>
<b>Abbau von Gold und Holz</b>	<b>31</b>
<b>Errichten und Reparieren von Gebäuden</b>	<b>33</b>
<b>Erschaffung neuer Einheiten (zivil/militärisch)</b>	<b>36</b>

<b>Gewinnung von Nahrung</b>	<b>39</b>
Anbau von Feldern .....	39
Schnaps als Grundnahrungsmittel .....	40
Jagen und Erlegen von Tieren.....	40
Kühe .....	41
<b>Handel</b> .....	<b>42</b>
<b>Entwicklung von Technologien</b> .....	<b>43</b>
<b>Beschaffung und Zucht von Pferden</b> .....	<b>44</b>
<b>Tastaturbelegung</b> .....	<b>46</b>
<b>Militärische Funktionen</b> .....	<b>49</b>
Kämpfen und Kampfverhalten .....	49
Verfolgung, Patrouillen und Formationen.....	51
Gewehre.....	52
Ausrauben und stehlen.....	53
Moral und Erfahrung .....	55
<b>Die Völker</b> .....	<b>57</b>
<b>Die Indianer</b> .....	<b>57</b>
Einheiten der Indianer .....	57
Zelte der Indianer.....	61
Upgrades der Indianer .....	64
Technologie-Baum der Indianer.....	68
<b>Die Mexikaner</b> .....	<b>69</b>
Einheiten der Mexikaner .....	69
Gebäude der Mexikaner .....	72
Upgrades der Mexikaner .....	76
Technologie-Baum der Mexikaner .....	80
<b>Die Desperados</b> .....	<b>81</b>
Einheiten der Desperados .....	81
Gebäude der Desperados.....	84

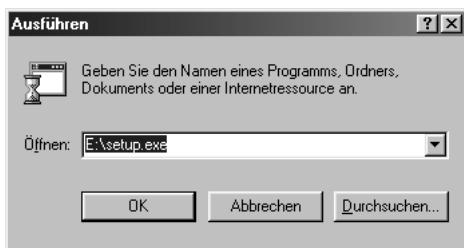
Upgrades der Desperados .....	87
Technologie-Baum der Desperados .....	90
<b>Die US-Amerikaner .....</b>	<b>91</b>
Einheiten der Amerikaner.....	91
Gebäude der Amerikaner .....	94
Upgrades der Amerikaner .....	97
Technologie-Baum der Amerikaner.....	101
 <b>Die Menüführung .....</b>	<b>102</b>
<b>Einzelspieler-Kampagne starten .....</b>	<b>102</b>
<b>Mehrspielerpartie eröffnen .....</b>	<b>106</b>
<b>In die Mehrspielerpartie einsteigen.....</b>	<b>109</b>
<b>Das Ingame-Menü .....</b>	<b>111</b>
<b>Diplomatie .....</b>	<b>112</b>
<b>Statistik .....</b>	<b>114</b>
 <b>Website, Lösungsbuch und Support .....</b>	<b>115</b>
 <b>Credits und Danksagung.....</b>	<b>116</b>

# Erste Schritte

In diesem ersten Kapitel finden Sie Informationen zur Einrichtung und zum ersten Kontakt mit dem Programm.

## Installieren und starten

Legen Sie die America - No peace beyond the line!-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn das Setup nicht automatisch startet, nachdem Sie die CD eingelegt haben, rufen Sie das Startmenü von Windows auf. Wählen Sie nun den Befehl *Ausführen* und tragen Sie in der Befehlszeile „X:\setup.exe“ ein, wobei das X: für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.



Bestätigen Sie Ihren Eintrag mit *OK* und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Sie können nun das Programm im Windows-Startmenü unter *Programme\DATA BECKER\America starten*. Haben Sie während der Installation eine andere Programmgruppe ausgewählt, finden Sie das Programm an dieser Stelle.

## Schnelleinstieg: Die Lernkampagne

Damit Ihnen der Einstieg in dieses Spiel so leicht wie möglich fällt, haben wir vier Lernmissionen (Tutorials) integriert, die Sie spielerisch mit den Grundlagen des Spiels vertraut machen.

In den Tutorials lernen Sie das Leben der Indianer im Wilden Westen kennen.

## ERSTE SCHRITTE

Sie können zwar die Kampagnen in beliebiger Reihenfolge spielen, es empfiehlt sich jedoch, mit der Indianerkampagne zu beginnen, da Sie diese Kampagne am besten mit den Besonderheiten des Spiels vertraut macht.

Die ersten beiden Tutorials richten sich an Einsteiger in das Thema Echtzeitstrategiespiel. Hier lernen Sie die Grundlagen der Bedienung kennen.

Die letzten beiden Tutorials sind komplexer. Hier lernen Sie nach und nach die wichtigsten Verhaltensweisen und Überlebensstrategien im Westen kennen. Sollten Sie also schon mehrere Echtzeitstrategiespiele gespielt haben, empfehlen wir Ihnen, mit *Tutorial 3* zu beginnen.

Wenn Sie nicht lange im Handbuch lesen, sondern *America – No peace beyond the line!* spielerisch kennen lernen möchten, sollten Sie auf jeden Fall die Tutorials spielen. Für Einsteiger empfehlen wir zusätzlich, die beiden Kapitel „Tipps für Greenhorns“ und „Grundfunktionen“ durchzulesen.



Um die Tutorials zu starten, wählen Sie im Hauptmenü den Befehl *Einspieler Kampagne starten* und legen im folgenden Bildschirm einen neuen Spieler an oder wählen einen bereits angelegten Spieler aus der Liste aus.



Sie finden die Tutorials nun rings um den Indianer angeordnet. Um ein Tutorial zu starten, klicken Sie es mit der linken Maustaste an.



## **Tutorial 1**

Das *Tutorial 1* sollten Sie spielen, wenn Sie sich mit Grundlagen der Steuerung von Einheiten in einem Echtzeitstrategiespiel vertraut machen möchten. Hier lernen Sie, wie Sie Einheiten über die Karte bewegen, Gebäude errichten, Einheiten zu Gruppen zusammenfassen und neutrale Einheiten übernehmen.

## **Tutorial 2**

In *Tutorial 2* lernen Sie, wie Sie Ihre Siedlung zu wirtschaftlichem Aufschwung helfen. Sie erlernen den Ackerbau, die Jagd nach Tieren und die wichtigsten Gebäude für diese Arbeiten kennen.

## **Tutorial 3**

In *Tutorial 3* erfahren Sie, wie Sie Wildpferde einfangen können und wie der Warentransport über die Prärie funktioniert. Sie haben den ersten Feindkontakt und rauben ein feindliches Lagerhaus aus.

## **Tutorial 4**

*Tutorial 4* spielen Sie gegen die Zeit! Sie lernen Ihr Lager abzubauen, Gold zu schürfen und über die Karte zu transportieren. Eine große Streitmacht feindlicher Indianer wird Ihnen das Überleben schwer machen. Sie können daher Ihre unterschiedlichen Militäreinheiten in der Schlacht erproben.

# Tipps für Greenhorns

In diesem Kapitel erhalten Sie die wichtigsten Informationen für einen Schnelleinstieg in das Spiel und ein paar Tipps für Ihre erste Siedlung.

## Die Grundeinheiten der Völker

Machen Sie sich zunächst mit den Grundeinheiten der einzelnen Völker vertraut, denn diese unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten.

### Indianer



Der einfache Krieger der Indianer baut Holz und Gold ab. Wird er angegriffen, kann er sich verteidigen.

Produktionsort: Häuptlingszelt.



Die Frau hingegen kann Felder bestellen und alle Gebäude bauen und reparieren. Damit die Indianerfrau Felder anlegen kann, benötigt sie einen Kornspeicher. Die Indianerin kann sich wehren, falls sie angegriffen wird. Sie ist auch für das Bauen der tödlichen Fallen zuständig, die manchem Gegner das Leben kosten.

Produktionsort: Häuptlingszelt.



Der Bogenschütze kann Tiere wie Büffel oder Kuh jagen, erlegen und zu Nahrung verarbeiten. Er ist in der Lage, getarnte Einheiten oder Fallen zu entdecken und gegnerische Kühe oder Transporter zu stehlen.

Produktionsort: Ausbildungszelt.

### Mexikaner



Der mexikanische Landarbeiter baut und repariert sämtliche Gebäude. Er ist in der Lage, Gold abzubauen und Bäume zu fällen. Im Fall eines Angriffs kann er sich wehren.

Produktionsort: Kommandantur.



Die mexikanische Frau bestellt die Felder zur Gewinnung von Nahrung. Sie benötigt hierzu eine Finca. Wie die amerikanische Siedlerin kann auch sie Holz hauen. Wird sie angegriffen, bleibt ihr nur die Flucht, da sie sich nicht verteidigen kann.  
Produktionsort: Kommandantur.



Der Milizionär ist die Einheit der Mexikaner, die Indianerfallen entschärfen, getarnte Indianer erkennen und versteckte Meuchelmörder der Desperados finden kann.  
Produktionsort: Hacienda.

## Desperados



Der einfache Desperado baut und repariert sämtliche Gebäude. Er sammelt alle Rohstoffe und kann sich verteidigen. Bilden Sie viele Desperados aus, da die Desperados einen sehr hohen Bedarf an Holz haben.  
Produktionsort: Basis.



Achtung! Es gibt keine Frauen bei den Desperados! Die Nahrungsquelle der Desperados ist der Schnaps. Errichten Sie deshalb Schnapsbrennereien und produzieren Sie darin Schnaps, um die Nahrungsmittelzufuhr zu sichern.



Der Jäger versorgt die Desperados mit Wild. Als erfahrener Wildläufer erkennt er Fallen der Indianer und getarnte Einheiten. Obwohl er bei der Jagd eine Flinte einsetzt, benötigen Sie zu seiner Produktion kein Gewehr.  
Produktionsort: Jagdhütte.

## Amerikaner



Der amerikanische Siedler baut und repariert sämtliche Gebäude. Er kann Holz und Gold abbauen und sich verteidigen.  
Produktionsort: Hauptquartier.



Die Siedlerin bestellt die Felder. Hierzu benötigt sie eine Farm. Sie kann aber auch zur Axt greifen und Bäume fällen, um Ihren Holzvorrat aufzustocken. Im Fall eines Angriffs ist sie allerdings wehrlos.  
Produktionsort: Hauptquartier.



Der Trapper jagt Tiere, wie Büffel oder Kühe. Als Indianerkennner entlarvt er getarnte Indianer, Fallen der Indianer und versteckte Meuchelmörder der Desperados sofort.  
Produktionsort: Trapperhütte.

## Ressourcen

In der Gründerphase sollten Sie erst einmal die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen optimieren, damit Sie genügend Dorfbewohner und Militäreinheiten erschaffen können: Legen Sie hierzu ausreichend Holz-, Nahrungs- und Goldvorräte an.

## Nahrung

Bei allen Völkern mit Ausnahme der Desperados ist die weibliche Grundeinheit (im Hauptgebäude erstellen) in der Lage, zur Nahrungsgewinnung Felder anzubauen. Diese Fähigkeit setzt jedoch bei allen Völkern ein Gebäude zur Getreideverarbeitung voraus. Bei den Indianern ist dies der Kornspeicher, bei den Mexikanern die Finca und bei den Amerikanern die Farm. Bauen Sie zunächst diese Gebäude. Nun erscheint im Befehlsmenü der Frau Ihres Volks die Option zum Anlegen von Feldern. Pro Gebäude der Getreideverarbeitung können Sie fünf Felder anlegen. Möchten Sie mehr Felder bewirtschaften, benötigen Sie weitere Gebäude der Getreideverarbeitung. Bauen Sie die Felder nicht zu weit entfernt von den Gebäuden zur Getreidelagerung an.

Gleichzeitig sollten Sie Ausschau nach Tieren halten, die speziell in der Gründungsphase Ihrer Siedlung über Nahrungsengpässe hinweghelfen können.

## Holz

Schicken Sie eine Grundeinheit mit einem rechten Mausklick auf einen Baum, um Holz zu hauen. Achten Sie darauf, dass ein Gebäude zur Holzverarbeitung in der Nähe des Waldes gebaut wird. Bei den Amerikanern und den Mexikanern ist das Gebäude zur Holzverarbeitung das Sägewerk, bei den Indianern die Holzverarbeitung und bei den Desperados die Tischlerei.

Sie haben die Möglichkeit, in den Gold- und Holzlagern sowie in den Getreidelagern Hilfsmittel (Hacke, Axt, Schaufel) zum schnelleren Abbau der jeweiligen Ressource herzustellen.

## Gold

Schicken Sie eine Grundeinheit mit einem rechten Mausklick in eine Goldmine, um Gold abzubauen. Goldminen finden Sie in felsigen Regionen. Bauen Sie in der Nähe einer Goldmine ein Goldlager, damit Ihre Einheiten das schwere Gold nicht so weit tragen müssen. Aber Vorsicht: Auf Ihre Goldvorräte können Sie erst zugreifen, wenn das Gold im Hauptquartier eingelagert wird. Um Ihren Lagervorrat an Gold verwen-

den zu können, müssen Sie ein Transportmittel bauen und dieses mit einem rechten Mausklick zu Ihrem Goldlager schicken. Die Transportmittel sind von Volk zu Volk unterschiedlich. Indianer verwenden Pferdeschlitten (Travois), während die anderen Völker auf verschiedene Wagen zurückgreifen. Die Transportmittel stellen Sie in der Holzverarbeitung Ihres Volks her. Ist ein Goldtransport einmal eingerichtet, wird er so lange zwischen Ihrem Goldlager und dem Hauptquartier verkehren, bis das Goldlager erschöpft ist.

## Gebäude

Errichten Sie zunächst die nötigsten Gebäude (Holzverarbeitung, Getreideverarbeitung, Wohnhäuser) und sichern Sie mit den produzierten Dorfbewohnern den Rohstoffnachschub, um Ihr Wirtschaftssystem auszubauen. Sorgen Sie immer dafür, dass genügend Wohnhäuser zur Beherbergung Ihrer Einheiten errichtet sind. Bauen Sie alle Gebäude zur Weiterentwicklung Ihrer Technologiewerte. Wenn Sie ein neues Haus bauen wollen, wird Ihnen immer angezeigt, wie viele Rohstoffe Sie dies kostet und welche weiteren Voraussetzungen zu erfüllen sind.



Der Bau dieser Cantina würde Sie 300 Einheiten Holz und 200 Einheiten Gold kosten. Verfügen Sie über einen oder mehrere Rohstoffe nicht in ausreichender Menge oder fehlt Ihnen ein notwendiges Gebäude, wird dieses in roter Schrift angezeigt.

## Erkundung

Seien Sie ständig auf der Hut und richten Sie zumindest eines Ihrer wachsamen Augen immer auf Ihren Gegner! Aber das sollte nicht so schwer sein, denn Sie verfügen über hervorragende Späher. Adleräugig und leichfüßig, erkunden diese die umliegenden Gegenden und erfahren so eine Menge über entfernte Rohstoffquellen und feindliche Truppenbewegungen. Klicken Sie auf eine Einheit und dann mit der rechten Maustaste auf den Punkt auf der Karte, zu dem sich die Einheit bewegen soll.

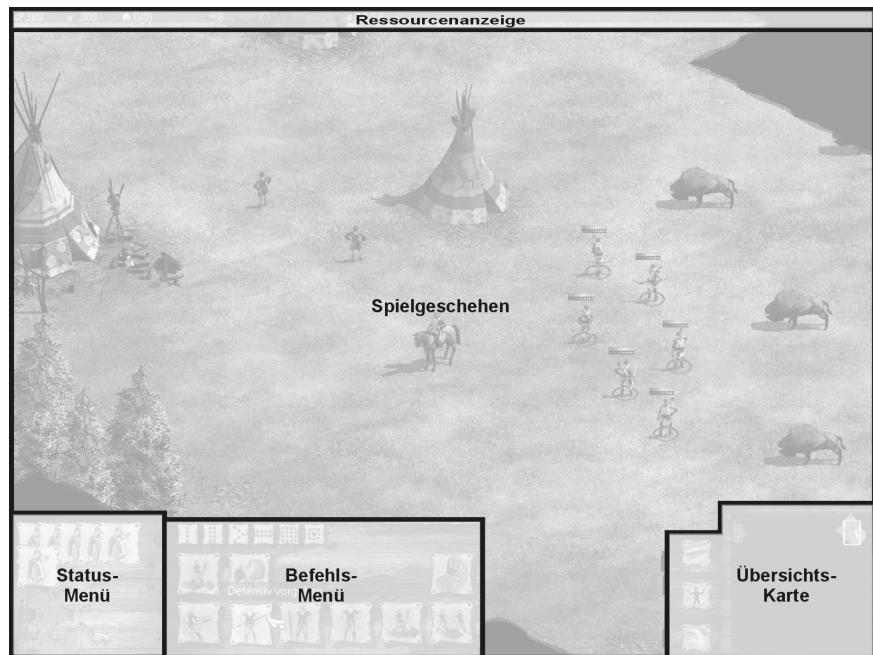
# Grundfunktionen

In America – No peace beyond the line! führen Sie eines von vier Völkern durch die rauen Zeiten des Wilden Westens. Jedes Volk verfügt über spezielle Stärken und Schwächen sowohl militärischer als auch wirtschaftlicher Natur. Im folgenden Abschnitt lernen Sie die grundlegenden Funktionen kennen.

## Bildschirmaufbau

Wenn Sie eine Mission gestartet haben, landen Sie nach einer kurzen Schilderung des historischen Hintergrunds und Ihrer Missionsziele direkt im Spielgeschehen.

Der Bildschirmaufbau sieht dann wie auf der Abbildung zu sehen aus.



## Die Ressourcenanzeige

Die Ressourcenanzeige informiert Sie über Ihren Bestand an Nahrung, Holz, Gold, Gewehren und Pferden, auf die Sie momentan zugreifen können, sowie über die tatsächliche und die maximale Größe Ihrer Bevölkerung.



- ➊ In diesem Beispiel verfügt der Spieler über 1000 Nahrungsmittelleinheiten
- ➋ und 700 Einheiten Holz.
- ➌ Des Weiteren besitzt er 550 Einheiten Gold, davon 0 Einheiten in seinen Goldlagern (Zahl in Klammern).
- ➍ Er nennt 10 Gewehre sein Eigen.
- ➎ Im Moment besitzt der Spieler keine Pferde, obwohl er in seiner Pferdekoppel Platz für 5 Pferde hätte (0 von 5 möglichen Pferden).
- ➏ Seine Bevölkerung ist auf eine Größe von 15 Bewohnern (Einheiten) angewachsen. Seine Wohngebäude würden aber Platz für 53 Bewohner bieten (15 von 53 möglichen Einheiten).

## Das Statusmenü

Das Statusmenü informiert Sie über den Zustand des aktuell markierten Objekts.

Haben Sie eine Einheit markiert, wird Ihnen hier die Art der Einheit, der Gesundheitszustand (Lebensenergie), die Schlagkraft, die Höhe des Moralwerts, die Erfahrungspunkte und bei manchen Einheiten noch die aktuelle Sonderenergie angezeigt.



♥ In diesem Beispiel verfügt der Indianer Crazy Horse über 150 Punkte Lebensenergie von 150 möglichen Punkten. Er ist also unverletzt.

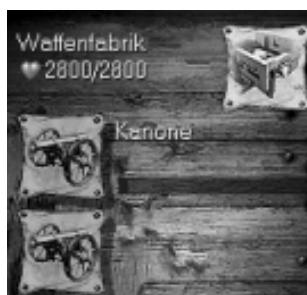
胄 Seine Rüstung liegt bei 0 Prozent. Sie wurde also noch nicht durch spezielle Technologien verbessert.

@mail Seine Schlagkraft beträgt 15 Punkte. Bei einem Angriff fügt er einem Gegner also mit einem Schlag 15 Punkte Schaden an der Lebensenergie zu.

☆ Seine Moral ist auf 113 Prozent und

⌚ seine Erfahrung bei 0 Prozent. Der Einfluss von Moral und Erfahrung wird Ihnen in einem gesonderten Kapitel erklärt.

Ist ein Gebäude markiert, informiert Sie das Statusmenü über die Art des Gebäudes, den Zustand (Lebensenergie) und die aktuelle Produktionstätigkeit.



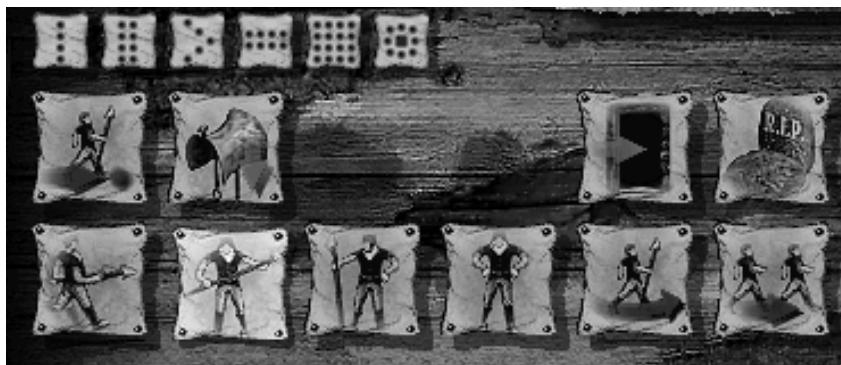
Die hier angewählte Waffenfabrik ist noch bei voller Energie (2800 von 2800 Punkten) und produziert gerade drei Kanonen.

## Das Befehlsmenü

Im Befehlsmenü können Sie einer markierten Einheit Befehle erteilen.

Wenn Sie ein Gebäude markiert haben, können Sie hier die Ausbildung (Produktion) von Einheiten oder technischem Fortschritt (Upgrades) befehlen.

Die möglichen Befehle für Personen unterscheiden sich, und zwar abhängig davon, ob Sie eine Militäreinheit oder eine Zivileinheit ausgewählt haben.

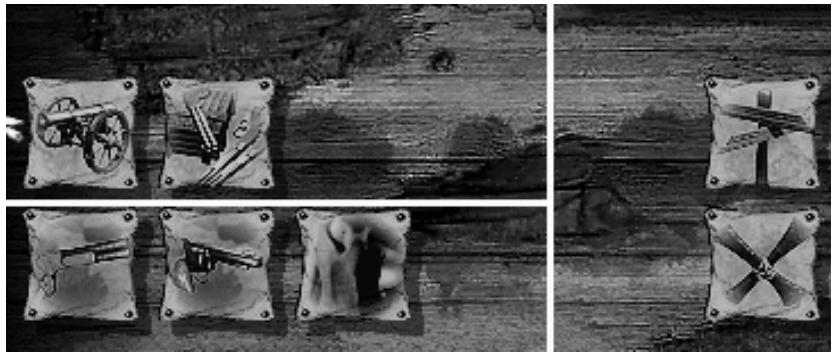


Die unterschiedlichen Befehle werden Ihnen in einem eigenen Kapitel erläutert.

Das Befehlsmenü für Gebäude ermöglicht die Produktion von Einheiten, das Entwickeln von Technologien und das Setzen von Sammelpunkten.



Die Symbole für die Befehle für Gebäude sind in drei Bereiche eingeteilt:



Im oberen Bereich sind die Schaltflächen zur Produktion von Einheiten (im Beispiel hier Kanonen und Gewehre). Im unteren Bereich sind die Schaltflächen zur Weiterentwicklung von Technologien angeordnet (hier: moderneres Gewehr, modernere Pistole, Schutzkleidung). Im Bereich rechts sitzen Kontrollschaftflächen.



Sie können für jedes Gebäude einen Sammelpunkt festlegen. An diesem Punkt sammeln sich alle Einheiten, die in diesem Gebäude hergestellt werden. Markieren Sie hierzu ein Produktionsgebäude, wie etwa Ihr Hauptgebäude. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche *Sammelpunkt setzen*. Der Mauszeiger verändert nun seine Form. Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste auf den Punkt der Karte, an dem sich Ihre Einheiten sammeln sollen.

Nutzen Sie diese Funktion, um Einheiten aus den verschiedenen Gebäuden auf einem Punkt zu sammeln. Das erhöht die Übersicht und spart Ihnen wertvolle Zeit, wenn Sie neu erstellte Einheiten suchen.

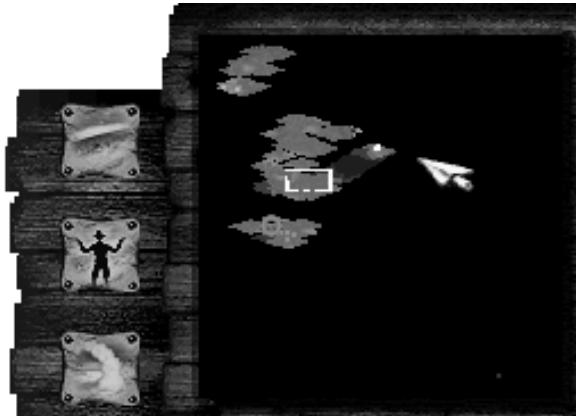


Mit der Schaltfläche zum Abbrechen einer Aktion können Sie eine erfolgte Auswahl widerrufen, solange Sie die Aktion noch nicht abgeschlossen haben oder das Menü wieder verlassen. Haben Sie zum Beispiel die Schaltfläche zum Festlegen eines Sammelpunkts aktiviert, möchten nun aber doch keinen Sammelpunkt festlegen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche *Abbrechen*.

## Die Übersichtskarte

Rechts unten am Bildschirmrand befindet sich eine Übersichtskarte. Während Sie im Bereich des Spielgeschehens immer nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Spielwelt einsehen, zeigt die Übersichtskarte das gesamte Missionsszenario im Überblick. Sie können darauf die Verteilung Ihrer Einheiten erkennen und sehen, welche Bereiche der Karte bereits erkundet sind.

Jede Einheit oder jedes Gebäude wird Ihnen als Punkt auf der Übersichtskarte angezeigt. Die Einheiten und Gebäude unterschiedlicher Spieler oder Völker werden dabei in der Farbe des jeweiligen Spielers dargestellt. Aktuell markierte Einheiten oder Gebäude werden Ihnen als weiße Punkte angezeigt.



## Fog of War

Die Bereiche, die schwarz sind, kennzeichnen die Abschnitte der Karte, die von Ihnen noch nicht erkundet wurden. Es gibt zwei Abstufungen dieses so genannten Fog of War. Im ganz schwarzen Bereich liegt unbekanntes Land, in das Sie noch nicht vorgedrungen sind. Im grauen Bereich liegt Land, das Sie bereits erkundet haben, aber nicht einsehen können, da sich keine Ihrer Einheiten in dieser Region aufhält.

Der Nebel des Krieges (Fog of War) macht Ihnen das Leben zwar nicht unbedingt leichter, aber auch Ihre Gegner haben mit ihm zu kämpfen. Er wird Ihnen direkt am Bildschirm im Bereich des Spielgeschehens angezeigt. Selbstverständlich können Sie Ihre Einheiten auch über die Übersichtskarte navigieren. Markieren Sie dazu einfach eine oder mehrere Einheiten und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt auf der Übersichtskarte. Ihre Einheiten werden sich umgehend auf den Weg dorthin begeben.

## Kontrollschaftflächen

Links neben der Übersichtskarte befinden sich drei Schaltflächen, die Ihnen die Kontrolle Ihres Volks und der erschlossenen Landstriche erleichtern. Mit der ersten Schaltfläche schalten Sie zwischen der normalen Karte, der militärischen Karte und

der Wirtschaftskarte um. Je nachdem, welche Karte gerade aktiviert ist, sieht die Schaltfläche anders aus.



Die normale Karte zeigt Ihnen alle eigenen und feindlichen Gebäude und Einheiten innerhalb des erkundeten Bereichs an.



Die Wirtschaftskarte zeigt Ihnen nur die eigenen und feindlichen zivilen Gebäude und Einheiten auf.



Die Militärkarte zeigt Ihnen alle eigenen und feindlichen Militärgebäude und Einheiten.



Die zweite Schaltfläche führt Sie zu Ihrer nächsten unbeschäftigte Zivileinheit. Diese Schaltfläche ist sehr hilfreich. Nutzen Sie sie, um Ihr Volk auch bei größeren Bevölkerungsmengen bei der Arbeit zu halten. Haben Sie eine unbeschäftigte Zivileinheit gefunden, sollten Sie dieser direkt einen neuen Arbeitsauftrag erteilen. Danach können Sie die Schaltfläche nutzen, um nach und nach alle Arbeitseinheiten mit Aufträgen zu versehen. Ist keine unbeschäftigte Einheit vorhanden, bleibt das Anklicken dieser Schaltfläche ohne Wirkung.



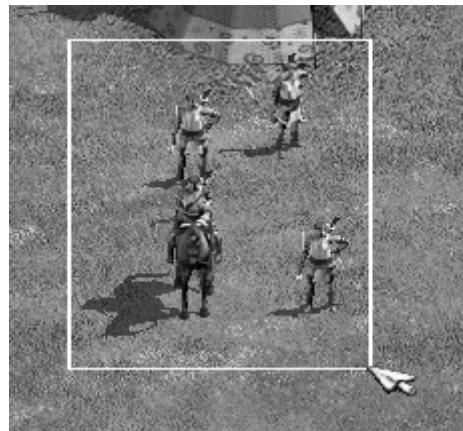
Die dritte Schaltfläche dient dazu, Ihren Verbündeten in einer Mehrspielerpartie ein Signal zu senden, das Ihre Feinde nicht sehen können. Scrollen Sie hierzu im Spielgeschehen zu der Stelle, die Sie signalisieren möchten. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche *Signal geben*. Ihre Verbündeten bekommen diesen Punkt nun auf der Übersichtskarte angezeigt. Sie können diese Signale nutzen, um beispielsweise einen gemeinsamen Angriffs- oder Sammelpunkt zu signalisieren.

## Markieren und Gruppieren von Einheiten

Damit Sie Ihren Einheiten oder Produktionsgebäuden im Spielgeschehen Befehle erteilen können, müssen Sie die entsprechenden Einheiten zunächst markieren. Um eine Einheit oder ein Gebäude zu markieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Einheit oder dieses Gebäude.



Sie können mehrere Einheiten gleichzeitig markieren, indem Sie bei gedrückter linker Maustaste ein Rechteck um die zu markierenden Einheiten aufziehen.



Durch Doppelklick auf eine bestimmte Einheit markieren Sie alle Einheiten dieser Art, die gerade auf dem Bildschirm zu sehen sind. Wenn Sie z. B. alle Bogenschützen innerhalb einer gemischten Gruppe markieren wollen, doppelklicken Sie auf einen Bogenschützen.

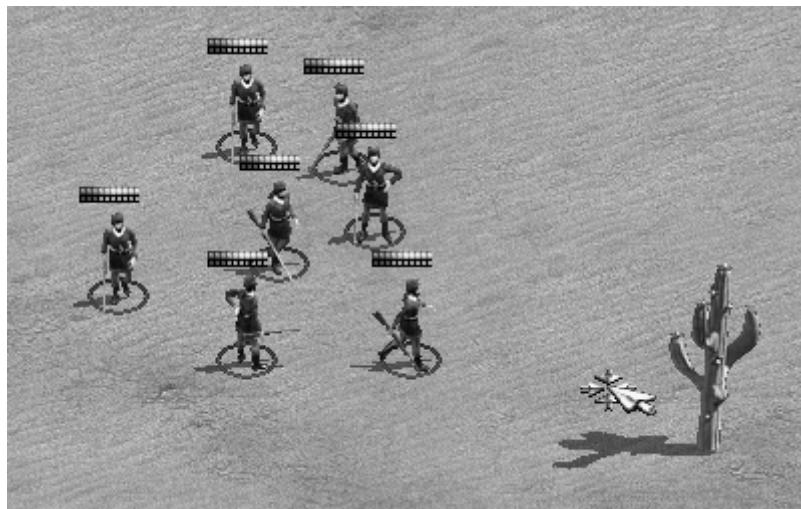
Sie haben auch die Möglichkeit, mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenzufassen: Markieren Sie die gewünschten Einheiten und weisen Sie durch Drücken der **[Strg]**-Taste und einer Zifferntaste von **①** bis **⑨** der Gruppe eine Nummer zu. Wenn Sie später dieselbe Zifferntaste noch einmal drücken, haben Sie die Gruppe aktiviert.

Drücken Sie die Zifferntaste zweimal hintereinander, springt die aktuelle Bildschirmanzeige auf den Standort der Gruppe.

Gruppen von Einheiten weisen Sie wie gewohnt mit der rechten Maustaste Befehle zu. Beachten Sie jedoch, dass gemischte Gruppen nur diejenigen Befehle direkt annehmen, die für alle Gruppenmitglieder zulässig sind. Es ist daher sinnvoll, Gruppen in militärische und zivile Gruppen einzuteilen.

## Bewegen von Einheiten

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um sie zu markieren. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Zielort oder das Zielgebäude auf Ihrer Übersichtskarte oder dem Bildschirm.



Die Einheit oder die Gruppe von Einheiten bewegt sich automatisch an den gewünschten Ort.



Sie können Einheiten auch in Gebäude wie einen Turm oder ein Fort einquartieren, um sie besser zu schützen. Markieren Sie hierzu die Einheiten und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Gebäude. Alternativ hierzu können Sie auch bei markierten Einheiten auf die Schaltfläche *Einquartieren* klicken und anschließend mit der linken Maustaste auf das entsprechende Gebäude.

Nur wenige Gebäude sind in der Lage, Einheiten aufzunehmen.



Um die Einheiten wieder aus dem Gebäude auszuquartieren, markieren Sie das Gebäude und klicken im Befehlsmenü des Gebäudes auf die Schaltfläche *Ausquartieren*. Sie können nun auswählen, welche Einheiten das Gebäude verlassen sollen.

## Abbau von Gold und Holz

Bei jedem Volk ist eine bestimmte Grundeinheit für den Abbau von Rohstoffen zuständig (je nach Volk Krieger, Siedler, Landarbeiter oder Desperado). Klicken Sie auf die entsprechende Einheit und geben Sie mit einem rechten Mausklick auf den abzubauenden Rohstoff den Befehl zum Holzhacken oder Goldschürfen. Gold liegt in Minen, die Sie im Gebirge finden müssen. Auf der Karte befinden sich üppige Wälder und auch einzelne Bäume, die zur Holzgewinnung gefällt werden können.

Um einer Grundeinheit den Befehl zum Holzhacken zu geben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Baum. Beachten Sie, wie sich der Mauszeiger verändert, wenn Sie eine Grundeinheit markiert haben und nun mit der Maus über eine Rohstoffquelle fahren.



Holz und Gold können Sie in Ihrem Haupthaus lagern. Wenn Sie allerdings in der Nähe der Rohstoffquelle ein Lager errichten, sparen Sie Zeit, da Ihre Einheiten die schweren Rohstoffe dann nicht über eine so lange Strecke tragen müssen.

Sobald das Holz abgetragen und gelagert ist, steht es Ihnen global zur Verfügung. Auf Ihre Goldvorräte können Sie aber erst zugreifen, wenn Ihr Gold im Hauptquartier eingelagert wird. Ihr Goldvorrat wird daher in der Ressourcenanzeige in Hauptvorrat und Lagervorrat getrennt angezeigt. Der Lagervorrat steht in Klammern und kann von Ihnen nicht direkt genutzt werden. Um Ihren Lagervorrat an Gold verwenden zu können, müssen Sie das Gold aus dem entsprechenden Goldlager ins Hauptquartier transportieren. Dies erreichen Sie, indem Sie ein Transportmittel bauen und dieses mit einem rechten Mausklick zu Ihrem Goldlager schicken. Die Transportmittel sind von Volk zu Volk unterschiedlich. Indianer verwenden Pferdeschlitten (Traivois), während die anderen Völker auf verschiedene Wagen zurückgreifen. Die Transportmittel stellen Sie in der Holzverarbeitung Ihres Volks her. Ist ein Goldtransport einmal eingerichtet, wird er so lange zwischen Ihrem Goldlager und

dem Hauptquartier verkehren, bis das Goldlager erschöpft ist. Seien Sie auf der Hut: Goldtransporte oder Goldlager waren schon immer eine Kugel wert. Da Sie überfallen und ausgeraubt werden könnten, sollten Sie Ihre Transporte und Lager bewachen.

## Errichten und Reparieren von Gebäuden

Um ein Gebäude zu errichten, brauchen Sie einen Arbeiter. Markieren Sie die Grundeinheit Ihres Volks, die für das Errichten von Gebäuden zuständig ist. Bei allen Völkern außer bei den Indianern ist das der männliche Arbeiter, der im Hauptgebäude erstellt werden kann. Bei den Indianern ist die Frau für das Bauen von Zelten zuständig.



Ist der Arbeiter markiert, sehen Sie in seinem Befehlsmenü zwei Schaltflächen mit einem Hammer. Die Schaltfläche mit dem kleinen Hammer steht für die Gebäude, die Sie benötigen, um Ihren Wirtschafts- und Militärcreislauf am Anfang in Schwung zu bringen.

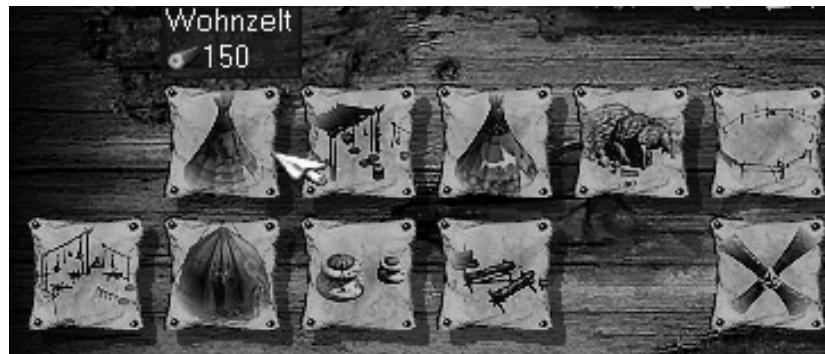


Die Schaltfläche mit dem großen Hammer steht für Gebäude, die eine erweiterte Funktion oder Technologie zur Verfügung stellen.

Klicken Sie zuerst auf einen Arbeiter, dann entweder auf die Schaltfläche *Gebäude bauen* oder die Schaltfläche *erweitertes Gebäude bauen*. Sie sehen nun eine Auswahl an Gebäuden, die errichtet werden können. Klicken Sie auf das zu bauende Haus und schließlich auf die entsprechende Stelle auf dem Bildschirm, an der Sie das Gebäude aufstellen möchten.

Es lassen sich nicht alle Gebäude in jeder Mission errichten. In jeder Mission werden Ihnen nur die Schaltflächen für die Gebäude angezeigt, die sich bauen lassen.

Der Bau eines Gebäudes kostet Sie natürlich etwas – je nach Größe und Bedeutung des Gebäudes mehr oder weniger. Trotzdem lassen sich nicht alle Häuser ohne weiteres bauen. Für einige Gebäude sind bestimmte andere Gebäude eine notwendige Voraussetzung. Wenn Sie die Maus über die Schaltfläche eines Gebäudes halten, öffnet sich in der Menüleiste ein kleines Fenster, das Ihnen anzeigt, was Sie der Bau des Gebäudes kostet oder welche Voraussetzungen noch zu erfüllen sind.



Die Liste der noch zu erfüllenden Voraussetzungen wird nur eingeblendet, wenn Sie noch nicht alle erfüllt haben.



Die Gebäude, die in roter Schrift aufgelistet werden, müssen Sie vorher noch errichten.

Haben Sie ein Gebäude ausgewählt, können Sie es per Drag & Drop auf dem Bildschirm platzieren.



Dabei wird das Gebäude bereits transparent an Ihrem Mauszeiger mitgeführt. Wenn das transparente Gebäude auf dem Bildschirm rot leuchtet, können Sie es an dieser Stelle nicht bauen. Entweder ist das Gelände ungeeignet, oder Sie haben zu wenig Rohstoffe, um es zu errichten. Leuchtet das transparente Gebäude grün, können Sie es bauen. Klicken Sie hierzu einfach mit der linken Maustaste auf den gewünschten Bauort.

Wenn Sie mehrere Einheiten zum Bau eines Gebäudes abstellen, wird das Gebäude schneller errichtet.

Möchten Sie ein Gebäude, das Sie nicht mehr benötigen, abreißen, markieren Sie das entsprechende Gebäude und drücken die **Entf**-Taste auf Ihrer Tastatur.

Um ein Gebäude zu reparieren, schicken Sie die Grundeinheit Ihres Volks, die auch für das Errichten der Gebäude zuständig ist, mit einem rechten Mausklick auf ein beschädigtes Gebäude. Der Bauarbeiter wird beginnen, es zu reparieren, und seine Arbeit einstellen, wenn das Gebäude wieder vollständig intakt ist. Das Reparieren von Gebäuden kostet Sie natürlich Rohstoffe.

## Erschaffung neuer Einheiten (zivil/militärisch)

Ihre Grundeinheiten, die für den Bau von Gebäuden und die Versorgung mit Nahrung und Rohstoffen nötig sind, erzeugen Sie in Ihrem Hauptgebäude.

Um Einheiten produzieren zu können, benötigen Sie genügend Wohnraum. Stellen Sie also sicher, dass Sie stets genügend Wohngebäude haben. In jedem Wohngebäude der einzelnen Völker haben acht Einheiten Platz. Das Haupthaus Ihres Volks bietet Wohnraum für zwölf Einheiten. Beachten Sie, das bestimmte Einheiten mehr als einen Wohnraum benötigen. Je mehr Wohngebäude Sie errichten, desto größer kann also Ihre Bevölkerung sein. Die aktuell mögliche Größe Ihrer Bevölkerung können Sie jederzeit in der Ressourcenleiste ablesen.

Um eine Einheit zu produzieren, klicken Sie auf das Produktionsgebäude (wie etwa Ihr Haupthaus oder ein Militärgebäude). Wählen Sie nun die gewünschte Einheit durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche.

Klicken Sie diese mehrmals an, werden mehrere Einheiten nacheinander produziert. Der Bau von Einheiten kostet immer eine bestimmte Menge an Ressourcen. Wie viel die Einheit kostet, die Sie produzieren möchten, sehen Sie, wenn Sie mit der Maus über die Schaltfläche der Einheit fahren.

In den Missionen besteht ein Einheitenlimit von 100 Einheiten. In Mehrspielerpartien kann das Einheitenlimit bis auf maximal 200 Einheiten pro Spieler eingestellt werden.

Beispiel: Sie klicken auf das Ausbildungszelt der Indianer, um es zu markieren.



Im Befehlsmenü des Ausbildungszelts sehen Sie nun die Schaltflächen für verschiedene Militäreinheiten Ihres Volks. Die Anzahl der Schaltflächen, die Sie hier sehen, variiert von Mission zu Mission. Tendenziell können Sie in späteren Missionen stärkere Einheiten bauen als in den Anfangsmissionen. Im Beispiel hier wollen Sie einen berittenen Brandpfeilschützen ausbilden (produzieren).



Wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche berittener Brandpfeilschütze gehen, sehen Sie, was der Bau dieser Einheit kostet. In diesem Fall:



50 Einheiten Nahrung,



50 Einheiten Holz,



1 Pferd,



50 Einheiten Gold



und 1 Einheit Bevölkerungswohnraum.

Erst wenn Sie über alle diese Rohstoffe verfügen, können Sie den berittenen Bogen-schützen bauen. Klicken Sie hierzu so oft auf die Schaltfläche, wie Sie ihn produzie- ren möchten. Die Einheiten werden dann automatisch nacheinander entwickelt. Be- achten Sie dabei, dass Sie nicht mehr als zehn Einheiten in die Produktionswar- te-schlange eines Gebäudes stellen können.

Im Statusmenü des Ausbildungszelts sehen Sie nun, wie mit der Produktion begon- nen wird und wie viele Einheiten noch zur Produktion anstehen.



Durch den Bau bestimmter militärischer Gebäude können Sie weitere militärische Einheiten erzeugen. In welchen Gebäuden Sie die entsprechenden Einheiten produ- zieren können, erfahren Sie im Kapitel „Die Völker“.



Den Gesundheitszustand (Lebensenergie) Ihrer Einheiten können Sie im obersten Statusbalken über einer markierten Einheit nachlesen. Im Beispiel hier verfügt der Kavallerist der Mexikaner über volle Gesundheit. Verletzte Einheiten können wieder geheilt werden. Indianer heilen sich im Lauf der Zeit selbst, während Desperados dies erst nach einem Upgrade können. Bei den Amerikanern ist die Krankenschwe- ster und bei den Mexikanern die Nonne für die Pflege Ihrer Einheiten zuständig. Markieren Sie einfach eine Einheit mit Heilfähigkeiten und klicken Sie anschließend

auf die zu heilende Einheit. Innerhalb einer bestimmten Reichweite werden Nonnen und Krankenschwestern auch selbst aktiv.



Den genauen Wert der Gesundheitsenergie können Sie im Statusmenü der Einheit unter diesem Symbol ablesen.



Sollten Sie eine Einheit nicht mehr benötigen, können Sie sie jederzeit sterben lassen. Markieren Sie hierzu die entsprechende Einheit und klicken Sie auf die Schaltfläche *Sterben* im Befehlsmenü der Einheit.

## Gewinnung von Nahrung

Die stetig wachsende Zahl von emsigen Arbeitern und tapferen Kriegern bringt natürlich auch mehr Verantwortung mit sich. Sie müssen folglich die Nahrungsmittelzufluss sichern.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Nahrung zu gewinnen, die je nach Volk auch noch variieren. Zum einen haben die Amerikaner, die Indianer und die Mexikaner die Möglichkeit, Felder anzulegen, zu bestellen und schließlich abzuernten. Die Desperados hingegen benötigen lediglich Schnaps als Nahrung, dessen Nachschub Sie durch den Bau von Schnapsbrennereien sichern. Zusätzlich trotten schmackhafte Büffel und Kühe durch die weiten Lande und können von den Jagdeinheiten der jeweiligen Völker erlegt werden. In Zeiten extremer Nahrungsknappheit können die verschiedenen Völker auch auf Pferde zurückgreifen.

Indianer bringen erlegte Tiere in die Tierverarbeitung. Mexikaner nutzen hierzu ihre Fleischerei und Desperados die Metzgerei, während Amerikaner die Tiere in den Schlachthof bringen.

## Anbau von Feldern

Die Gewinnung von Nahrung durch Ackerbau ist eine Möglichkeit, die den Völkern der Indianer, der Amerikaner und der Mexikaner zur Verfügung steht. Errichten Sie zunächst ein Gebäude zur Nahrungsmittellagerung (je nach Volk: Kornspeicher, Farm oder Finca). Erst wenn dieses gebaut ist, können Felder zur Nahrungsmittelproduktion angelegt werden.



Markieren Sie hierzu eine Frau und klicken Sie auf das Symbol *Feld* im Befehlsmenü der Frau. Pro Gebäude der Nahrungsmittellagerung lassen sich fünf Felder anlegen.

Je näher Sie die Felder an das Gebäude der Nahrungsmittellagerung bauen, desto schneller wird das Gewinnen von Nahrungsmittel gehen, da Ihre Frauen nicht so weit laufen müssen.

## Schnaps als Grundnahrungsmittel

Desperados können keine Felder zur Nahrungsgewinnung anbauen. Stattdessen ernähren sich diese rauen Gesellen überwiegend von Schnaps.



Markieren Sie einen Desperado-Arbeiter und lassen Sie ihn eine Schnapsbrennerei errichten. Sie finden das Symbol zur Schnapsbrennerei bei den kleinen Gebäuden.

Im Befehlsmenü der Schnapsbrennerei können Sie nun die Produktion von Schnaps anwerfen. Dieser wird, sobald er fertig ist, als Nahrung gerechnet.

Bauen Sie möglichst mehrere Schnapsbrennereien, damit Ihnen die Nahrung nicht ausgeht. Beachten Sie, dass Sie hierdurch einen sehr hohen Holzbedarf haben werden.

## Jagen und Erlegen von Tieren

Während Büffel sich hervorragend als Nahrungsquelle eignen, geben Pferde eine weitaus magerere Beute ab. Kühe dagegen sind ergiebiger ...

Jedes Volk besitzt eine Einheit, die für das Jagen von Tieren zuständig ist.



Bei den Indianern ist dies der einfache Bogenschütze.  
Produktionsort: Ausbildungszelt.



Bei den Mexikanern ist der Milizionär zuständig.  
Produktionsort: Hacienda.



Bei den Amerikanern ist der Trapper für das Jagen verantwortlich.  
Produktionsort: Trapperhütte.



Die Desperados werden vom Jäger mit Fleisch versorgt.  
Produktionsort: Jagdhütte.

Markieren Sie die Jagdeinheit Ihres Volks und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Tier. Nachdem es erlegt wurde, bringen die Jäger es automatisch in eine Tierverarbeitung (Fleischerei, Schlachthof, Metzgerei) oder ins Haupthaus. Ein Jäger bleibt so lange auf der Jagd, bis er kein Wild mehr findet oder einen anderen Befehl erhält.

## Kühe

Auf der Karte treffen Sie hin und wieder auf wilde Kühe. Die Völker der Amerikaner und Mexikaner können Kühe in der Ranch bzw. in der Hacienda auch selbst züchten.

Kühe stehen scheinbar teilnahmslos in der Gegend herum, beobachten das Geschehen und fressen Gras. Während die Kühe friedlich weiden, steigt ihr Verkaufswert.



Um eine Kuh zu züchten, markieren Sie Ihre Ranch oder Ihre Hacienda und klicken auf die Schaltfläche *Kuh züchten*. Nach einer Weile wird eine junge Kuh erscheinen.

Wenn Sie eine Kuh anklicken, können Sie deren Goldwert direkt im Statusmenü ablesen. Eine junge Kuh ist zunächst 0 Einheiten Gold wert. Je länger sie auf der Weide steht, desto höher wird ihr Wert. Er steigt bis zu einem maximalen Wert von 25 Goldeinheiten. In Gold wird man bezahlt, wenn man die vollgefressenen Tiere in die Tierverarbeitung schickt.

Eine Kuh, die Sie selbst gezüchtet haben, können Sie steuern wie eine eigene Einheit. Wilde Kühe oder gar Kühe anderer Völker müssen Sie erst unter Ihre Kontrolle bringen. Hierzu muss eine Einheit, die diese Fähigkeit besitzt, in die Nähe einer Kuh gebracht werden. Geschieht dies, ändert die Kuh ihre Farbe in Ihre Spielerfarbe und lässt sich nun von Ihnen steuern.

Während nur die Amerikaner und die Mexikaner Kühe selbst züchten können, können alle Völker Kühe in ihren Besitz bringen und an ihnen verdienen, wenn sie die Kuh in ihre Tierverarbeitung treiben. Folgende Einheiten der verschiedenen Völker haben die Fähigkeit zum Kontrollieren von Kühen:

- |             |  |
|-------------|--|
| Amerikaner: | Cowboy und berittener Cowboy             |
| Indianer:   | Bogenschütze und berittener Bogenschütze |
| Mexikaner:  | Gaucho und berittener Gaucho             |
| Desperados: | Barbier und berittener Barbier           |

Werden die Kühe hingegen von Jagdeinheiten getötet, dienen sie lediglich als Nahrungsquelle. Diese Nutzung ist allerdings weniger effizient.

Derartig vielseitige Vierbeiner sind natürlich sehr begehrt. Bewachen Sie Ihre Kühe, denn sie zu stehlen lohnt sich.

## Handel

Ressourcen wie Nahrung, Holz oder Gewehre müssen von Ihnen nicht unbedingt selbst abgebaut oder produziert werden. Sie können diese Güter auch durch Handel erwerben oder verkaufen.

Voraussetzung ist, dass Sie über das Handelshaus Ihres Volks verfügen.



Die Indianer nutzen den Handelsposten für den An- und Verkauf dieser Ressourcen.



Die Desperados stehlen im Allgemeinen zwar lieber, was sie brauchen, haben aber natürlich auch die Möglichkeit zum Handeln. Sie nutzen hierfür ihren Drugstore.



Mexikaner handeln ebenfalls in einem Handelsposten.



Amerikaner handeln im Handelshaus.

Um Handel zu treiben, markieren Sie einfach Ihr Handelshaus. Im Befehlsmenü des Handelshauses stehen Ihnen nun sechs Schaltflächen zur Verfügung.



Die Einkauf-Schaltflächen sind alle mit einem grünen Pfeil nach oben gekennzeichnet und zeigen die Ressource, die Sie durch Anklicken der Schaltfläche einkaufen. Im Beispiel hier sehen Sie die Schaltfläche zum Einkaufen von Holz.



Die Verkauf-Schaltflächen sind alle mit einem roten Pfeil nach unten gekennzeichnet und zeigen die Ressource, die Sie durch Anklicken der Schaltfläche verkaufen. Im Beispiel hier sehen Sie die Schaltfläche zum Verkaufen von Gewehren.

Sie können bis zu zehn Kauf- oder Verkaufaufträge in Arbeit geben. Der Preis, den Sie für eine Ressource erhalten oder zahlen müssen, schwankt je nach Angebot und Nachfrage. Wenn Sie mit der Maus über eine der Schaltflächen gehen, sehen Sie, wie hoch der aktuelle Goldwert für die entsprechende Ware ist.



Im Beispiel hier sehen Sie, dass Sie für 100 Goldeinheiten 2 Gewehre einkaufen können. Klicken Sie auf eine Schaltfläche, um die Aktion zu starten. Der Handel wird einen Augenblick dauern. Sie können den Fortschritt des Handelsprozesses im Statusmenü des Handelshauses ablesen.

Nach Abschluss des Handelsgeschäfts werden Ihnen die eingekauften Rohstoffe direkt in der Ressourcenleiste gutgeschrieben und der bezahlte Goldbetrag abgebucht. Ebenso werden verkaufte Rohstoffe direkt abgezogen und der Goldbetrag wird Ihnen gutgeschrieben.

## Entwicklung von Technologien

Floriert erst einmal das Leben in Ihrer Siedlung, können Sie sich der Entwicklung neuer Technologien (Upgrades) zuwenden. Während der Forscherdrang bei allen Völkern gleich ausgeprägt ist, orientieren sich die zu entwickelnden Technologien an den unterschiedlichen historischen Begebenheiten.

Jedes Volk verfügt über gewisse Fähigkeiten, die es entwickeln kann, sobald bestimmte Gebäude errichtet wurden. Die Indianer können beispielsweise in der Holzverarbeitung und im Zelt der Alten die Qualität ihrer Pfeile verbessern. (Im Kapitel „Die Völker“ erhalten Sie ausführlichere Informationen zu allen Upgrades). Klicken Sie auf das entsprechende Gebäude und wählen Sie die gewünschte Technologie. Achten Sie darauf, wie viel die Technologien kosten und welche Sie zuerst entwik-

keln sollten. Jede entwickelte Technologie wird direkt auf die entsprechende Einheit umgesetzt. Jede neu geschaffene Einheit verfügt über den aktuellen Status.

## Beschaffung und Zucht von Pferden

Pferde sind im Wilden Westen von elementarer Bedeutung, helfen sie Ihnen doch dabei, weite Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen oder wichtige Güter zu transportieren. Pferde können auf unterschiedliche Art und Weise in Ihren Besitz gelangen. Sie können Pferde züchten, Wildpferde einfangen oder Pferde stehlen.

### Pferde züchten

Durch den Bau einer Pferdekoppel (oder je nach Volk: Hacienda, Ranch) sind Sie in der Lage, Pferde zu züchten.



Klicken Sie die Pferdekoppel (Hacienda, Ranch) an und dann auf die Pferde-Schaltfläche, sofern Sie über die benötigte Menge an Nahrung verfügen, die ein Pferd kostet.

Nach einer bestimmten Zeit verfügen Sie über ein Pferd, das Ihnen in der Ressourcenanzeige am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.

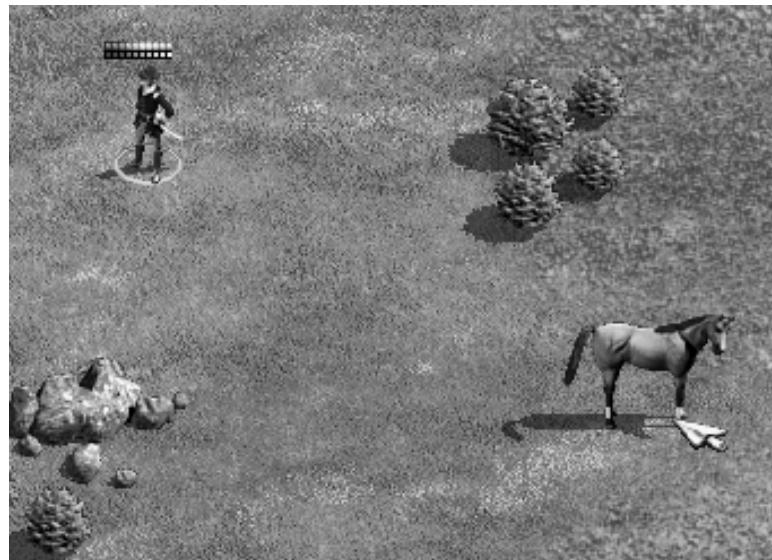
Die gezüchteten Pferde erscheinen nicht auf der Spielfläche. Es erhöht sich nur die Zahl der Pferde in der Ressourcenleiste. Haben Sie dort Pferde, können Sie in jedem Produktionsgebäude für Einheiten auch berittene Einheiten erzeugen.

### Wildpferde fangen

Wildpferde können Sie überall finden. Sie erkennen Wildpferde an ihren weißen Fesseln und daran, dass sie nach Belieben über die Karte wandern. Bewegen Sie eine reitfähige Einheit zu dem Pferd und lassen Sie die Einheit durch einen rechten Mausklick auf das Wildpferd aufsitzen. Beachten Sie, wie sich dabei die Fesseln des Pferdes in die Farbe Ihres Volks umfärben.

Wenn Sie eine Jagdeinheit Ihres Volks mit einem rechten Mausklick auf ein Pferd ansetzen, wird das Pferd erschossen und zu Nahrung verarbeitet. Indianer verfügen allerdings nicht über diese Fähigkeit, da ihnen Pferde als Reittier und Transportmittel zu wertvoll sind.

Das Einfangen von Wildpferden spart Ihnen Zeit für die Aufzucht und die Menge an Nahrung, die für die Zucht der Pferde verwendet worden wäre.



Ein Pferd verwildert nach einer Weile wieder, wenn Ihre Einheit absteigt. Sie können ein unberittenes Pferd nur eine kurze Zeit steuern. Danach gilt es wieder als Wildpferd und muss erst wieder eingefangen werden.

## Pferde stehlen

Wenn Sie eine feindliche berittene Einheit angreifen, werden Ihre Militäreinheiten immer zuerst auf den Reiter schießen und nur auf ausdrücklichen Befehl auf ein Pferd. Pferde sind im Wilden Westen zu wertvoll. Es kann allerdings im Schlachtgetümmel passieren, dass stark streuende Waffen, wie etwa Kanonen, auch Pferde treffen. Um ein Pferd zu stehlen, müssen Sie eine feindliche berittene Einheit angreifen und vom Pferd schießen. Anschließend können Sie vom nun herrenlosen Pferd Besitz ergreifen, als ob es ein Wildpferd wäre.

Wenn Sie die eingefangenen oder gestohlenen Pferde in einer Pferdekoppel (Hacienda, Ranch) unterbringen, sehen Sie in der Ressourcenleiste, dass sich die Zahl der verfügbaren Pferde um die entsprechende Menge vergrößert hat. Das geschieht nicht, wenn Sie die Pferde frei stehen lassen. Um ein Pferd in der Pferdekoppel einzurichten, markieren Sie das Pferd und schicken es mit einem rechten Mausklick in die Koppel.

# Tastaturbelegung

Allgemein	Zivile Einheitenbefehle	Militärische Einheitenbefehle
Untätige Arbeitseinheit = <b>Ø</b>	Laufen/Auf Punkt laufen = <b>M</b>	Aggressiv vorgehen = <b>A</b>
Normal Karte = <b>Alt+N</b>	Gebäude bauen = <b>B</b>	Defensiv vorgehen = <b>D</b>
Wirtschaftskarte = <b>Alt+R</b>	Erweitertes Gebäude bauen = <b>V</b>	Stellung halten = <b>H</b>
Militärkarte = <b>Alt+C</b>	Ackerstück = <b>F</b>	Passiv = <b>Y</b>
Signal geben = <b>Umschalt+F</b>	Reparieren = <b>R</b>	Patrouillieren = <b>Z</b>
Sammelpunkt = <b>I</b>	Angreifen = <b>A</b>	Folgen = <b>C</b>
Einquartieren = <b>G</b>	Sterben = <b>Entf</b>	
Ausquartieren = <b>L</b>	Stopp = <b>S</b>	
Chatdialog = <b>Enter</b>		
Chatnachricht senden = <b>Enter</b>		
Diplomatie = <b>Umschalt+D</b>		
Spiel speichern = <b>F2</b>		
Spiel unterbrechen = <b>F3</b>		

Gebäude bauen ( <b>B+Taste</b> )	Indianer	Mexikaner	Amerikaner	Desperados
<b>H</b>	Häuptlingszelt	Kommandantur	Hauptquartier	Basis
<b>E</b>	Wohnzelt	Haus	Haus	Haus
<b>Q</b>	Tierverarbeitung	Fleischerei	Schlachthof	Metzgerei
<b>B</b>	Ausbildungszelt	Hacienda	Ranch	Saloon
<b>G</b>	Goldlager	Goldlager	Goldlager	Goldlager
<b>L</b>	Pferdekoppel	Cantina	Trapperhütte	Pferdekoppel
<b>U</b>	Zelt der Alten	--	--	--
<b>I</b>	Kornspeicher	Finca	Farm	Schnapsbrennerei
<b>Z</b>	Holzverarbeitung	Sägewerk	Sägewerk	Tischlerei
<b>M</b>	Handelsstelle	--	--	--
<b>A</b>	--	Kaserne	Ausbildungslager	Jagdhütte

Erweitertes Gebäude bauen ( <b>V+Taste</b> )	Indianer	Mexikaner	Amerikaner	Desperados
<b>Y</b>	Feuerstelle	Kirche	Kirche	Keller
<b>T</b>	Totem	Turm	Turm	Spähposten
<b>O</b>	Tarnschule	--	--	--
<b>K</b>	Medizinmannzelt	Waffenfabrik	Waffenfabrik	Sprengstoffhütte
<b>V</b>	Fallgrube	--	--	--
<b>U</b>	--	Kloster	Bank	--
<b>W</b>	--	Fort	Fort	Hotel
<b>D</b>	--	Werft	Werft	Werft
<b>P</b>	--	Mauer	Mauer	Barrikade
<b>M</b>	--	Handelsposten	Handelsposten	Drugstore

## Indianer

Zelt einpacken (Travois) = <b>[G]</b>	Blitztanz = <b>[S]</b>	Regentanz = <b>[F]</b>
Zelt auspacken (Travois) = <b>[L]</b>	Hageltanz = <b>[D]</b>	Schutztanz = <b>[G]</b>
Adlerblick = <b>[A]</b>		

## Produktion in Gebäuden

Häuptlingszelt	Holzverarbeitung	Pferdekoppel
Häuptling = <b>[H]</b>	Kanu = <b>[D]</b>	Pferd = <b>[P]</b>
Berittener Häuptling = <b>[T]</b>	Travois = <b>[T]</b>	
Krieger = <b>[C]</b>		
Squaw = <b>[G]</b>		

Ausbildungszelt	Medizinmannzelt
Bogenschütze = <b>[S]</b>	Medizinmann = <b>[M]</b>
Berittener Bogenschütze = <b>[A]</b>	
Brandpfeilschütze = <b>[V]</b>	
Berittener Brandpfeilschütze = <b>[C]</b>	
Speerkämpfer = <b>[D]</b>	
Gewehrschütze = <b>[G]</b>	
Berittener Gewehrschütze = <b>[F]</b>	
Messerwerfer = <b>[N]</b>	

## Mexikaner

Bekehren = <b>[C]</b>
-----------------------

## Produktion in Gebäuden

Kommandantur	Hacienda	Waffenfabrik
Kommandant = <b>[H]</b>	Pferde = <b>[P]</b>	Kanone = <b>[K]</b>
Berittener Kommandant = <b>[T]</b>	Gaucho = <b>[S]</b>	Gewehr = <b>[G]</b>
Landarbeiter = <b>[C]</b>	Berittener Gaucho = <b>[A]</b>	
Frau = <b>[G]</b>	Milizionär = <b>[D]</b>	
	Kuh = <b>[K]</b>	

Kaserne	Cantina	Sägewerk
Infanterist = <b>[N]</b>	Revolverheld = <b>[V]</b>	Transportwagen = <b>[T]</b>
Kavallerist = <b>[G]</b>	Berittener Revolverheld = <b>[C]</b>	
Berittener Kavallerist = <b>[F]</b>		

Kirche	Werft
Nonnen = <b>[N]</b>	Floß = <b>[D]</b>
Priester = <b>[T]</b>	

## Amerikaner

### Produktion in Gebäuden

Hauptquartier	Ranch	Waffenfabrik
Kommandant = <b>[H]</b>	Pferde = <b>[P]</b>	Kanone = <b>[K]</b>
Berittener Kommandant = <b>[T]</b>	Cowboy = <b>[S]</b>	Gewehr = <b>[G]</b>
Landarbeiter = <b>[C]</b>	Berittener Cowboy = <b>[A]</b>	
Frau = <b>[G]</b>	Kuh = <b>[K]</b>	

Kaserne	Sheriff-Office	Trapperhütte
Infanterist = <b>[N]</b>	Sheriff = <b>[V]</b>	Trapper = <b>[M]</b>
Kavallerist = <b>[G]</b>		
Berittener Kavallerist = <b>[F]</b>		

Sägewerk	Kirche	Werft
Planwagen = <b>[T]</b>	Nonnen = <b>[N]</b>	Floß = <b>[D]</b>

## Desperados

### Produktion in Gebäuden

Basis	Keller	Sprengstoffhütte
Kommandant = <b>[H]</b>	Meuchelmörder = <b>[M]</b>	Sprengmeister = <b>[S]</b>
Berittener Kommandant = <b>[T]</b>		
Landarbeiter = <b>[C]</b>		

Saloon	Hotel	Tischlerei
Barbier = <b>[S]</b>	Revolverheld = <b>[V]</b>	Pritschenwagen = <b>[T]</b>
Berittener Barbier = <b>[A]</b>	Berittener Revolverheld = <b>[C]</b>	
Gewehrschütze = <b>[G]</b>		
Berittener Gewehrschütze = <b>[F]</b>		
Peitschenschwinger = <b>[M]</b>		

Werft
Floß = <b>[D]</b>

# Militärische Funktionen

Neben den zahlreichen zivilen Funktionen, die Ihnen helfen, Ihre Wirtschaft zur Blüte zu treiben, stehen Ihnen verschiedene militärische Grundfunktionen zur Verfügung.

## Kämpfen und Kampfverhalten

Es gibt zwei Arten, Ihre Militäreinheiten in einem Kampf zu steuern. Zunächst können Sie natürlich einen direkten Befehl zum Angriff erteilen.

Markieren Sie dazu eine oder mehrere militärische Einheiten. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit oder ein feindliches Gebäude, das Ziel Ihres Angriffs werden soll. Ihre Einheiten werden sofort zum Angriff übergehen.

Die zweite Methode ist, Ihre Einheiten indirekt zu steuern. Sie können Ihren Militäreinheiten vier unterschiedliche Kampfverhalten als Verhaltensregel mit auf den Weg geben. Wenn sich Ihre Einheiten dann in einer Kampfsituation befinden, müssen Sie nicht jede Einheit einzeln steuern, da Ihre Einheiten sich dann nach diesen Regeln selbstständig verhalten.

Sind eine oder mehrere Einheiten ausgewählt, können Sie in der Menüleiste auswählen, ob Ihre Kämpfer offensiv vorgehen, defensiv vorgehen, passiv vorgehen oder die Stellung halten sollen.

Markieren Sie eine Einheit bzw. einen Verband von Kämpfern und klicken Sie dann auf die entsprechende Schaltfläche im Menüfenster.



Das unterschiedliche Kampfverhalten ermöglicht es Ihnen, das Verhalten Ihrer Einheiten indirekt zu steuern, sodass Sie nicht unbedingt die Aktivitäten überwachen müssen und an einer anderen Stelle der Karte agieren können. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, Ihren Einheiten den Befehl zu aggressivem Vorgehen zu geben. Je nach Taktik und Situation sind aber andere Verhaltensweisen klüger.



**Offensiv:** Diese Einheiten haben das Weiße im Auge. Sie agieren innerhalb ihrer Sichtweite, bis der Gegner, die feindliche Einheit oder das Gebäude vernichtet ist. Einmal entdeckte Feinde werden unbegrenzt verfolgt, sofern Ihre Einheit dazu in der Lage ist (natürlich wird ein berittener Feind Ihren Fußtruppen entkommen können).



**Defensiv:** Einheiten mit defensiver Ausrichtung attackieren einen entdeckten Gegner innerhalb ihrer Sichtweite, setzen ihm aber nur auf kurze Distanz nach. Verschwinden die Gegner aus der Sichtweite, kehren die Einheiten an ihre Ausgangsposition zurück. Doch Vorsicht: Sollte Ihre Einheit von einer feindlichen Einheit mit größerer Reichweite angegriffen werden, erleidet Ihre Einheit Schaden, ohne anzugreifen oder zu fliehen, da sie den Feind nicht wahrnimmt. Diese Einstellung empfiehlt sich für Kampfeinheiten, die ein Gebäude bewachen sollen. Ihr Gegner kann Ihre Kämpfer dann nicht vom zu schützenden Gebäude weglocken.



**Stellung halten:** Einheiten, die den Befehl erhielten, eine Stellung zu halten, werden ihre Position bis zum Letzten verteidigen. Sie attackieren feindliche Einheiten, die in ihren Sichtbereich kommen, dabei aber nur, wenn sie ihre Stellung dazu nicht verlassen müssen.



**Passiv:** Passive Einheiten machen ihrem Namen alle Ehre. Sie bewegen sich nicht und sie greifen nicht an, selbst wenn sie attackiert werden. Der Vorteil: Sie können Ihren Kämpfer auch im Feindesland stehen lassen. Er wird nicht durch sinnlose Attacken auf sich aufmerksam machen, und Ihre Chance, nicht entdeckt zu werden, ist groß, auch wenn eine feindliche Einheit in die Nähe Ihrer Position kommt.

## Verfolgung, Patrouillen und Formationen

Um Ihre Militäreinheiten möglichst effektiv in Gefechten einzusetzen, empfiehlt es sich, Ihren Einheiten Grundbefehle zuzuweisen.

Sie können so viele Vorgänge automatisieren.



Sie können Ihre Militäreinheiten anderen Einheiten folgen lassen. Markieren Sie hierzu Ihre Militäreinheit und klicken Sie im Befehlsmenü auf die Schaltfläche *Folgen*. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Einheit, die verfolgt werden soll. Ihre Militäreinheit wird diese Einheit nun verfolgen, bis sie einen neuen Befehl erhält.



Um Ihre Militäreinheit zwischen zwei beliebigen Punkten auf der Karte patrouillieren zu lassen, markieren Sie die Einheit und klicken anschließend im Befehlsmenü auf die Schaltfläche *Patrouillieren*. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt auf der Karte. Ihre Einheit wird nun so lange zwischen Ausgangspunkt und Zielpunkt auf- und ablaufen, bis Sie ihr einen neuen Befehl zuweisen.

Damit Ihre Einheiten geordnet in die Schlacht ziehen können, haben Sie die Möglichkeit, Ihren Truppen bestimmte Aufstellungen zuzuweisen.

Markieren Sie hierzu eine oder mehrere Militäreinheiten und klicken Sie dann auf eine der Formationsschaltflächen im Befehlsmenü.

Ihre Einheiten werden sich in der abgebildeten Form aufstellen.



Kolonne: vertikale Reihe



Doppelkolonne: vertikale Doppelreihe



Keil: Aufstellung in einer Dreiecksformation



Doppellinie: horizontale Doppelreihe



Karree: Aufstellung im Viereck



Aufgelockert: lose Formation

Beachten Sie, dass Sie im Wilden Westen sind. Ihre Einheiten werden sich gemäß der vorgegebenen Formation aufstellen. Geländeunebenheiten und mangelnde Disziplin werden allerdings verhindern, dass die angeordnete Formation symmetrisch exakt eingehalten wird.

## Gewehre

Neben Nahrung, Holz, Gold und Pferden sind Gewehre für Ihr Volk im Wilden Westen von elementarer Bedeutung. Die begehrten Donnerstöcke können nicht von allen Völkern hergestellt werden, sind aber bei allen Völkern für bestimmte Militäreinheiten nötig. Es gibt allerdings verschiedene Wege für Sie, in den Besitz von Gewehren zu kommen.

Amerikaner und Mexikaner stellen Gewehre in ihrer Waffenfabrik her. Diese Möglichkeit haben Indianer und Desperados nicht.

Die einfachste Methode, an Gewehre zu kommen, ist, welche zu finden. Hin und wieder werden Sie bei Ihren Erkundungszügen durch die Landschaft verlassene Lagerhäuser entdecken.



Es lohnt sich meist, einen Blick hineinzuwerfen. Sehr oft enthalten diese Lager Gewehre oder Gold. Selbstverständlich müssen Sie solche gefundenen Schätze erst in Ihr Haupthaus transportieren, bevor Sie Ihnen zur Verfügung stehen. Setzen Sie hierzu einen Ihrer Transportwagen (Produktionsort: Holzverarbeitung) mit einem rechten Mausklick auf das Lager an. Ihr Transportwagen wird nun so lange zwischen Ihrem Haupthaus und dem Lager hin- und herpendeln, bis das Lager vollständig ausgeräumt ist.



Die dritte Möglichkeit, an Gewehre zu kommen, ist, welche zu kaufen. Markieren Sie hierzu Ihr Handelshaus und klicken Sie im Befehlsmenü auf die Schaltfläche *Gewehre kaufen*. Der Handelsprozess wird eine Weile dauern, danach stehen Ihnen die Gewehre zur Verfügung.

## Ausrauben und stehlen

Für eine Hand voll Dollars riskiert man gern mal seine Haut. In America – No peace beyond the line! können Sie Ihre Gegenspieler um deren wohlverdientes Gold bringen.

Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten: Sie können feindliche Klöster, Banken oder Goldlager ausrauben oder gegnerische Goldtransporte stehlen.

### Ausrauben

Durch den Bau von Banken und Klöstern vermehrt der Spieler automatisch seinen Goldvorrat, da er Zinsen bzw. Spenden einstreicht. Doch ganz risikolos ist diese Verdienstquelle nicht. Jedes Volk verfügt über Einheiten, die darauf spezialisiert sind, diese Golddepots auszurauben.

Die Diebe verschwinden in der Bank (bzw. Kloster, Goldlager) und verlassen sie dann nach einer kurzen Weile wieder mit einem Sack Gold in der Hand. Dabei haben sie Zugriff auf die gesamten Goldreserven des Gegners.



Um eine Bank, ein Goldlager oder ein Kloster auszurauben, setzt man eine Einheit, die die Fähigkeit zum Ausrauben hat, mit einem rechten Mausklick auf dieses Gebäude an.

Die Fähigkeit zum Ausrauben haben folgende Einheiten:

- Indianer: Krieger und Travois nach Upgrade in der Tarnschule
- Mexikaner: Landarbeiter und Transportwagen nach Upgrade in der Cantina
- Desperados: Desperado, Revolverheld, berittener Revolverheld, Pritschenwagen ohne Upgrade
- Amerikaner: Siedler, Planwagen und Postkutsche nach Upgrade im Sheriff-Office

### Stehlen



Die zweite Möglichkeit, an Gold oder sogar Gewehre der Gegner zu kommen, liegt im Stehlen. Dabei wird ein feindlicher Transporter in einen eigenen Transporter umgewandelt. Die Fähigkeit zum Stehlen haben nur spezielle Einheiten in den jeweiligen Völkern.

Um einen feindlichen Transporter zu stehlen, muss sich die Einheit, die stehlen kann, einfach nur eine Weile neben einem gegnerischen Transporter herbewegen. Nach kurzer Zeit nimmt der Wagen des Gegenspielers die Ihre Farbe an und kann von Ihnen kontrolliert werden.

Die Fähigkeit zum Stehlen haben folgende Einheiten:

- Indianer: Bogenschütze und berittener Bogenschütze ohne Upgrade
- Mexikaner: Gaucho und berittener Gaucho nach Upgrade in der Cantina
- Desperados: Barbier und berittener Barbier ohne Upgrade
- Amerikaner: Cowboy und berittener Cowboy nach Upgrade im Sheriff-Office

# Moral und Erfahrung

Neben der Schlagkraft und der Lebensenergie sind die Moral und die Erfahrung Ihrer Truppen entscheidende Faktoren in Gefechten.

## Moral

Die Moral Ihrer Einheiten wird beeinflusst durch den Anführer Ihres Volks. Generell ist die Moral einer Einheit umso größer, je näher sie dem Anführer Ihres Volks ist. Der Anführer eines Volks hat ebenfalls einen Moralwert, der sich verringert, je weiter er sich vom Hauptgebäude entfernt.

Der Moralwert der einzelnen Einheiten schwankt dabei zwischen 80 und 120 Prozentpunkten, je nach Entfernung. Dieser Wert nimmt direkten Einfluss auf die Effektivität Ihrer Militär- und Zivileinheiten. Wenn das Oberhaupt Ihres Volks stirbt, dann fällt die Moral global auf den niedrigsten Wert.



Wie hoch die Moral Ihrer Einheiten gerade ist, erkennen Sie, wenn Sie eine Einheit markieren. Oberhalb der Einheit sehen Sie zwei grafische Statusbalken. Der obere, den Sie schon kennen gelernt haben, ist der Gesundheitsstatus. Der zweite Balken ist der Moralbalken. Im Beispiel hier ist die Moral recht niedrig. Da der Wert nie geringer als 80 und nie höher als 120 Prozentpunkte werden kann, entspricht der Wert in dieser Anzeige etwa 95 Prozentpunkten.

Den genauen Wert der Moral können Sie im Statusmenü der Einheit nachlesen.





Im Beispiel hier sehen Sie einen Helden der Indianer mit einem Moralwert von 113 Prozentpunkten.

Manche Situationen in den Missionen lassen sich nur gewinnen, wenn Ihr Anführer die Truppen in die Schlacht begleitet, da dann ihre Kampfkraft zunimmt.

### Erfahrung

Die Erfahrung Ihrer Einheiten wird beeinflusst durch die Zeitdauer, die sie eine bestimmte Tätigkeit ausüben. Die Erfahrung einer neuen Einheit startet bei 0 Prozent und nimmt langsam zu, wenn ihre Tätigkeit erfolgreich ausgeübt wird. Die Erfahrung des Anführers wird beispielsweise mit der Zahl der von ihm getöteten Gegner wachsen. Die Erfahrung nimmt direkten Einfluss auf die Effektivität der Einheiten.



Den genauen Wert der Erfahrung können Sie im Statusmenü der Einheit unter dem hier abgebildeten Symbol nachlesen.

# Die Völker

## Die Indianer

Die Indianer sind ein sehr naturverbundenes Volk. Sie sind nicht in der Lage, starke Waffentechnologien zu entwickeln, nutzen aber die Kräfte der Natur, um ihre Feinde zu besiegen. Jeder Indianer kann sich mit geheimen Kräutermischungen selbst heilen. Ihr Medizinmann kann sie mit starken Zaubertänzen unterstützen.

Indianer schaffen es, sich so gekonnt in der Landschaft zu verbergen, dass nur geschulte Spezialeinheiten der anderen Völker einen getarnten Indianer entdecken können. Die Indianer sind als einziges Volk in der Lage, Gewässer ohne Boote zu durchqueren. Das gelingt den Militäreinheiten der anderen Völker nicht, da ihre Ausrüstung zu schwer ist.

In brenzlichen Situationen können nur die Indianer ihre Zelte schnell zusammenpacken, auf Travois verladen und verschwinden.

## Einheiten der Indianer

### Häuptling



Produktionsort: Häuptlingszelt

Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 130

Schaden pro Schlag: 15 (beritten oder unberitten)

#### Eigenschaften:

- Der Häuptling kann reiten.
- Es kann immer nur einen Häuptling geben. Erst wenn Ihr Häuptling gestorben ist, können Sie einen neuen Häuptling erstellen.
- Der Häuptling erhöht die Moral aller Einheiten innerhalb eines bestimmten Umkreises. Je näher eine Einheit ihrem Häuptling ist, desto höher ist die Moral. Wenn er stirbt, sinkt die Moral aller Einheiten. Seine eigene Moral ist abhängig von seiner Entfernung zum Häuptlingszelt. Wird er im Häuptlingszelt einquarriert, sinkt die Moral global auf 80 %.

## **Krieger**



Produktionsort: Häuptlingszelt  
Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 30  
Schaden pro Schlag: 4

Eigenschaften:

- Sammelt die Ressourcen Holz und Gold.
- Kann ausrauben.

Upgrade: Hacke 1+2, Axt 1+2, schwimmen, ausrauben

## **Frau**



Produktionsort: Häuptlingszelt  
Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 30  
Schaden pro Schlag: 4

Eigenschaften:

- Baut und repariert sämtliche Gebäude.
- Bestellt die Felder.

Upgrade: Schaufel 1+2, schwimmen

## **Kanu**



Produktionsort: Holzverarbeitung  
Kosten: 125 Holz, 50 Gold, 2 Wohnraum  
Lebensenergie: 125  
Schaden pro Schlag: 10

Eigenschaften:

- Kann sich zu Wasser und zu Land fortbewegen.
- Im Wasser kann das Kanu angreifen und sich verteidigen.

Upgrade: gestärktes Leder, gehärteter Brandpfeil

## **Travois**



Produktionsort: Holzverarbeitung  
Kosten: 75 Holz, 1 Pferd, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 80  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Das Travois ist eine unbewaffnete Zivileinheit.
- Transportiert sämtliche Rohstoffe.
- Kann Zelte einpacken, transportieren und an anderer Stelle wieder aufbauen.

Upgrade: ausrauben, schwimmen

### **Bogenschütze**



Produktionsort: Ausbildungszelt

Kosten: 60 Nahrung, 25 Holz, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 35

Schaden pro Schlag: 6 (unberitten), 8 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Jagt Tiere und bringt sie automatisch zur Tierverarbeitung oder ins Häuptlingszelt. Kann Kühe in seinen Besitz bringen.
- Kann Fallen entdecken und entschärfen sowie getarnte Einheiten erkennen.
- Kann gegnerische Transporter in seinen Besitz bringen.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, gehärtete Pfeilspitze 1+2+3, tarnen, schwimmen

### **Brandpfeilschütze**



Produktionsort: Ausbildungszelt

Kosten: 50 Nahrung, 50 Holz, 50 Gold, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 35

Schaden pro Schlag: 12 (unberitten), 14 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Schießt Befestigungen und Häuser in Brand.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, gehärtete Pfeilspitze 1+2+3, tarnen, schwimmen

### **Gewehrschütze**



Produktionsort: Ausbildungszelt

Kosten: 40 Nahrung, 35 Gold, 1 Gewehr, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 40

Schaden pro Schlag: 10 (unberitten), 12 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Kann gestohlene Gewehre verwenden.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, schwimmen, tarnen

## Speerkämpfer



Produktionsort: Ausbildungszelt

Kosten: 50 Nahrung, 50 Holz, 30 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 40

Schaden pro Schlag: 10

Eigenschaften:

- Sehr gut gegen berittene Einheiten.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, gehärtete Pfeilspitze 1+2+3, schwimmen

## Messerwerfer



Produktionsort: Ausbildungszelt

Kosten: 80 Nahrung, 60 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 110

Schaden pro Schlag: 14

Eigenschaften:

- Starke Eliteeinheit.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, schwimmen

## Medizinmann



Produktionsort: Medizinmannzelt

Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 60

Schaden pro Schlag: je nach eingesetztem Zauber

Eigenschaften:

- Unbewaffnet.
- Kann Zaubertänze einsetzen, wenn diese entwickelt sind.

Upgrade: Zauberenergie, Blitztanz, Regentanz, Hageltanz, Adlerblick, Schutztanz, schwimmen

## Zelte der Indianer

### Häuptlingszelt



Voraussetzungen: keine

Kosten: 500 Holz

Energie: 4000

Aufgabe: Häuptling, Krieger, Frau produzieren; Wohnraum für 12 Einheiten.

Das Häuptlingszelt ist die Voraussetzung für alle nachfolgenden Gebäude mit Ausnahme des Wohnzelts und der Holzverarbeitung. Es kann immer nur ein Häuptlingszelt errichtet werden, in das eine Einheit einquartiert werden kann.

### Wohnzelt



Voraussetzungen: keine

Kosten: 150 Holz

Energie: 500

Aufgabe: Wohnraum für 8 Einheiten.

### Tierverarbeitung



Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Pferdekoppel

Kosten: 200 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Lager für gejagte Tiere, Kühe können hier verarbeitet werden; der Spieler erhält dafür Gold und Nahrung gutgeschrieben.

### Ausbildungszelt



Voraussetzungen: Häuptlingszelt

Kosten: 400 Holz

Energie: 1000

Aufgabe: Bogenschützen, berittenen Bogenschützen, Brandpfeilschützen, berittenen Brandpfeilschützen, Gewehrschützen, berittenen Gewehrschützen, Messerwerfer und Speerkämpfer produzieren.

### Kornspeicher



Voraussetzungen: Häuptlingszelt

Kosten: 100 Holz

Energie: 400

Aufgabe: Lagerstätte für Getreide; pro Kornspeicher können bis zu fünf neue Felder angelegt werden.

Upgrade: Schaufel 1+2

### **Pferdekoppel**



Voraussetzungen: Häuptlingszelt

Kosten: 200 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Pferde züchten und einquartieren.

### **Handelsstelle**



Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Tierverarbeitung, Pferdekoppel

Kosten: 100 Holz

Energie: 300

Aufgabe: Ankauf und Verkauf von Nahrung, Holz und Gewehren.

### **Zelt der Alten**



Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Holzverarbeitung, Ausbildungszelt

Kosten: 400 Holz, 350 Gold

Energie: 1000

Aufgabe: Weiterentwicklung der Kriegstechnik; Voraussetzung für die Ausbildung eines Messerwerfers.

Upgrade: gehärtete Pfeilspitze 1+2+3, Schutzkleidung 1+2+3

### **Ackerstück**



Voraussetzungen: Kornspeicher

Kosten: 150 Holz

Energie: 200

Aufgabe: Nahrung gewinnen.

### **Goldlager**



Voraussetzungen: Häuptlingszelt

Kosten: 100 Holz

Energie: 250

Aufgabe: Lagerung von Gold.

Upgrade: Hacke 1+2

### **Holzverarbeitung**



Voraussetzungen: keine

Kosten: 150 Holz

Energie: 250

Aufgabe: Holzlagerung, Produktion von Travois und Kanu sowie Weiterentwicklung des Kanus.

Upgrade: Axt 1+2, gehärteter Brandpfeil, gestärktes Leder

**Feuerstelle**

Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Zelt der Alten.

Kosten: 100 Holz

Energie: 400

Aufgabe: Ermöglicht die Ausbildung eines Brandpfeilschützen.

**Totem**

Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Medizinmannzelt, Feuerstelle

Kosten: 500 Holz, 500 Gold

Energie:

Aufgabe: Fähigkeitserweiterung; ermöglicht das Erwerben von Zauberenergie, Blitztanz und Schutztanz.

**Fallgrube**

Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Holzverarbeitung

Kosten: 150 Holz

Energie: 150

Aufgabe: Tötet feindliche Einheiten.

Während eigene Einheiten die Fallgruben ungehindert überqueren können, sind feindliche sofort tot. Lediglich für gegnerische Kundschafter sind diese kleinen Hindernisse sichtbar und auch zu entschärfen. Nach dreimaligem Zuschnappen wird die Fallgrube unbrauchbar.

**Medizinmannzelt**

Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Zelt der Alten

Kosten: 300 Holz, 500 Gold

Energie: 1000

Aufgabe: Medizinmann produzieren.

Upgrade: Zauberenergie, Adlerblick, Blitztanz, Hageltanz, Regentanz, Schutztanz

**Tarnschule**

Voraussetzungen: Häuptlingszelt, Zelt der Alten

Kosten: 300 Holz, 400 Gold

Energie: 900

Aufgabe: Weiterentwicklung der Fähigkeiten der Krieger.

Upgrade: schwimmen, tarnen, ausrauben

## Upgrades der Indianer

### Gehärtete Pfeilspitze 1



Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Speerkämpfer, Bogenschütze, berittener Bogenschütze, Brandpfeilschütze, berittener Brandpfeilschütze

Produktionsort: Zelt der Alten

Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

### Gehärtete Pfeilspitze 2



Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Speerkämpfer, Bogenschütze, berittener Bogenschütze, Brandpfeilschütze, berittener Brandpfeilschütze

Produktionsort: Zelt der Alten

Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

### Gehärtete Pfeilspitze 3



Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Speerkämpfer, Bogenschütze, berittener Bogenschütze, Brandpfeilschütze, berittener Brandpfeilschütze

Produktionsort: Zelt der Alten

Kosten: 300 Nahrung, 300 Gold

### Schutzkleidung 1



Funktion: + 10 % Energie

Wirkt auf: Speerkämpfer, Bogenschütze, berittener Bogenschütze, Brandpfeilschütze, berittener Brandpfeilschütze, Gewehrschütze, berittener Gewehrschütze, Messerwerfer

Produktionsort: Zelt der Alten

Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

### Schutzkleidung 2



Funktion: + 10 % Energie

Wirkt auf: Speerkämpfer, Bogenschütze, berittener Bogenschütze, Brandpfeilschütze, berittener Brandpfeilschütze, Gewehrschütze, berittener Gewehrschütze, Messerwerfer

Produktionsort: Zelt der Alten

Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold



### Schutzkleidung 3

Funktion: + 10 % Energie

Wirkt auf: Speerkämpfer, Bogenschütze, berittener Bogenschütze, Brandpfeilschütze, berittener Brandpfeilschütze, Gewehrschütze, berittener Gewehrschütze, Messerwerfer

Produktionsort: Zelt der Alten

Kosten: 300 Nahrung, 300 Gold



### Gestärktes Leder

Funktion: + 20 % Energie

Wirkt auf: Kanu

Produktionsort: Holzverarbeitung

Kosten: 150 Holz, 150 Gold



### Gehärteter Brandpfeil

Funktion: + 5 Angriffstärke

Wirkt auf: Kanu

Produktionsort: Holzverarbeitung

Kosten: 300 Holz, 300 Gold



### Axt 1

Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Krieger

Produktionsort: Holzverarbeitung

Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz



### Axt 2

Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Krieger

Produktionsort: Holzverarbeitung

Kosten: 150 Nahrung, 300 Holz



### Hacke 1

Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen

Wirkt auf: Krieger

Produktionsort: Goldlager

Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

## **Hacke 2**



Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Krieger

Produktionsort: Goldlager

Kosten: 150 Nahrung, 250 Holz

## **Schaufel 1**



Funktion: + 25 Ertrag an Nahrung für neue Felder

Wirkt auf: Feld

Produktionsort: Kornspeicher

Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

## **Schaufel 2**



Funktion: + 25 Ertrag an Nahrung für neue Felder

Wirkt auf: Feld

Produktionsort: Kornspeicher

Kosten: 150 Nahrung, 300 Holz

## **Schwimmen**



Funktion: Einheiten können schwimmen

Wirkt auf: alle indianischen Fußtruppen und das Travois

Produktionsort: Tarnschule

Kosten: 400 Nahrung

## **Tarnen**



Funktion: Einheiten können sich tarnen

Wirkt auf: Bogenschütze, Brandpfeilschütze, Gewehrschütze

Produktionsort: Tarnschule

Kosten: 500 Nahrung, 200 Holz

## **Ausrauben**



Funktion: Einheiten können Banken, Klöster, Goldlager ausrauben

Wirkt auf: Krieger, Travois

Produktionsort: Tarnschule

Kosten: 200 Nahrung, 100 Gold

## **Adlerblick**



Funktion: Karte aufklären (Mausklick an beliebige Stelle, diese wird in einem bestimmten Radius aufgeklärt)

Wirkt auf: Medizinmann

Produktionsort: Medizinmannzelt

Kosten: 150 Nahrung, 150 Holz, 200 Gold

**Regentanz**

Funktion: erhöht den Ertrag eines Feldes  
Wirkt auf: Medizinmann  
Produktionsort: Medizinmannzelt  
Kosten: 500 Holz, 200 Gold

**Hageltanz**

Funktion: Hagel auf gegnerische Felder  
Wirkt auf: Medizinmann  
Produktionsort: Medizinmannzelt  
Kosten: 250 Nahrung, 250 Gold

**Zauberenergie**

Funktion: + 50 % Zauberenergie.  
Wirkt auf: Medizinmann  
Produktionsort: Medizinmannzelt  
Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

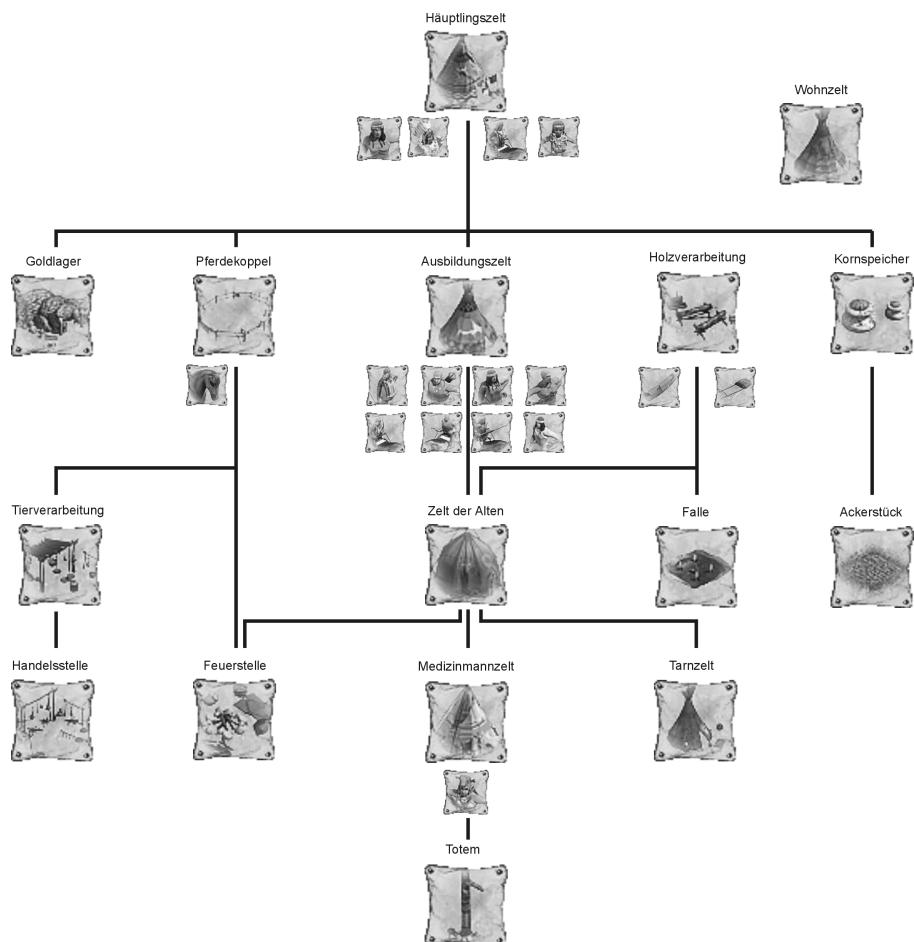
**Blitztanz**

Funktion: schwächt Lebensenergie von Feinden (Mausclick an beliebige Stelle, über der ein Gewitter entsteht)  
Wirkt auf: Medizinmann  
Produktionsort: Medizinmannzelt  
Kosten: 300 Nahrung, 400 Gold

**Schutztanz**

Funktion: Schutzschild auf eine Einheit  
Wirkt auf: Medizinmann  
Produktionsort: Medizinmannzelt  
Kosten: 200 Nahrung, 400 Gold

## Technologie-Baum der Indianer



# Die Mexikaner

Die Mexikaner verfügen über sehr starke Festungsanlagen. Ihre Kanonen sind weit entwickelt. Unterstützt werden sie durch ihren starken Glauben, der ihrem Priester hilft, auch Feinde für die Sache der Mexikaner zu überzeugen.

## Einheiten der Mexikaner

### Kommandant



Produktionsort: Kommandantur  
Kosten: 60 Nahrung, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)  
Lebensenergie: 130  
Schaden pro Schlag: 15 (beritten oder unberitten)

Eigenschaften:

- Der Kommandant kann reiten.
- Es kann immer nur einen Kommandanten geben. Erst wenn Ihr Kommandant gestorben ist, können Sie einen neuen Kommandanten erstellen.
- Der Kommandant erhöht die Moral aller Einheiten innerhalb eines bestimmten Umkreises. Je näher eine Einheit ihrem Kommandant ist, desto höher ist die Moral. Wenn er stirbt, sinkt die Moral aller Einheiten. Seine eigene Moral ist abhängig von seiner Entfernung zur Kommandantur. Wird er in der Kommandantur einquartiert, sinkt die Moral global auf 80 %.

### Landarbeiter



Produktionsort: Kommandantur  
Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 30  
Schaden pro Schlag: 4

Eigenschaften:

- Sammelt die Ressourcen Holz und Gold.
- Baut und repariert sämtliche Gebäude.
- Kann ausrauben.

Upgrade: ausrauben, Hacke 1+2, Axt 1+2

### Frau



Produktionsort: Kommandantur  
Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 30  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Baut Felder an.
- Kann Holz hauen.

Upgrade: Schaufel 1+2, Axt 1+2

## **Gaucho**



Produktionsort: Hacienda

Kosten: 80 Nahrung, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 40

Schaden pro Schlag: 7 (unberitten), 9 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Kann stehlen (feindliche Transporter).
- Kann Kühe in seinen Besitz bringen.

Upgrade: stehlen, Pistole 1+2, Schutzkleidung 1+2+3

## **Milizionär**



Produktionsort: Hacienda

Kosten: 50 Nahrung, 50 Gold, 1 Gewehr, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 40

Schaden pro Schlag: 10

Eigenschaften:

- Jagt Tiere und bringt sie automatisch in die Fleischerei.
- Kann Fallen entschärfen und getarnte Einheiten entdecken.

Upgrade: Gewehr 1+2, Schutzkleidung 1+2+3

## **Revolverheld**



Produktionsort: Cantina

Kosten: 75 Nahrung, 90 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 100

Schaden pro Schlag: 12

Upgrade: Pistole 1+2, Schutzkleidung 1+2+3

**Nonne**

Produktionsort: Kirche  
 Kosten: 30 Nahrung, 40 Gold, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 30  
 Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Unbewaffnet.
- Kann heilen.

Upgrade: Heilenergie, Regeneration

**Priester**

Produktionsort: Kirche  
 Kosten: 50 Nahrung, 80 Gold, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 40  
 Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Ist unbewaffnet.
- Kann feindliche Einheiten bekehren.

Upgrade: Zauberenergie, Bekehrung, Macht

**Infanterist**

Produktionsort: Kaserne  
 Kosten: 50 Nahrung, 75 Gold, 1 Gewehr, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 70  
 Schaden pro Schlag: 11

Upgrade: Gewehr 1+2, Schutzkleidung 1+2+3

**Kavallerist**

Produktionsort: Kaserne  
 Kosten: 50 Nahrung, 85 Gold, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)  
 Lebensenergie: 60  
 Schaden pro Schlag: 15 (unberitten), 12 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Ohne Pferd stärker als mit Pferd.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3

## Kanone



Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 100 Holz, 150 Gold, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 100  
Schaden pro Schlag: 40

### Eigenschaften:

- Schwere Artillerie. Die Kanone hat eine Streuwirkung beim Schießen; deshalb trifft sie bewegliche Ziele nur schwer.
- Wird die Kanone einquartiert, sinkt ihre Reichweite.

Upgrade: Rad, gehärtete Kugel

## Flussboot



Produktionsort: Werft  
Kosten: 200 Holz, 100 Gold, 3 Wohnraum  
Lebensenergie: 250  
Schaden pro Schlag: keiner

### Eigenschaften:

- Unbewaffnet (Einheiten können vom Boot aus schießen).
- Transport von Einheiten.

## Transportwagen



Produktionsort: Sägewerk  
Kosten: 150 Holz, 1 Pferd, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 150  
Schaden pro Schlag: keiner

### Eigenschaften:

- Transportiert sämtliche Rohstoffe.
- Kann ausrauben.

Upgrade: dicke Bretter, ausrauben

# Gebäude der Mexikaner

## Kommandantur



Voraussetzungen: keine  
Kosten: 500 Holz  
Energie: 4000

**Aufgabe:** Kommandant, Frau und Landarbeiter  
Wohnraum für 12 Einheiten

Die Kommandantur ist Voraussetzung für alle nachfolgenden Gebäude mit Ausnahme des Wohnhauses und des Sägewerks. Es kann immer nur eine Kommandantur errichtet werden, in die eine Einheit einquartiert werden kann.

### **Wohnhaus**



Voraussetzungen: keine

Kosten: 150 Holz

Energie: 900

Aufgabe: Wohnraum für 8 Einheiten.

### **Hacienda**



Voraussetzungen: Kommandantur

Kosten: 300 Holz

Energie: 1250

Aufgabe: Gaucho, berittenen Gaucho, Milizionär, Kühe und Pferde produzieren.

### **Cantina**



Voraussetzungen: Kommandantur, Hacienda, Finca

Kosten: 300 Holz, 200 Gold

Energie: 1200

Aufgabe: Revolverheld produzieren.

Upgrade: ausrauben, stehlen

### **Fleischerei**



Voraussetzungen: Kommandantur, Hacienda

Kosten: 350 Holz

Energie: 1200

Aufgabe: Tierverarbeitung.

### **Kaserne**



Voraussetzungen: Kommandantur, Fort

Kosten: 250 Holz, 250 Gold

Energie: 1800

Aufgabe: Infanterist, Kavallerist und berittenen Kavallerist produzieren.

### **Goldlager**



Voraussetzungen: Kommandantur

Kosten: 150 Holz

Energie: 350

Aufgabe: Lagerort für Gold.

Upgrade: Hacke 1+2

## **Finca**



Voraussetzungen: Kommandantur

Kosten: 250 Holz

Energie: 850

Aufgabe: Getreidelagerung; die Finca ermöglicht das Anlegen von Feldern.

Upgrade: Schaufel 1+2

## **Sägewerk**



Voraussetzungen: keine

Kosten: 300 Holz

Energie: 500

Aufgabe: Lagerung von Holz; Produktion des Transportwagens.

Upgrade: Axt 1+2, dicke Bretter

## **Handelposten**



Voraussetzungen: Kommandantur, Fleischerei, Hacienda

Kosten: 300 Holz

Energie: 500

Aufgabe: An- und Verkauf von Holz, Nahrung und Gewehren.

## **Waffenfabrik**



Voraussetzungen: Fort

Kosten: 500 Holz, 300 Gold

Energie: 2800

Aufgabe: Produktion von Kanonen und Gewehren.

Upgrade: Gewehr 1+2, Pistole 1+2, Schutzkleidung 1+2+3, gehärtete Kugel, Rad

## **Mauer**



Voraussetzungen: Sägewerk, Kommandantur

Kosten: 25 Holz

Energie: 800

Aufgabe: Passive Verteidigung.

**Turm**

Voraussetzungen: Sägewerk, Kommandantur

Kosten: 200 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Aktive Verteidigung, kann mit bis zu 3 Einheiten besetzt werden; der Turm wehrt sich mit der Stärke der Einheiten, die in ihm stationiert sind.

Upgrade: Sicht 1+2

**Werft**

Voraussetzungen: Sägewerk, Kommandantur

Kosten: 250 Holz

Energie: 800

Aufgabe: Produktion des Flussboots.

**Kirche**

Voraussetzungen: Kommandantur, Handelsposten

Kosten: 350 Holz, 200 Gold

Energie: 2400

Aufgabe: Produktion von Nonne und Priester.

**Kloster**

Voraussetzungen: Kommandantur, Handelsposten

Kosten: 400 Holz

Energie: 2600

Aufgabe: Vermehrt den Goldvorrat automatisch durch Spenden; je mehr Klöster Sie haben, desto schneller vermehrt sich Ihr Goldvorrat; ein Spieler kann maximal 5 Klöster bauen.

Upgrade: Heilenergie, Zauberenergie, Bekehrung, Macht, Regeneration

**Fort**

Voraussetzungen: Kommandantur, Cantina, Sägewerk

Kosten: 800 Holz, 500 Gold

Energie: 3000

Aufgabe: Starke aktive Verteidigung; im Fort können bis zu 10 Einheiten stationiert werden, das Fort wehrt sich dann mit der Stärke dieser Einheiten.

## Upgrades der Mexikaner

### Gewehr 1



Funktion: + 1 Angriffsstärke  
Wirkt auf: Infanterist und Milizionär  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

### Gewehr 2



Funktion: + 1 Angriffsstärke  
Wirkt auf: Infanterist und Milizionär  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

### Pistole 1



Funktion: + 1 Angriffsstärke  
Wirkt auf: Gaucho, berittener Gaucho, Revolverheld  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

### Pistole 2



Funktion: + 1 Angriffsstärke  
Wirkt auf: Gaucho, berittener Gaucho, Revolverheld  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

### Schutzkleidung 1



Funktion: + 10 % Lebensenergie  
Wirkt auf: Infanterist, Kavallerist, berittener Kavallerist, Gaucho, berittener Gaucho, Revolverheld  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

### Schutzkleidung 2



Funktion: + 10 % Lebensenergie  
Wirkt auf: Infanterist, Kavallerist, berittener Kavallerist, Gaucho, berittener Gaucho, Revolverheld  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

**Schutzkleidung 3**

Funktion: + 10 % Lebensenergie

Wirkt auf: Infanterist, Kavallerist, berittener Kavallerist, Gaucho, berittener Gaucho, Revolverheld

Produktionsort: Waffenfabrik

Kosten: 300 Nahrung, 300 Gold

**Gehärtete Kugel**

Funktion: + 3 Angriffsstärke

Wirkt auf: Kanone

Produktionsort: Waffenfabrik

Kosten: 100 Holz, 400 Gold

**Rad**

Funktion: + 1 Geschwindigkeit

Wirkt auf: Kanone

Produktionsort: Waffenfabrik

Kosten: 300 Holz, 300 Gold

**Axt 1**

Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Landarbeiter und Frau

Produktionsort: Sägewerk

Kosten: 50 Nahrung 150 Holz

**Axt 2**

Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Landarbeiter und Frau

Produktionsort: Sägewerk

Kosten: 150 Nahrung, 300 Holz

**Hacke 1**

Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen

Wirkt auf: Landarbeiter

Produktionsort: Goldlager

Kosten: 50 Nahrung, 150 Gold

**Hacke 2**

Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen

Wirkt auf: Landarbeiter

Produktionsort: Goldlager

Kosten: 150 Nahrung, 250 Gold

**Schaufel 1**



Funktion: + 25 mehr Ertrag auf neuen Feldern  
Wirkt auf: Feld  
Produktionsort: Finca  
Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

**Schaufel 2**



Funktion: + 25 mehr Ertrag auf neuen Feldern  
Wirkt auf: Frau  
Produktionsort: Finca  
Kosten: 150 Nahrung, 250 Holz

**Dicke Bretter**



Funktion: + 10 % Lebensenergie  
Wirkt auf: Transportwagen  
Produktionsort: Sägewerk  
Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

**Ausrauben**



Funktion: Einheiten können Banken, Klöster, Goldlager ausrauben  
Wirkt auf: Landarbeiter, Transportwagen  
Produktionsort: Cantina  
Kosten: 200 Nahrung, 100 Gold

**Stehlen**



Funktion: Einheiten können gegnerische Transporter umfärben  
Wirkt auf: Gaucho, berittener Gaucho  
Produktionsort: Cantina  
Kosten: 100 Nahrung, 200 Gold

**Sicht 1**



Funktion: + 10 % mehr Sichtweite  
Wirkt auf: Turm  
Produktionsort: Turm  
Kosten: 200 Nahrung, 100 Gold

**Sicht 2**



Funktion: + 10 % mehr Sicht  
Wirkt auf: Turm  
Produktionsort: Turm  
Kosten: 300 Nahrung, 150 Gold

**Heilenergie**

Funktion: + 50 % Heilenergie

Wirkt auf: Nonne

Produktionsort: Kloster

Kosten: 400 Gold

**Regeneration**

Funktion: Heilenergie regeneriert sich 50 % schneller

Wirkt auf: Nonne

Produktionsort: Kloster

Kosten: 500 Gold

**Zauberenergie**

Funktion: + 50 % Zauberenergie

Wirkt auf: Priester

Produktionsort: Kloster

Kosten: 200 Gold

**Bekehrung**

Funktion: Priester kann gegnerische Einheiten umfärben

Ausnahme: Befehlshaber, berittener Befehlshaber, Baueinheiten, Feldarbeiter, Holzarbeiter, Goldarbeiter, Transporter und Boote

Wirkt auf: Priester

Produktionsort: Kloster

Kosten: 300 Gold

**Macht**

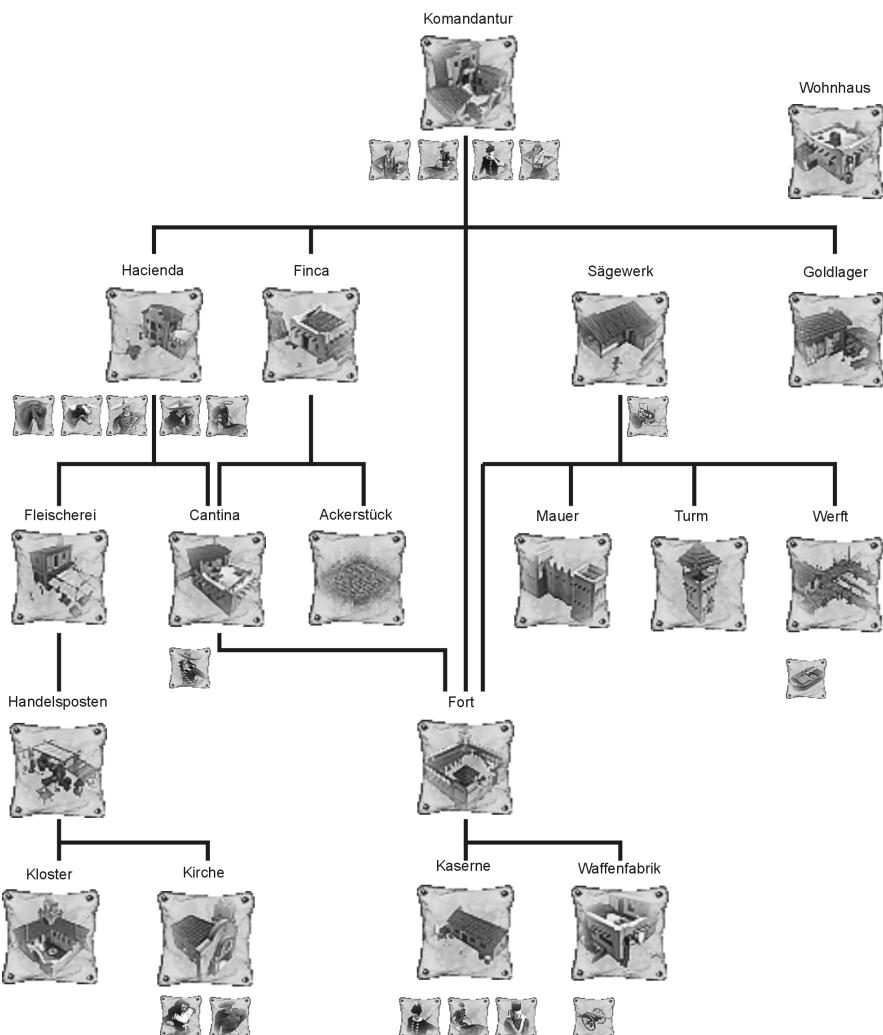
Funktion: Bekehrung geht 50 % schneller

Wirkt auf: Priester

Produktionsort: Kloster

Kosten: 500 Gold

## Technologie-Baum der Mexikaner



# Die Desperados

Desperados – finstere Raubeine und Trunkenbolde. Banditen, wie sie im Buche stehen. Schwer bewaffnet, rauben und brandschatzen sie alles, was ihnen in die gierigen Finger kommt. Die Desperados sind nicht in der Lage, Kanonen oder Gewehre zu produzieren, da sie keine Waffenfabrik bauen können. Mit schwer bewaffneten Sprengmeistern, Revolverhelden und Peitschenschwingern machen sie ihren Gegnern das Leben schwer. Ihre ganz besondere Stärke liegt in ihrer Fähigkeit zu rauen. Keine gegnerische Bank, kein Kloster und kein Goldlager ist vor ihnen sicher. Nach einem Upgrade ist jeder Desperado in der Lage, sich selbst zu heilen.

## Einheiten der Desperados

### Bandenchef



Produktionsort: Basis

Kosten: 60 Nahrung, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 130

Schaden pro Schlag: 15 (beritten oder unberitten)

Eigenschaften:

- Der Bandenchef kann reiten.
- Es kann immer nur einen Bandenchef geben. Erst wenn Ihr Bandenchef gestorben ist, können Sie einen neuen Bandenchef erstellen.
- Der Bandenchef erhöht die Moral aller Einheiten innerhalb eines bestimmten Umkreises. Je näher eine Einheit ihrem Bandenchef ist, desto höher ist die Moral. Wenn er stirbt, sinkt die Moral aller Einheiten. Seine eigene Moral ist abhängig von seiner Entfernung zur Basis. Wird er in der Basis einquartiert, sinkt die Moral global auf 80 %.

Upgrade: Selbstheilung

### Desperado



Produktionsort: Basis

Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 30

Schaden pro Schlag: 4

Eigenschaften:

- Sammelt die Ressourcen Holz und Gold.
- Baut und repariert sämtliche Gebäude.
- Kann stehlen und ausrauben.

Upgrade: Hacke 1+2, Axt 1+2

**Barbier**



Produktionsort: Saloon  
Kosten: 80 Nahrung, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 40

Schaden pro Schlag: 7 (unberitten), 9 (beritten)

Eigenschaften:

- Leichter Kämpfer, der reiten kann.
- Kann Kühe in seinen Besitz bringen und feindliche Transporter umfärben.

Upgrade: Pistole 1+2, Schutzkleidung 1+2+3, Selbstheilung

**Floß**



Produktionsort: Bootshaus  
Kosten: 125 Nahrung, 60 Gold, 3 Wohnraum  
Lebensenergie: 125  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Transport von bis zu 8 Einheiten.
- Unbewaffnet (aber: Einheiten können vom Floß aus schießen).

Upgrade: Selbstheilung

**Pritschenwagen**



Produktionsort: Tischlerei  
Kosten: 150 Holz, 1 Pferd, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 150  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Transport von sämtlichen Rohstoffen.
- Kann ausrauben.
- Der Pritschenwagen ist nicht bewaffnet.

Upgrade: dicke Bretter, Selbstheilung

**Gewehrschütze**



Produktionsort: Saloon  
Kosten: 50 Nahrung, 45 Gold, 1 Gewehr, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 50

Schaden pro Schlag: 10 (unberitten), 12 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Kann gestohlene Gewehre verwenden.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Selbstheilung

### **Jäger**



Produktionsort: Jagdhütte

Kosten: 50 Nahrung, 50 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 45

Schaden pro Schlag: 7

Eigenschaften:

- Kann Tiere jagen.
- Kann Fallen der Indianer, getarnte Indianer und getarnte Meuchelmörder erkennen.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Selbstheilung

### **Sprengmeister**



Produktionsort: Sprengstoffhütte

Kosten: 50 Nahrung, 80 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 50

Schaden pro Schlag: 22

Eigenschaften:

- Vernichtet Häuser und Befestigungen mit Dynamit.

Upgrade: TNT, Selbstheilung

### **Revolverheld**



Produktionsort: Hotel

Kosten: 60 Nahrung, 80 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 100

Schaden pro Schlag: 12 (unberitten), 13 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Kann ausrauben und stehlen.

Upgrade: Pistole 1+2, Schutzkleidung 1+2+3, Selbstheilung

## Meuchelmörder



Produktionsort: Hotel

Kosten: 80 Nahrung, 90 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 65

Schaden pro Schlag: 5

Eigenschaften:

- Gräbt sich ein und lauert feindlichen Einheiten auf. Ein eingegrabener Meuchelmörder tötet eine feindliche Einheit mit einem Messerstich.

Upgrade: Ausdauer, Selbstheilung

## Peitschenschwinger



Produktionsort: Saloon

Kosten: 60 Nahrung, 80 Gold, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 80

Schaden pro Schlag: 14

Eigenschaften:

- Sehr gut gegen berittene Einheiten.

Upgrade: Selbstheilung

# Gebäude der Desperados

## Basis



Voraussetzungen: keine

Kosten: 500 Holz

Energie: 4000

Aufgabe: Bandenchef und Desperado produzieren; Wohnraum für 12 Einheiten.

Die Basis ist Voraussetzung für alle nachfolgenden Gebäude mit Ausnahme der Wohnbaracke und der Tischlerei. Es kann immer nur eine Basis errichtet werden, in die eine Einheit einquartiert werden kann.

## Wohnbaracke



Voraussetzungen: keine

Kosten: 150 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Wohnraum für 8 Einheiten.

**Metzgerei**

Voraussetzungen: Basis, Jagdhütte

Kosten: 250 Holz

Energie: 800

Aufgabe: Tierverarbeitung.

**Saloon**

Voraussetzungen: Basis

Kosten: 400 Holz

Energie: 1200

Aufgabe: Barbier, berittenen Barbier, Gewehrschützen, berittenen Gewehrschützen und Peitschenschwinger produzieren; nach dem Upgrade *Karte aufklären* lässt sich diese Funktion im Saloon anwenden.

Upgrade: Pistole 1+2, Schutzkleidung 1+2+3, Selbstheilung

**Goldlager**

Voraussetzungen: Basis

Kosten: 150 Holz

Energie: 300

Aufgabe: Goldlagerung.

Upgrade: Hacke 1+2

**Pferdekoppel**

Voraussetzungen: Basis

Kosten: 250 Holz

Energie: 750

Aufgabe: Pferde züchten und einquartieren.

**Jagdhütte**

Voraussetzungen: Basis

Kosten: 300 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Jäger produzieren.

**Hotel**

Voraussetzungen: Basis, Saloon, Tischlerei

Kosten: 300 Holz, 300 Gold

Energie: 1400

Aufgabe: Revolverheld, berittenen Revolverheld und Meuchelmörder produzieren.

**Schnapsbrennerei**



Voraussetzungen: Basis  
Kosten: 200 Holz  
Energie: 600  
Aufgabe: Nahrungsgewinnung.

**Tischlerei**



Voraussetzungen: keine  
Kosten: 250 Holz  
Energie: 350  
Aufgabe: Holzlagerung, Pritschenwagen produzieren.  
Upgrade: Axt 1+2, dicke Bretter

**Drugstore**



Voraussetzungen: Basis, Metzgerei, Pferdekoppel  
Kosten: 300 Holz, 300 Gold  
Energie: 400  
Aufgabe: An- und Verkauf von Nahrung, Holz und Gewehren.

**Keller**



Voraussetzungen: Basis, Hotel  
Kosten: 200 Holz, 200 Gold  
Energie: 1000  
Aufgabe: Ermöglicht die Ausbildung eines Meuchelmörders  
Upgrade: Ausdauer, Karte aufklären

**Barrikade**



Voraussetzungen: Basis, Tischlerei  
Kosten: 10 Holz  
Energie: 300  
Aufgabe: Passiver Verteidigungswall.

**Spähurm**



Voraussetzungen: Basis, Tischlerei  
Kosten: 180 Holz  
Energie: 350  
Aufgabe: Aktive Verteidigung; kann mit 3 Einheiten bemannnt werden.  
Upgrade: Sicht 1+2

**Bootshaus**

Voraussetzungen: Basis, Tischlerei

Kosten: 250 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Floß herstellen.

**Sprengstoffhütte**

Voraussetzungen: Basis, Drugstore

Kosten: 400 Holz, 150 Gold

Energie: 1100

Aufgabe: Sprengmeister produzieren.

Upgrade: TNT

## Upgrades der Desperados

**Pistole 1**

Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Barbier, berittener Barbier, Revolverheld, berittener Revolverheld

Produktionsort: Saloon

Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

**Pistole 2**

Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Barbier, berittener Barbier, Revolverheld, berittener Revolverheld

Produktionsort: Saloon

Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

**Schutzkleidung 1**

Funktion: + 10 % Lebensenergie

Wirkt auf: Barbier, berittener Barbier, Gewehrschütze, berittener Gewehrschütze,

Revolverheld, berittener Revolverheld, Jäger

Produktionsort: Saloon

Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

**Schutzkleidung 1**

Funktion: + 10 % Lebensenergie

Wirkt auf: Barbier, berittener Barbier, Gewehrschütze, berittener Gewehrschütze,

Revolverheld, berittener Revolverheld, Jäger

Produktionsort: Saloon

Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

### **Schutzkleidung 3**



Funktion: + 10 % Lebensenergie

Wirkt auf: Barbier, berittener Barbier, Gewehrschütze, berittener Gewehrschütze, Revolverheld, berittener Revolverheld, Jäger

Produktionsort: Saloon

Kosten: 300 Nahrung, 300 Gold

### **TNT**



Funktion: + 3 Angriffstärke

Wirkt auf: Sprengmeister

Produktionsort: Sprengstoffhütte

Kosten: 400 Gold

### **Ausdauer**



Funktion: + 50 % Lebensenergie

Wirkt auf: Meuchelmörder

Produktionsort: Keller

Kosten: 400 Gold

### **Selbstheilung**



Funktion: Einheiten können sich selbst heilen

Wirkt auf: alle Einheiten

Produktionsort: Saloon

Kosten: 500 Gold

### **Axt 1**



Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Desperado

Produktionsort: Tischlerei

Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

### **Axt 2**



Funktion: + 10 % schneller Holz hacken

Wirkt auf: Desperado

Produktionsort: Tischlerei

Kosten: 150 Nahrung, 300 Gold

### **Hacke 1**



Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen

Wirkt auf: Desperado

Produktionsort: Goldlager

Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

**Hacke 2**

Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen  
 Wirkt auf: Desperado  
 Produktionsort: Goldlager  
 Kosten: 150 Nahrung, 250 Holz

**Sicht 1**

Funktion: + 10 % Sicht  
 Wirkt auf: Spähurm  
 Produktionsort: Spähurm  
 Kosten: 200 Nahrung, 100 Gold

**Sicht 2**

Funktion: + 10 % Sicht  
 Wirkt auf: Spähurm  
 Produktionsort: Spähurm  
 Kosten: 300 Nahrung, 150 Gold

**Karte aufklären**

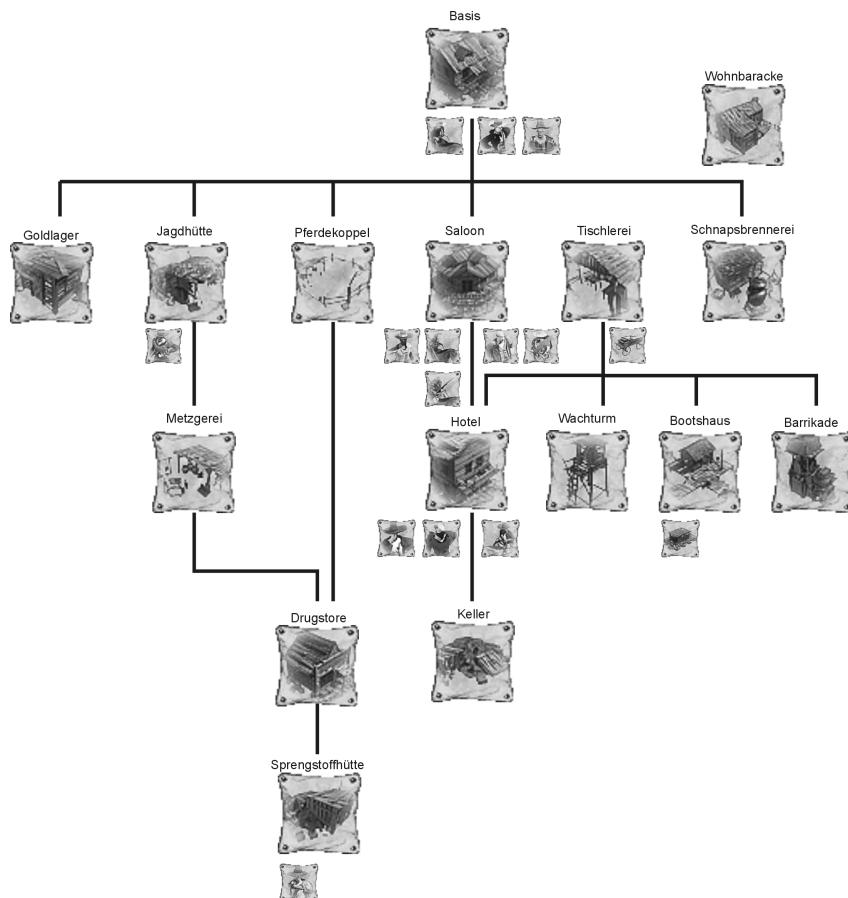
Funktion: Nach dem Upgrade steht die Funktion im Saloon zur Verfügung. Klickt der Spieler das Symbol *Sicht* an und anschließend auf die Karte, wird die entsprechende Stelle aufgeklärt. Das Karte aufklären benötigt Energie, die sich langsam wiedergibt.

Wirkt auf: Saloon  
 Produktionsort: Keller  
 Kosten: 100 Nahrung, 100 Holz, 200 Gold

**Dicke Bretter**

Funktion: + 10 % Lebensenergie  
 Wirkt auf: Pritschenwagen  
 Produktionsort: Tischlerei  
 Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

## Technologie-Baum der Desperados



# Die US-Amerikaner

Die USA verfügen, ähnlich wie die Mexikaner, über ein autarkes Wirtschaftssystem, sind den Mexikanern jedoch in Bezug auf die militärische Schlagkraft leicht überlegen. Aufgrund der schnelleren Manövrierbarkeit der Indianer und Desperados ist es nicht sehr leicht, diese in ihren Verstecken aufzustöbern und in eine offene Schlacht zu verwickeln.

## Einheiten der Amerikaner

### Befehlshaber



Produktionsort: Hauptquartier

Kosten: 60 Nahrung, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)

Lebensenergie: 130

Schaden pro Schlag: 15 (beritten oder unberitten)

Eigenschaften:

- Der Befehlshaber kann reiten.
- Es kann immer nur einen Befehlshaber geben. Erst wenn Ihr Befehlshaber gestorben ist, können Sie einen neuen Befehlshaber erstellen.
- Der Befehlshaber erhöht die Moral aller Einheiten innerhalb eines bestimmten Umkreises. Je näher eine Einheit ihrem Befehlshaber ist, desto höher ist die Moral. Wenn er stirbt, sinkt die Moral aller Einheiten. Seine eigene Moral ist abhängig von seiner Entfernung zum Hauptquartier. Wird er in das Hauptquartier einquartiert, sinkt die Moral global auf 80 %.

### Siedler



Produktionsort: Hauptquartier

Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum

Lebensenergie: 30

Schaden pro Schlag: 4

Eigenschaften:

- Sammelt die Ressourcen Holz und Gold.
- Baut und repariert sämtliche Gebäude.
- Kann ausrauben.

Upgrade: ausrauben, Hacke 1+2, Axt 1+2

### Siedlerin



Produktionsort: Hauptquartier  
Kosten: 50 Nahrung, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 30  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Baut Felder an.
- Kann Holz hauen.

Upgrade: Schaufel 1+2, Axt 1+2

### Cowboy



Produktionsort: Ranch  
Kosten: 80 Nahrung, 1 Wohnraum (beritten: + 1 Pferd)  
Lebensenergie: 40  
Schaden pro Schlag: 7 (unberitten), 9 (beritten)

Eigenschaften:

- Kann reiten.
- Kann Kühe in Besitz nehmen.
- Kann gegnerische Transporter umfärben.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Pistole 1+2, stehlen

### Trapper



Produktionsort: Trapperhütte  
Kosten: 50 Nahrung, 50 Gold, 1 Gewehr, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 45  
Schaden pro Schlag: 8

Eigenschaften:

- Jagt Tiere und bringt sie automatisch zum Schlachthof.
- Kann Fallen und getarnte Einheiten erkennen.

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Gewehr 1+2

### Sheriff



Produktionsort: Sheriff-Office  
Kosten: 75 Nahrung, 90 Gold, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 100  
Schaden pro Schlag: 12

Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Pistole 1+2

**Infanterist**

Produktionsort: Ausbildungslager  
 Kosten: 50 Nahrung, 75 Gold, 1 Gewehr, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 70  
 Schaden pro Schlag: 12  
 Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Gewehr 1+2

**Kavallerist**

Produktionsort: Ausbildungslager  
 Kosten: 50 Nahrung, 85 Gold, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 60  
 Schaden pro Schlag: 10 (unberitten), 15 (beritten)  
 Eigenschaften:  
 • Kann reiten.  
 Upgrade: Schutzkleidung 1+2+3, Pistole 1+2

**Krankenschwester**

Produktionsort: Kirche  
 Kosten: 30 Nahrung, 50 Gold, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 30  
 Schaden pro Schlag: keiner  
 Eigenschaften:  
 • Unbewaffnet.  
 • Kann heilen.  
 Upgrade: Heilenergie

**Kanone**

Produktionsort: Waffenfabrik  
 Kosten: 100 Holz, 150 Gold, 1 Wohnraum  
 Lebensenergie: 100  
 Schaden pro Schlag: 30  
 Eigenschaften:  
 • Schwere Artillerie. Trifft bewegliche Einheiten nur schlecht aufgrund ihrer Streuwirkung.  
 • Wird die Kanone einquartiert, sinkt ihre Reichweite.  
 Upgrade: längerer Lauf

## Flussboot



Produktionsort: Werft  
Kosten: 200 Holz, 100 Gold, 3 Wohnraum  
Lebensenergie: 250  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Transport von Einheiten (bis zu 10).
- Unbewaffnet (Einheiten können vom Boot aus schießen).

## Planwagen



Produktionsort: Sägewerk  
Kosten: 150 Holz, 1 Pferd, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 120  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Unbewaffnet.
- Transportiert sämtliche Rohstoffe.

Upgrade: Postkutsche, ausrauben

## Postkutsche



Produktionsort: Sägewerk  
Kosten: 175 Holz, 2 Pferde, 50 Gold, 1 Wohnraum  
Lebensenergie: 200  
Schaden pro Schlag: keiner

Eigenschaften:

- Transportiert mehr als ein Planwagen und ist schneller.
- Transportiert sämtliche Rohstoffe.

Upgrade: ausrauben

# Gebäude der Amerikaner

## Hauptquartier



Voraussetzungen: keine  
Kosten: 500 Holz  
Energie: 4000  
Aufgabe: Befehlshaber, Siedlerin und Siedler produzieren; Wohnraum für 12 Einheiten.

Das Hauptquartier ist Voraussetzung für alle nachfolgenden Gebäude mit Ausnahme des Wohnhauses und des Sägewerks. Es kann immer nur ein Hauptquartier errichtet werden, in das eine Einheit einquartiert werden kann.

### **Wohnhaus**



Voraussetzungen: keine

Kosten: 150 Holz

Energie: 750

Aufgabe: Wohnraum für 8 Einheiten.

### **Ranch**



Voraussetzungen: Hauptquartier

Kosten: 300 Holz

Energie: 1000

Aufgabe: Pferde, Cowboy, berittenen Cowboy und Kühe produzieren.

### **Trapperhütte**



Voraussetzungen: Hauptquartier

Kosten: 300 Holz

Energie: 600

Aufgabe: Trapper produzieren.

### **Schlachthof**



Voraussetzungen: Hauptquartier, Trapperhütte

Kosten: 350 Holz

Energie: 1000

Aufgabe: Tierverarbeitung.

### **Ausbildungslager**



Voraussetzungen: Hauptquartier, Fort

Kosten: 250 Holz, 250 Gold

Energie: 1400

Aufgabe: Infanterist, Kavallerist und berittenen Kavallerist produzieren.

### **Sheriff-Office**



Voraussetzungen: Hauptquartier

Kosten: 300 Holz, 200 Gold

Energie: 1000

Aufgabe: Sheriff produzieren.

Upgrade: ausrauben, stehlen

## Farm



Voraussetzungen: Hauptquartier

Kosten: 250 Holz

Energie: 750

Aufgabe: Getreidelager; ermöglicht den Anbau von Feldern.

Upgrade: Schaufel 1+2

## Sägewerk



Voraussetzungen: keine

Kosten: 300 Holz

Energie: 450

Aufgabe: Holzlagerung; Planwagen und Postkutsche produzieren.

Upgrade: Axt 1+2, Postkutsche

## Goldlager



Voraussetzungen: Hauptquartier

Kosten: 150 Holz

Energie: 300

Aufgabe: Lagerung von Gold.

Upgrade: Hacke 1+2

## Waffenfabrik



Voraussetzungen: Hauptquartier, Fort

Kosten: 500 Holz, 300 Gold

Energie: 2000

Aufgabe: Gewehre und Kanonen produzieren.

Upgrade: Pistole 1+2, Gewehr 1+2, längerer Lauf, Schutzkleidung 1+2+3

## Palisade



Voraussetzungen: Hauptquartier, Sägewerk

Kosten: 15 Holz

Energie: 500

Aufgabe: Passive Verteidigung.

## Wachturm



Voraussetzungen: Hauptquartier

Kosten: 200 Holz

Energie: 450

Aufgabe: Aktive Verteidigung; kann mit bis zu 3 Einheiten besetzt werden.

Upgrade: Sicht 1+2

**Bank**

Voraussetzungen: Hauptquartier, Handelsposten

Kosten: 400 Holz

Energie: 1300

Aufgabe: Vermehrt den Goldvorrat automatisch durch Zinsen; je mehr Banken Sie haben, desto schneller vermehrt sich Ihr Goldvorrat; ein Spieler kann maximal 5 Banken bauen.

**Fort**

Voraussetzungen: Hauptquartier, Sheriff-Office

Kosten: 800 Holz, 500 Gold

Energie: 2500

Aufgabe: Aktive Verteidigung; kann mit bis zu 10 Einheiten besetzt werden.

**Kirche**

Voraussetzungen: Hauptquartier, Handelsposten

Kosten: 350 Holz, 200 Gold

Energie: 1500

Aufgabe: Krankenschwester produzieren.

Upgrade: Heilenergie

**Werft**

Voraussetzungen: Hauptquartier, Sägewerk

Kosten: 250 Holz

Energie: 700

Aufgabe: Flussboot produzieren.

## Upgrades der Amerikaner

**Gewehr 1**

Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Infanterist und Trapper

Produktionsort: Waffenfabrik

Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

**Gewehr 2**

Funktion: + 1 Angriffsstärke

Wirkt auf: Infanterist und Trapper

Produktionsort: Waffenfabrik

Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

**Pistole 1**



Funktion: + 1 Angriffsstärke  
Wirkt auf: Cowboy, berittener Cowboy, Sheriff, Kavallerist  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

**Pistole 2**



Funktion: + 1 Angriffsstärke  
Wirkt auf: Cowboy, berittener Cowboy, Sheriff, Kavallerist  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

**Schutzkleidung 1**



Funktion: + 10 % Lebensenergie  
Wirkt auf: Cowboy, berittener Cowboy, Sheriff, Kavallerist, berittener Kavallerist, Trapper, Infanterist  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 100 Nahrung, 100 Gold

**Schutzkleidung 2**



Funktion: + 10 % Lebensenergie  
Wirkt auf: Cowboy, berittener Cowboy, Sheriff, Kavallerist, berittener Kavallerist, Trapper, Infanterist  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 200 Nahrung, 200 Gold

**Schutzkleidung 3**



Funktion: + 10 % Lebensenergie  
Wirkt auf: Cowboy, berittener Cowboy, Sheriff, Kavallerist, berittener Kavallerist, Trapper, Infanterist  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 300 Nahrung, 300 Gold

**Längerer Lauf**



Funktion: + 10 % Reichweite  
Wirkt auf: Kanone  
Produktionsort: Waffenfabrik  
Kosten: 300 Holz, 300 Gold

**Postkutsche**

- Funktion: Postkutsche kann danach gebaut werden
- Wirkt auf: Sägewerk
- Produktionsort: Sägewerk
- Kosten: 150 Nahrung, 150 Holz, 250 Gold

**Heilenergie**

- Funktion: + 50 % Heilenergie
- Wirkt auf: Krankenschwester
- Produktionsort: Kirche
- Kosten: 400 Gold

**Axt 1**

- Funktion: + 10 % schneller Holz hacken
- Wirkt auf: Siedler, Siedlerin
- Produktionsort: Sägewerk
- Kosten: 150 Holz

**Axt 2**

- Funktion: + 10 % schneller Holz hacken
- Wirkt auf: Siedler, Siedlerin
- Produktionsort: Sägewerk
- Kosten: 150 Nahrung, 300 Holz

**Hacke 1**

- Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen
- Wirkt auf: Siedler
- Produktionsort: Goldlager
- Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

**Hacke 2**

- Funktion: + 10 % schneller Gold abbauen
- Wirkt auf: Siedler
- Produktionsort: Goldlager
- Kosten: 150 Nahrung, 250 Holz

**Schaufel 1**

- Funktion: + 25 mehr Ertrag auf neuen Feldern
- Wirkt auf: Feld
- Produktionsort: Farm
- Kosten: 50 Nahrung, 150 Holz

**Schaufel 2**



- Funktion: + 25 mehr Ertrag auf neuen Feldern
- Wirkt auf: Feld
- Produktionsort: Farm
- Kosten: 150 Nahrung, 250 Holz

**Ausrauben**



- Funktion: Einheiten können Banken, Klöster und Goldlager ausrauben
- Wirkt auf: Siedler, Planwagen und Postkutsche
- Produktionsort: Sheriff-Office
- Kosten: 200 Nahrung, 100 Gold

**Stehlen**



- Funktion: Einheiten können gegnerische Transporter umfärben
- Wirkt auf: Cowboy und berittener Cowboy
- Produktionsort: Sheriff-Office
- Kosten: 100 Nahrung, 200 Gold

**Sicht 1**



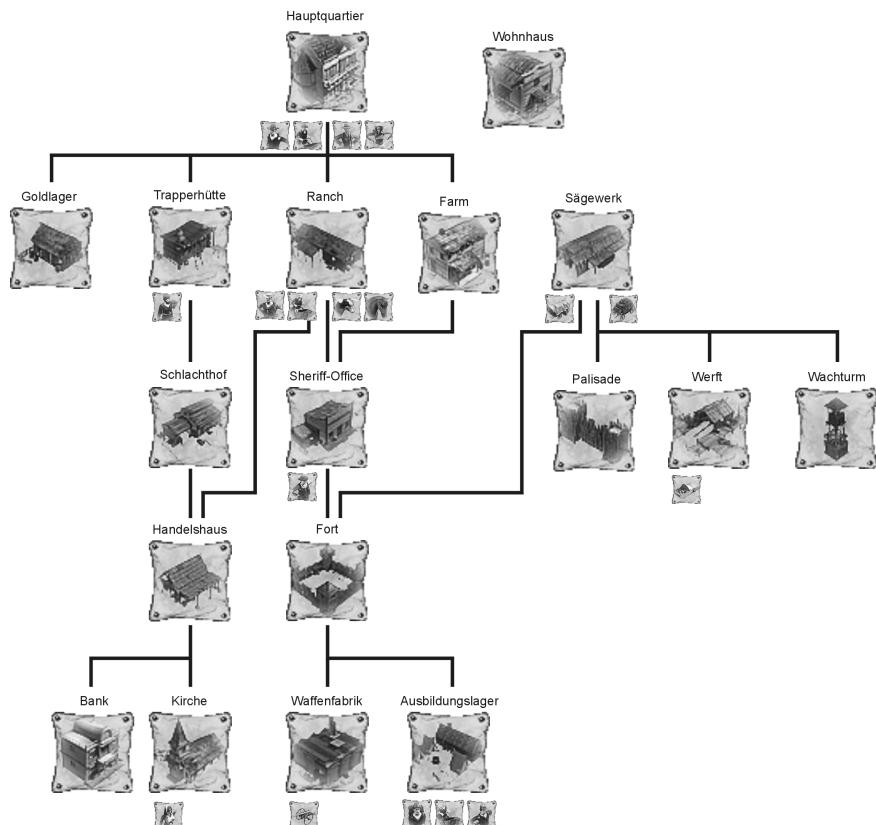
- Funktion: + 10 % mehr Sicht
- Wirkt auf: Wachturm
- Produktionsort: Wachturm
- Kosten: 200 Nahrung, 100 Gold

**Sicht 2**



- Funktion: + 10 % mehr Sicht
- Wirkt auf: Wachturm
- Produktionsort: Wachturm
- Kosten: 300 Nahrung, 150 Gold

## Technologie-Baum der Amerikaner



# Die Menüführung

Nach dem Start des Programms wird Ihnen ein Intro-Video angezeigt, das Sie jederzeit über die **Esc**-Taste Ihrer Tastatur abbrechen können. Anschließend gelangen Sie in das Hauptmenü.



Im Hauptmenü können Sie die *Einspieler Kampagne starten*, eine *Mehrspielerpartie eröffnen*, in eine *Mehrspielerpartie einsteigen*, die *Einstellungen* verändern, die *Credits* einsehen oder das *Spiel beenden*.

## Einspieler-Kampagne starten

In America – No peace beyond the line! können Sie die vier Völker Indianer, Mexikaner, Amerikaner und Desperados durch den Wilden Westen führen. Für jedes Volk gibt es eine eigene Kampagne, die wiederum aus mehreren Missionen besteht.

Um die Kampagnen zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag *Einspieler Kampagne starten*. Zunächst müssen Sie sich als Spieler anmelden.

Geben Sie hierzu in der Eingabezeile rechts oben Ihren Spielernamen ein und bestätigen Sie Ihren Eintrag mit einem Klick auf die Schaltfläche *Neuen Spieler anlegen*.



Bei späteren Programmstarts können Sie hier einfach Ihren Spielernamen aus der Liste am linken Bildschirmrand auswählen.

Sie können nun im Feld unter der Schaltfläche *Neuen Spieler anlegen* Ihren Spielerstatus ablesen. Da der Spieler Rote Wolke im Beispiel hier neu angelegt wurde, kann er aus jeder Kampagne erst die erste Mission spielen.

Klicken Sie auf *OK*, um Ihre Spielerwahl zu bestätigen.



Im Kampagnen-Menü können Sie einen gespeicherten Spielstand laden oder eine Kampagne auswählen. Die erste Kampagne ist die Indianerkampagne. Ihr folgen im Uhrzeigersinn die Kampagnen der Amerikaner, der Desperados und der Mexikaner.

Um das Symbol der Indianerkampagnen herum sind die Schaltflächen für die vier Lernmissionen (Tutorial-Missionen) angeordnet.

Um eine Kampagne oder ein Tutorial auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol.

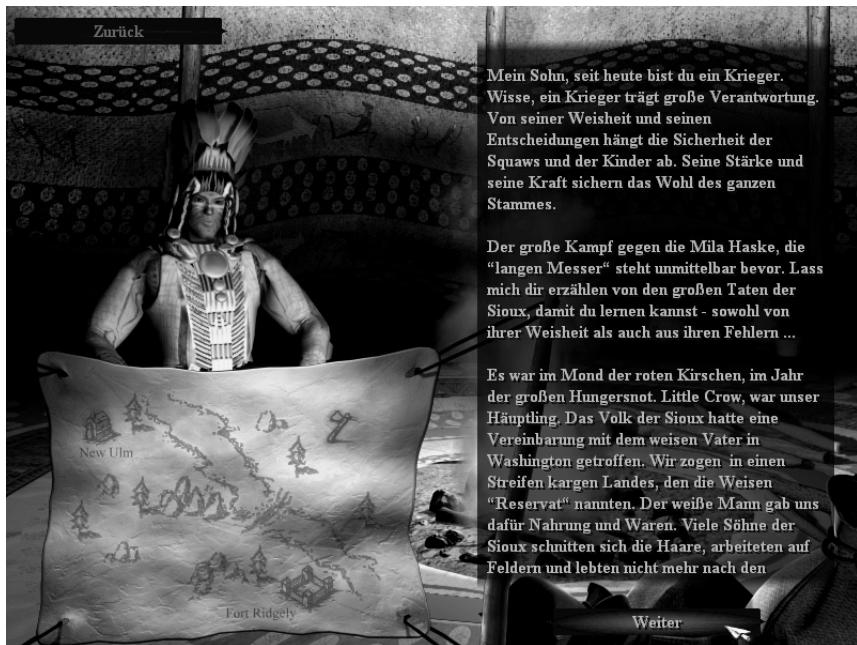
Sie sollten mit der Indianerkampagne starten, da Sie diese Kampagne am besten in die Besonderheiten des Spiels einführt. Die Lernmissionen eignen sich hervorragend, um die grundsätzliche Bedienung des Spiels kennen zu lernen. Dabei empfehlen sich die ersten beiden Tutorials für Einsteiger in das Thema Echtzeitstrategiespiel, während Tutorial 3 und Tutorial 4 die Grundlagen des wirtschaftlichen und militärischen Aufbaus in America – No peace beyond the line! näher bringen.



Sie können nun die Mission wählen, die Sie spielen möchten. Neue Missionen werden Ihnen erst angezeigt, wenn Sie die bereits freigeschalteten Missionen erfolgreich bestanden haben. Bereits bestandene Missionen können Sie natürlich jederzeit wieder durchspielen.

Zusätzlich können Sie für jede Mission eine von vier Schwierigkeitsstufen auswählen. Klicken Sie hierzu mit der Maus auf den angezeigten Schwierigkeitsgrad. Es öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem Sie sich zwischen *Sehr leicht*, *Leicht*, *Schwer* und *Sehr schwer* entscheiden können.

Wenn Sie eine Mission gewählt haben, wird das Kampagnen-Intro abgespielt, das Sie jederzeit mit der **[Esc]**-Taste abkürzen können. Sie erhalten anschließend eine Erläuterung des historischen Hintergrunds Ihrer Mission, der Sie aufmerksam zuhören sollten.



Während Ihnen der Text vorgelesen wird, können Sie die angezeigte Karte studieren. Sie zeigt die wesentlichen Landschaftsmerkmale der Gegend, mit der Sie in der Mission konfrontiert werden. Klicken Sie auf *Weiter*, um direkt in die Mission zu gelangen.

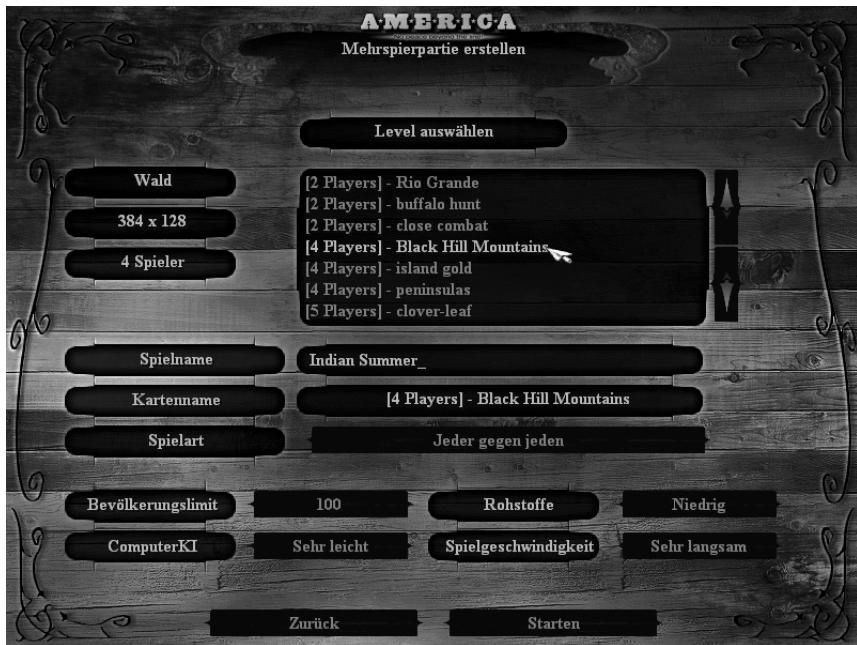
## Mehrspielerpartie eröffnen

Sie können eine Mehrspielerpartie einleiten, an der über eine lokale TCP/IP-Verbindung (LAN) bis zu acht Mitspieler teilnehmen können.

Beachten Sie, dass der Spieler mit dem schnellsten Rechner das Spiel einleiten sollte.

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche *Mehrspielerpartie eröffnen* und legen Sie im nächsten Bildschirm Ihren Spielernamen fest.

Bestätigen Sie Ihren Eintrag mit einem Klick auf *Weiter*.



Sie können nun durch einen Klick auf einen Kartennamen das zu spielende Szenario auswählen. Beachten Sie dabei, das die Karten für die in Klammern stehende Anzahl von Spielern optimiert sind.

Sie können nun einen Spielnamen vergeben und die Spielart festlegen. Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Modi:

- *Jeder gegen jeden*: Sie haben erst gewonnen, wenn der letzte Gegner vernichtet wurde.
- *Befehlshabermord*: Sie haben gewonnen, wenn der letzte gegnerische Befehlshaber gestorben ist.
- *Haupthaus zerstören*: Der Spieler, dessen Haupthaus als Letztes noch steht, trägt den Sieg davon.

Stellen Sie nun noch das Bevölkerungslimit zwischen 75 Einheiten bis maximal 200 Einheiten pro Volk ein und wählen Sie eine der vier Schwierigkeitsstufen für die ComputerKI. Abschließend sollten Sie die Startbedingungen bestimmen, indem Sie sich für einen niedrigen, einen normalen, einen hohen oder einen von der Karte vorgegebenen Rohstoffvorrat entscheiden. Unter dem Eintrag *Spielgeschwindigkeit* können Sie die Laufgeschwindigkeit der Einheiten und deren Handlungen variieren.

Klicken Sie auf *Starten*, um Ihre Eingaben zu bestätigen.

Sie gelangen in den *Mehrspieler Treffpunkt*, in dem Sie die einzelnen Spieler verwalten können.



In der oberen Zeile steht Ihr Spielername. Klicken Sie auf Ihr Volk, um ein Auswahlmenü aufzurufen, in dem Sie Ihr Volk einstellen können. Klicken Sie anschließend auf das rote Kreuz, um es in ein grünes Häkchen zu verwandeln und zu signalisieren, dass Sie fertig sind mit Ihren Einstellungen.

Andere Spieler können sich nun über die Netzwerkverbindung in Ihre Liste eintragen. Wenn Sie *Computer* unter dem Eintrag *Spieler* wählen, wird das entsprechende Volk vom Computer gesteuert.

Die Schaltfläche *Starten* erscheint erst am Bildschirm, wenn mindestens ein Spieler durch den grünen Haken signalisiert, das er bereit ist.

Sind alle Spieler, die mitspielen wollen, angemeldet, bestätigen Sie dies mit *Starten*. Sie gelangen direkt ins Spiel.

Um während des Spiels mit Ihren Mitspielern zu chatten, drücken Sie im Spiel die **[Enter]**-Taste. Es erscheint ein Eingabefeld, dessen Inhalt Sie mit einem weiteren Druck auf die **[Enter]**-Taste senden können.

Sollten während des Spiels Probleme in der Spielgeschwindigkeit auftreten, die durch eine zu hohe Auslastung des Netzwerks oder einen zu langsam Rechner bedingt sind, erhalten Sie (als derjenige, der die Partie eröffnet hat) eine Warnmeldung.



Sie können zu langsame Rechner aus dem Spiel ausschließen oder das Spiel fortsetzen.

## In die Mehrspielerpartie einsteigen

Um in eine Mehrspielerpartie einzusteigen, wählen Sie im Hauptmenü den Befehl *Mehrspielerpartie einsteigen* und geben im nächsten Bildschirm Ihren Spielernamen ein, den Sie mit *Weiter* bestätigen.

Der Computer wird Ihnen eine Liste aller zurzeit in Ihrem Netzwerk eingeleiteten Mehrspielerpartien anzeigen. Wählen Sie durch einen Mausklick ein Spiel in der Liste aus, um in den *Mehrspieler Treffpunkt* zu gelangen.



Legen Sie hier hinter Ihrem Spielernamen Ihr Volk fest, indem Sie mit der Maus auf Ihr Volk klicken und im erscheinenden Auswahlmenü einen Eintrag wählen.

Bestätigen Sie Ihre Eintragungen mit einem Klick auf das rote Kreuz vor Ihrem Spielernamen. Dieses verwandelt sich in ein grünes Häkchen, das signalisiert, dass Sie Ihre Auswahl abgeschlossen haben.

Erst wenn Sie Ihre Eingaben mit dem grünen Häkchen bestätigen, kann das Spiel beginnen.

Warten Sie nun, bis der Spieler, der die Mehrspielerpartie eingeleitet hat, das Spiel startet.

Um während des Spiels mit Ihren Mitspielern zu chatten, drücken Sie im Spiel die **[Enter]**-Taste. Es erscheint ein Eingabefeld, dessen Inhalt Sie mit einem weiteren Druck auf die **[Enter]**-Taste senden können.

## Das Ingame-Menü

Um das laufende Spiel zu *Speichern*, einen alten Spielstand zu *Laden*, den Level *Neu* zu *Starten*, die *Missionsziele* einzusehen oder die *Einstellungen* zu ändern, können Sie jederzeit in einem laufenden Spiel ein Menü aufrufen, indem Sie die `Esc`-Taste Ihrer Tastatur drücken.



Mit *Aufgeben* beenden Sie das laufende Spiel. Die Mission gilt dann natürlich nicht als bestanden.

Über den Befehl *Einstellungen* können Sie die Lautstärke von *Musik* und *Sound* regeln, die *Auflösung* umstellen sowie die *Scrollgeschwindigkeit*, die *Spielgeschwindigkeit* und die *Mausgeschwindigkeit* variieren.



## Diplomatie

In Mehrspielerpartien haben Sie die Möglichkeit, sich mit anderen Mitspielern zu verbünden.

Um Ihren diplomatischen Status zu einem Mitspieler zu ändern, drücken Sie während des Spiels die `Esc`-Taste Ihrer Tastatur.

Wählen Sie im erscheinenden Ingamedatenmenü den Befehl *Diplomatie*. Sie sehen nun eine Übersicht aller am Spiel beteiligten Parteien.



Vor dem Namen jeder Partei sehen Sie ein Sprachsymbol. Leuchtet dieses, werden alle Nachrichten, die Sie mit dem Chatmodul verschicken, auch an diese Partei übermittelt. Möchten Sie eine oder mehrere Parteien aus Ihrer Chatkommunikation ausschließen, klicken Sie das Symbol einmal an. Es wird nun grau unterlegt und damit als deaktiviert gekennzeichnet.

Hinter den jeweiligen Parteien finden Sie zwei Symbole: ein Paar freundliche und ein Paar unfreundlich aussehende Gesichter. Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, um Ihren Status zu dem jeweiligen Spieler als verbündet oder als feindlich zu kennzeichnen. Im Zahlenfeld hinter dem jeweiligen Spieler sehen Sie seine aktuelle Gesamtpunktzahl.

Sie können verbündeten Spielern Ressourcen wie Nahrung, Holz, Gold oder Gewehre zuschicken. Aktivieren Sie hierzu das Symbol ganz rechts hinter einem Mitspieler, um diesen als Empfänger der Ressourcen zu markieren. Klicken Sie nun auf das Symbol der Ressource, die Sie übertragen möchten. Die entsprechenden Ressourcen werden Ihnen direkt abgezogen und allen als Empfänger markierten Spielern direkt gutgeschrieben. Nahrung, Holz und Gold werden dabei immer in Paketen von 100 Einheiten verschickt, Gewehre immer in Zweierpäckchen.

Sie können das Diplomatie-Menü auch zum Chatten benutzen. Tragen Sie hierzu einfach Ihre Kommentare in der Eingabezeile ein und schicken Sie sie mit der **Enter**-Taste ab. Hinter der Eingabezeile können Sie noch einstellen, ob Ihre Nachrichten nur an Freunde, nur an Feinde oder an alle Spieler übermittelt werden soll.

## Statistik

Nach einer Mission oder einer Mehrspielerpartie erhalten Sie in einer statistischen Auswertung eine Übersicht der Punktzahl der einzelnen Spieler.



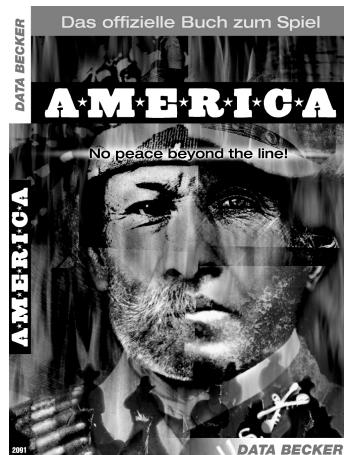
Neben der Gesamtpunktzahl der beteiligten Spieler können Sie hier Detailinformationen über die Zahl der errichteten Gebäude, der produzierten Einheiten, der abgebauten Ressourcen, der getöteten feindlichen Einheiten und der zerstörten feindlichen Gebäude abrufen.

# Website, Lösungsbuch und Support

Weitere Informationen zum Spiel America - No peace beyond the line! finden Sie auf unserer Homepage:

[www.game-america.de](http://www.game-america.de)

Neben Tipps und Tricks zum Spiel und den letzten Neuigkeiten gibt es im Diskussionsforum die Möglichkeit, sich mit anderen Indianern, Desperados, Mexikanern oder Amerikanern auszutauschen. Neben der Titelmusik, zahlreichen Bildern und dem Trailer zum Spiel werden hier natürlich auch eventuelle Patches veröffentlicht. Ob Greenhorn oder Revolverheld, wer noch ein Hand voll Dollars übrig hat, kann diese auch gewinnbringend in das offizielle Lösungsbuch investieren, um schließlich alle Missionen glorreich zu absolvieren.



Das einzige offizielle Spielebuch zu America - No peace beyond the line! (DATA BECKER, DM 19,95, ISBN: 3-8158-2091-X) bietet interessante Hintergrundinformationen, die Lösungswege zu allen Missionen und viele geheime Cheats. Darüber hinaus zeigt es Ihnen verschiedene Optimierungsstrategien, mit denen Sie sich schneller und effizienter zur Wehr setzen können. Für technische Fragestellungen steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung. Sie erreichen unsere Support-Hotline montags bis freitags von 12:00 bis 16:00 Uhr unter der Rufnummer 0211/9331-666.

# Credits und Danksagung

Wir danken allen Beteiligten, die dieses Projekt mit einer Vielzahl von Ideen und Beiträgen möglich gemacht haben. Unser besonderer Dank geht an das Team von Related Designs für die durchweg hervorragende Zusammenarbeit und an die zahlreichen Betatester, die nicht müde wurden, die Kampagnen immer wieder durchzuspielen und mit vielen Anregungen zu verbessern.

## Related Designs

---

### **Leitende Programmierung**

Thomas Stein

### **Projektleitung**

Thomas Pottkämper

### **Art Director & Intro**

Igor Posavec

### **Programmierung**

Thomas Stein

Kevin Zellner

Thomas Bliem

### **3-D-Design**

Igor Posavec

Sebastian Steinberg

Stefan Swoboda

Christian Villwock

### **2-D-Design**

Sebastian Steinberg

### **Game Design**

Thomas Pottkämper

Andreas Liebeskind

Stefan Binder

Christian Schmittgen

### **Leitende Ki-Programmierung**

Mesut Büyüktokatlı

### **Ki-Programmierung**

Michael Leichsenring

Dennis Hain

Clemens Honomichl

**Music & Sfx**

Andreas Liebeskind

**Historische Beratung**

Dr. Max Plassmann

**Haupttester**

Marvin Dere

Stefan Lohr

Michael Sattler

Daniel Thomaser

**DATA BECKER**

---

**Producer**

Robert Lauth

**Games Team**

Markus Zink,

Markus Stark,

Elmar Grunenberg

**Handbuch**

Alexander Chroust

**Sprecher Missionbriefing**

Peter Patten (Desperados und Tutorials)

Michael Möckel (Mexikaner)

Wolfgang Rositzka (Indianer und US-Amerikaner)

**Titelsong**

Thomas Langen (Vocal)

Thorsten Engel (Instrumental)

**Intro-Musik**

Thomas Langen, Thorsten Engel

**Pressearbeit**

Evelyne Kadel

**Webdesign**

Global Identity

**Web-Administrator**

Andreas Gaitzsch

**Betatest-Organisation**

Stefan Pfohl

**Haupt-Betatestester**

Guido Keutgen

**Betatest**

Jörg Albrecht, Dirk Amann, Stefan Abmann, Markus Auge, Lorenz Bachmeier, Kerstin Balsler, Nicky Becker, Thomas Bergen, Holger Bezner, Michael Blaut, Stefan Boehler, Marc Bolte, Michael Bommes, Dennis Borho, Ronald Bruns, Henning Brusch, Matthias Buchetics, Frank Büssé, Cigdem Büyüktokatlı, Markus Chiartano, Cizar & Sandropoulos GbR, Thorsten Dickel, Pavlos Dimitriadis, Jörn Driesen, Lothar Elke, Andreas Faber, Lars Fahrenkamp, Markus Falke, Theo Feitknecht, Adrian Fleischli, Patrick Flisikowski, Thomas Franken, Hanno Froese, Rüdiger Gadde, Jan Gamrow, Mario Gottschalk, Riklef Grätsch, Ulrich Grimm, Peter Gunnar, Kai Günther, Georg Haberl, Michael Hahn, Barbara Haider, Sascha Härtel, Franz Häusler, Lukas Hechl, Michael Heiland, Dirk Heine, Karl-Jürgen Heintz, Klaus-Peter Hering, Steffen Herrmann, Stefan Hertrich, Florian Heuberger, Heino Hildebrandt, Michael Hoffmann, Ottmar Hofmann, Claus-Philipp Hühne, Dennis Karwatzki, Marko Kellermann, Sven Kellermann, Markus Kirchmair, Mathias Kissel, Manfred Klein, Gino Knodel, Yvonne König, Thomas Köster, Gerd Közle, Frank Kräml, Stefan Kraus, Daniel Kraus, Sascha Kraus, Ulrich Udo Krause, Britta Krefter, Rainer Kreuzer, Hans Krümpelbeck, Angelika Kulane, André Kutsche, Jens Lautenschläger, Andre Lehmann, Hendrik Liebau, Rainer Löbel, Bernhard Marx, Niels Maschmeyer, Jürgen Meinhardt, Fabian Michael, Tim Mitsch, Mike Mittmann, Adrian Monecke, Valentin Müller, Thomas Neubürger, Axel Neufang, Philipp Neuhaus, Peter Paptchenko, André Paul, Michael Pauly, Peter Pesch, David Pfeiffer, Mario Pickel, Ulrich Piethe, Bernd Pillat, Martin Politz, Marc Pommerenke, Günter Rakutt, Marco Rapp, Guido Raspe, Tobias Reetz, Frank Rentmeister, Stephan Rhein, Kai Rosebrock, Borko Rosic, René Schabacker, Alexander Schmelzer, Sascha Schneider, Kevin Schön, Ralf Schramm, Peter Schreiner, Peter Schwindt, Christian Stadie, Christian Stahl, Heiko Stark, Sascha Steinmann, Matthias Stephan, Peter Strohmeier, Lutz Tewes, Claudia Thieme, Michael Thomaßen, Andreas Tost, Sebastian Trutzel, Christian Urban, Uwe Müller, Michael Volderauer, Werner Vujkovics, Jakob Wahl, Jochen Wallraff, Benjamin Warmers, Sebastian Weidner, Adam Weiner, Kurt Werner, Harald Wiedmann, Dirk Wiedner, Patrick Wissert, Korbinian Wittmann, Siegfried Wohlwend



USES BINK VIDEO & MILES SOUND SYSTEM

Copyright (c) 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc