

A·N·C·I·E·N·T W·A·R·S

# SPARTA



eidos 

PLAYLOGIC®

## Sicherheitsinformationen

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

### Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

### WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video- / Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

## VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENÜTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

## INHALT

---

Sicherheitsinformationen	2
Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung	2
INSTALLATION	6
Profil	8
Einzelspieler	8
Mehrspieler	8
Optionen	10
Beenden	10
Der Hauptbildschirm	11
Überblick	11
Einheiten	15
1. Steuerung der Einheiten	15
2. Kämpfen	16
3. Formationen	17
4. Produzieren von Einheiten	17
5. Helden	19
6. Belagerungswaffen/Tiere/Stationäre Waffen	20
7. Schiffe	21
8. Arbeiter	23
Steuerung	26






---

SPARTA	29
SPARTA: Gebäude	29
SPARTA: Einheiten und Schiffe	33
PERSER	37
PERSER: Gebäude	37
PERSER: Einheiten	41
Ägypter	45
ÄGYPTER: Gebäude	45
ÄGYPTER: Einheiten	49
Credits	53
HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT	55

## INSTALLATION

Legen Sie die Ancient Wars: Sparta DVD in Ihr DVD-ROM Laufwerk ein.

Wenn die Funktion „AutoPlay“ aktiviert ist, erfolgt der Start der Installation automatisch. Folgen Sie in diesem Fall den Bildschirmanweisungen, um Ancient Wars: Sparta zu installieren.

Sollten die Funktion „AutoPlay“ deaktiviert sein, öffnen Sie das Verzeichnis Ihres DVD-ROM-Laufwerks, indem Sie im Start-Menü erst „Arbeitsplatz“ auswählen und dann auf das Symbol für das DVD-ROM-Laufwerk doppelklicken, um das Spiel-Verzeichnis zu öffnen.

Führen Sie die Installation durch einen Doppelklick auf die Datei „setup.exe“ aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sie können das Spiel jederzeit wieder deinstallieren. Klicken Sie dazu erst auf die Schaltfläche „Start“, dann auf „Alle Programme“ und zeigen Sie danach erst auf „Playlogic“ und dann auf „Ancient Wars – Sparta“.

Bitte beachten Sie: Dieses Spiel ist durch einen Kopierschutz geschützt. Um das Spiel zu spielen, muss sich die Ancient Wars: Sparta-DVD im DVD-ROM-Laufwerk befinden.

Nach der Installation starten Sie das Spiel entweder durch einen Doppelklick auf das Ancient Wars: Sparta-Symbol auf dem Desktop oder über den Eintrag im Startmenü.



*Die Geschichte des antiken Griechenland ist voll von großen Kriegen, mythischen Heldentaten und verheerenden Niederlagen: sei es die Schlacht um Troja, der Trojanische Krieg oder der Kampf des spartanischen Königs Leonidas gegen die persische Armee bei den Thermopylen. Der heldenhafte Widerstand von Leonidas und seiner Leibgarde ist der Stoff, aus dem Geschichte und Geschichten gemacht sind. Auch wenn Leonidas nach erbittertem Widerstand am Ende doch besiegt wurde: Der Ruf der Spartaner, die größten Krieger ihrer Zeit zu sein, wurde durch den Kampf bei den Thermopylen nur gefestigt, als eine kleine Streitmacht der Armee dem Perserkönig Xerxes gegenübertrat. Leonidas und seine 300 Mann starke Leibwache sowie eine ein paar tausend Mann starke Hilfstruppe sahen sich einer überwältigenden Übermacht gegenüber: dem mächtigen, kriegserprobten persischen Heer.*

*Die größte Streitmacht, die die Welt je gesehen hatte, bedrohte 480 vor Christus die hellenischen Mächte: Ein Zwei-Millionen-Mann-Heer, so schreibt es der griechische Historiker Herodot, sollte unter Xerxes' Befehl das griechische Reich erobern. Dank zahlenmäßiger Überlegenheit erzielte Xerxes einen Erfolg nach dem anderen: Athen fiel in die Hände der persischen Eroberer. Die griechischen Truppen wurden bis an Isthmus von Korinth zurückgedrängt.*

*Die Spartaner, von Geburt an zu Kämpfern erzogen, galten als die besten Krieger ihrer Zeit. Im Kampf bildeten die Spartaner eine Schlachtreihe, eine so genannte Phalanx, die dem Feind geschlossen gegenüber trat.*

*Ausgerüstet mit dem traditionellen schweren Rundschild, dem Aspis, einem Kurzschwert für den Nahkampf, einem Harnisch und einem überlangen Speer, dem Doru, stellten die spartanischen Hopliten eine ernste Bedrohung für jeden Gegner dar.*

*Jetzt haben Sie die Gelegenheit, selbst in die Fußstapfen der ruhmreichen großer Helden und Feldherren zu treten: Ancient Wars: Sparta ist ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem Sie selbst die Geschehnisse der spartanischen Krieger, der persischen Armee und der ägyptischen Pharaonen bestimmen können.*



Sobald Sie das Spiel starten, wird das Hauptmenü angezeigt. Hier haben Sie nun verschiedene Optionen:

## Profil

Hier erstellen Sie ein individuelles Spielerprofil. Wenn mehrere Spieler an Ihrem PC *Ancient Wars: Sparta* spielen möchten, kann jeder Spieler ein eigenes Profil erstellen, unter dem sein Fortschritt im Spiel festgehalten wird.



## Einzelspieler

Hier finden Sie die Einzelspieler-Optionen, in denen Sie entweder einen Feldzug starten oder eine eigene Einzelschlacht zusammenstellen können. Zu Beginn des Spieles haben Sie, wenn Sie sich für einen Feldzug entscheiden, die Wahl zwischen dem spartanischen, dem ägyptischen und dem persischen Feldzug. Allerdings sind hier immer nur die ersten Missionen des jeweiligen Feldzuges zu sehen. Weitere Szenarien müssen erst freigespielt werden.

## Mehrspieler

Hier finden Sie verschiedene Optionen, wenn Sie über LAN oder das Internet gegen andere Mitspieler antreten wollen. Wenn Sie die Option LAN auswählen, wird ein weiteres Menü angezeigt. Hier entscheiden Sie, ob Sie ein Spiel erstellen (hosten) wollen, an dem andere Spieler teilnehmen können, oder ob Sie einem Spiel beitreten, das ein anderer Spieler initiiert hat.

Wenn Sie sich entscheiden, ein eigenes Spiel zu starten, suchen Sie sich eine entsprechende Karte aus, auf der das Gefecht stattfinden soll. Es gibt Neun verschiedene vorgegebene Karten für ein LAN-Spiel. Weiterhin können Sie das Spiel mit einem Kennwort schützen, damit nur diejenigen Spieler teilnehmen können, denen Sie vorher das Kennwort mitgeteilt haben.

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“, um das Spiel zu beginnen. Im nächsten Menü können Sie festlegen, ob Spieler Positionen einnehmen dürfen: Sie können dies ausschließen (keine anderen Spieler), Spieler durch den Computer ersetzen (KI) oder andere Spieler zulassen (offen). Haben Sie sich dafür entschieden, die KI offene Spielerpositionen übernehmen zu lassen, werden Sie im Spiel nicht nur gegen menschliche, sondern auch gegen die vom Computer gesteuerten Gegner antreten.

In diesem Menü können Sie auch festlegen, welche der drei Zivilisationen Sie und Ihre Mitspieler spielen oder ob das vom Computer zufällig ausgesucht wird. Außerdem bestimmen Sie, ob Teams erlaubt sind, also Spieler, die zwar ihre eigenen Zivilisationen steuern, aber zusammen spielen, und legen die Farben für die Truppen eines jeden Spielers fest.

Spiele Sie über das Internet, wird der Anmeldebildschirm von Gamespy™ angezeigt. Um via Internet gegen Spieler aus aller Welt antreten zu können, müssen Sie sich bei Gamespy™ anmelden, und dann erst können Sie sich mit Ihrem Namen und Ihrem Kennwort anmelden. Wenn Sie noch kein Konto bei Gamespy™ haben, können Sie hier ein neues Konto erstellen.



## Optionen

Hier stellen Sie das Spiel Ihren Wünschen entsprechend ein. Sie legen beispielsweise die Auflösung, in der das Spiel laufen soll, und verschiedene Grafikoptionen fest, um das Spiel der Leistungsfähigkeit Ihres Computers anzupassen. Allerdings sind die Grafikeinstellungen vom Programm ermittelt und somit optimal an Ihren PC angepasst. Verändern Sie diese Einstellungen, kann es beim Spielen zu Leistungsver schlechterungen kommen.

In den Audio-Optionen verändern Sie die Lautstärke der Sprache, der Musik und der Umgebungsgeräusche. Sie können diese auch komplett ausschalten.

In den Spiel-Optionen stellen Sie die Scrollgeschwindigkeit der Maus und die Mausempfindlichkeit ein sowie die Bildlaufgeschwindigkeit, wenn Sie die Pfeil-Tasten betätigen.

Unter dem Punkt „Netzwerk“ haben Sie die Möglichkeit, Ihre Netzwerk-Hardware auszuwählen. Dies ist beispielsweise dann von Nutzen, wenn Sie mehr als eine Netzwerk-Karte haben. Sie können ebenfalls wählen, welchen Port Sie benutzen wollen.

## Beenden

Beenden Sie *Ancient Wars: Sparta* und kehren Sie zu Windows™ zurück.



# Der Hauptbildschirm

Egal ob Sie sich für einen Feldzug, ein Mehrspielerspiel oder ein benutzerdefiniertes Spiel entschieden haben, der Hauptbildschirm des Spiels sieht immer gleich aus. Alle Informationen, die für Sie wichtig sind, werden hier übersichtlich und leicht zugänglich dargestellt.



## Überblick

- 1 Hier wird die Wetterfahne angezeigt. Die Windrichtung ist wichtig, wenn es darum geht, Schiffe zu bewegen, oder auch für die Ausbreitung eines Feuers, wenn ein Gebäude brennt. Befindet sich ein weiteres Gebäude zu nahe an dem bereits brennenden Bauwerk, und der Wind steht günstig (oder ungünstig, wenn es sich bei den Gebäuden um Ihre eigenen handelt und der Wind in Richtung der Gebäude weht), fängt auch das zweite Gebäude Feuer.

- 2 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Menü anzuzeigen. Hier können Sie das Spiel laden, speichern oder beenden. Weiterhin können Sie das aktuelle Spiel wieder neu starten oder die Einstellungen und Parameter für beispielsweise die Grafik aufrufen.
- 3 Dies ist die Schaltfläche für die Missionsziele. Klicken Sie hier, um sich die aktuellen Ziele der Mission anzeigen zu lassen. Wenn sich die Ziele ändern, blinkt diese Schaltfläche gelb.
- 4 Gehen Sie Allianzen ein und versenden Sie Geld.
- 5 Nachrichten senden: Hier öffnen Sie das Nachrichtenfenster. Wenn Sie mit mehreren Spielern im LAN oder im Internet spielen, werden hier Ihre Nachrichten angezeigt.
- 6 Die Karte. Hier steuern Sie Ihre Truppen, bauen Ihre Siedlungen und führen Ihre Krieger in den Kampf. Sie können näher an das Spielgeschehen heranzoomen, indem Sie die entsprechende Taste (siehe Tabelle Seite 26) drücken oder die Maus benutzen, oder Sie können herauszoomen und sich einen besseren Überblick verschaffen. Zusätzlich lässt sich die Karte per Tastendruck drehen. Eine genaue Beschreibung der Aktionen auf der Karte finden Sie im weiteren Verlauf des Handbuchs.
- 7 Informationen über Ihre Rohstofflage und die Anzahl Ihrer Einheiten finden Sie an dieser Stelle. Es gibt drei verschiedene Arten von Ressourcen in Ancient Wars: Sparta: Gold, Holz und Nahrungsmittel. Gold und Holz werden benötigt, um Gebäude zu errichten und Krieger mit Waffen auszurüsten. Nahrungsmittel brauchen Sie für die Versorgung Ihrer Armee. Hungern Ihre Krieger und die Arbeiter, sinkt die Anzahl der Trefferpunkte Ihrer Einheiten bis auf 10 % der Originalstärke. Mehr Gold erhalten Sie durch das Ausbeuten von Goldminen. Holz bekommen Sie durch das Abholzen der Wälder, Nahrungsmittel durch das Errichten von Produktionsbetrieben wie Bauernhöfen oder Schafhürden.

- 8 Hilfe und TIPPPs: Wenn Sie beispielsweise ein Gebäude auswählen, das Sie bauen möchten, werden in einem Fenster neben einer Beschreibung des Gebäudes zahlreiche weitere Informationen angezeigt, beispielsweise die Kosten des Gebäudes und welche Ressourcen Sie für seine Errichtung benötigen. Wenn bestimmte Voraussetzungen nötig sind, um das Gebäude zu errichten, finden Sie diese Information ebenfalls hier. Haben Sie die benötigten Gebäude, werden die Namen dieser Gebäude in Grün angezeigt, fehlt eines, wird der Name in Rot angezeigt.
- 9 Grafische Benutzeroberfläche: Hier werden verschiedene Informationen angezeigt. Haben Sie einen Arbeiter ausgewählt, werden die verschiedenen Bauoptionen angezeigt. Handelt es sich um einen Krieger oder eine andere Einheit, befinden sich an dieser Stelle verschiedene Kampfbefehle. Bei einem Gebäude werden hier die Erweiterungsmöglichkeiten oder die Produktionsbefehle angezeigt.
- 10 Wenn Sie verschiedene Einheiten gleichzeitig ausgewählt haben, z. B. eine größere Armee, sehen Sie hier kleine Symbole der entsprechenden Einheiten. Zusätzliche Informationen sind die aktuelle Gesundheit der Einheit – dargestellt als grünen Balken unter dem Einheitsensymbol – und die Bewaffnung der Armee. Wenn Sie ein Gebäude auswählen, wird hier angezeigt, wie viele Trefferpunkte das Gebäude hat, ob gerade etwas produziert oder erforscht wird und ob sich Arbeiter in dem Gebäude befinden.
- 11 Hier lassen sich einige zusätzliche Einstellungen auswählen.
- Sie können die Drehung der Minikarte ausschalten.
  - Blickwinkel und Position der Kamera können fixiert werden.
  - Ausblenden der Benutzeroberfläche und Vergrößerung der Karte.
  - Nachricht senden.
  - Farbe der Armee wechseln.
  - Landschaft auf der Minikarte ein-/ausblenden.
  - Signal an die Verbündeten senden.

- 12 Die Minikarte: Dies ist eine Übersicht über die gesamte Karte. Von Ihnen nicht erkundete Bereiche sind schwarz, alle erforschten Gebiete sind transparent, aber grau. Alle Gebiete innerhalb der Sichtweite sind auch auf der Minikarte zu sehen. Verbündete und feindliche Einheiten und Gebäude werden auf dieser Karte mit farbigen Markierungen angezeigt. Missionsziele werden mit einer gelben Markierung dargestellt. Besondere Ereignisse werden mit einem blinkenden grünen Kreis und einem Punkt dargestellt, beispielsweise wenn ein Wissensgebiet erforscht wurde. Werden Sie angegriffen, werden Sie mit einem roten Punkt darüber in Kenntnis gesetzt. Sowohl die grünen als auch die roten Markierungen werden nach einiger Zeit nicht mehr angezeigt.
- 13 Die Helden: Hier sehen Sie die Helden, die Ihnen zur Verfügung stehen. Mit einem Klick auf das entsprechende Symbol gelangen Sie direkt zu dem Helden, unabhängig davon, wo auf der Karte er sich befindet.
- 14 Im Auswahlfenster werden auf der rechten Bildschirmseite entweder Gebäudeinformationen oder Ihre Armee angezeigt. Im Portraitfenster werden Details zu einem einzelnen ausgewählten Charakters angezeigt.
- 15 Untätige Arbeiter sind an dieser Stelle zu sehen. Wenn Arbeiter fertig mit ihrer aktuellen Tätigkeit sind, werden sie hier angezeigt, und Sie wissen, dass Sie sie wieder einsetzen können, etwa zum Bauen, Besorgen von Ressourcen, Sammeln von Waffen.
- 16 Nachrichten von aktuellen Ereignissen werden hier angezeigt. Werden Ihr Lager oder Ihre Truppen angegriffen, wird eine Nachricht angezeigt; ebenso wenn Sie eine Forschung abgeschlossen haben bzw. eine neue Einheit produziert wurde. Per Klick auf die entsprechende Nachricht gelangen Sie zu der Stelle, an der das Ereignis stattfindet.
- 17 Wenn Sie Einheiten zu einer Gruppe zusammengefasst haben, wird die Anzahl der zu der Gruppe gehörigen Einheiten hier angezeigt.

# Einheiten

## 1. Steuerung der Einheiten

Um Einheiten auszuwählen und zu bewegen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten: Linksklicken Sie auf eine einzelne Einheit oder das Einheitensymbol (in Fenster (9)), um diese auszuwählen. Mit einem Rechtsklick auf eine Stelle im Spielfenster markieren Sie das Ziel der Einheit, die sich dann dorthin bewegt.

TIPP



*Sie können mehrere Einheiten auswählen, indem Sie auf der Karte linksklicken und die linke Maustaste gedrückt halten.*

*Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Spielfläche ziehen, sehen Sie einen Rahmen. Ziehen Sie diesen Rahmen über die Einheiten und lassen Sie die Maustaste los. Alle Einheiten innerhalb dieses Rahmens wurden nun ausgewählt. Wenn Sie nun per Rechtsklick ein Ziel markieren, gehen alle markierten Einheiten dorthin.*



TIPP



*Um einer Gruppe eine Abkürzungstaste zuzuweisen, wählen Sie die Einheiten aus und drücken Sie STRG und eine Zahl von 1 bis 9. Um nun zukünftig diese Gruppe auszuwählen, brauchen Sie nur noch die entsprechende Zifferntaste zu drücken - oder auf den Armee-Reiter klicken, der nun am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.*

TIPP



*Um nur Einheiten desselben Typs zu auswählen, doppelklicken Sie auf die gewünschte Einheit. Wenn Sie beispielsweise nur Bogenschützen auswählen möchten, doppelklicken Sie auf einen einzelnen Bogenschützen, und alle anderen Bogenschützen werden ebenfalls ausgewählt.*



## 2. Kämpfen

Um feindliche Einheiten anzugreifen, haben Sie ebenfalls verschiedene Optionen zur Auswahl. Wählen Sie eine oder mehrere Einheiten aus: Wenn Sie nun den Mauszeiger über eine feindliche Einheit bewegen, färbt er sich rot. Mit einem Rechtsklick auf die feindlichen Truppen oder ein gegnerisches Gebäude greifen die von Ihnen ausgewählten Einheiten an.

Geraten gegnerische Truppen in Sichtweite Ihrer eigenen Einheiten, reagieren diese der Haltung entsprechend, die vorher in der grafischen Benutzeroberfläche (9) im Befehlsmenü festgelegt wurde. Es gibt vier unterschiedliche Haltungen für Ihre Krieger, die Schiffe und die stationäre Waffe.

Alternativ können Sie die Truppen angreifen lassen, indem Sie im Befehlsmenü der grafischen Benutzeroberfläche (9) auf das „Angreifen“-Symbol klicken. Selektieren Sie die Einheiten und linksklicken Sie auf das Symbol. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in einen roten Querbalken. Linksklicken Sie auf den gegnerischen Krieger oder das feindliche Gebäude, das Sie angreifen wollen.



### TIPP



**Aggressiv:** Ihre Krieger greifen den Feind an, sobald dieser in Sichtweite kommt, und verfolgen fliehende Feinde - ohne Rücksicht auf eigene Verluste.



**Defensiv:** Sobald Gegner in die Sichtweite Ihrer Truppen kommen, greifen diese an. Allerdings werden fliehende Feinde nur innerhalb eines bestimmten Radius verfolgt, und die Verfolgung wird abgebrochen, wenn sich der Gegner zu weit entfernt. Ihre Truppen kehren dann zur ursprünglich gewählten Formation zurück.



**Stellung halten:** Die Einheiten verteidigen ihre Position und verfolgen den Gegner nicht.



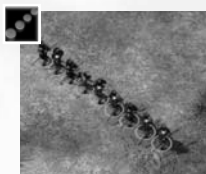
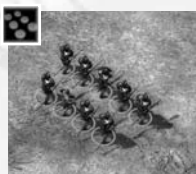
**Passiv:** Die Einheiten greifen den Feind nicht an, bevor sie nicht selbst angegriffen werden.

**ACHTUNG:** Die defensive Haltung ist die Standardeinstellung für Einheiten.



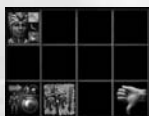
### 3. Formationen

Es gibt drei verschiedene Formationen für Ihrer Truppen: Linien-, Kolonnen- und freie Formation.



### 4. Produzieren von Einheiten

Eine der Besonderheiten von *Ancient Wars: Sparta* ist das individuelle Ausrüsten Ihrer Einheiten. Bevor Sie Krieger auf dem Schießplatz oder in einer Kriegsakademie (je nach Zivilisation unterschiedlich) produzieren können, müssen Sie diese individuell ausrüsten.



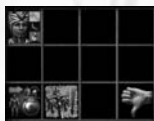
Dazu klicken Sie auf folgendes Symbol, um zum Einheiten-Designer zu gelangen.

Hier sehen Sie die zur Verfügung stehenden Einheitentypen – zu Beginn jeweils nur einen einfachen Krieger; durch Entwicklungen und Erweiterungen stehen Ihnen später hier weitere Einheiten zu Verfügung. Wählen Sie nun einen Krieger aus: Neben der 3-D-Darstellung der ausgewählten Einheit sehen Sie drei freie Felder – hier können Sie die Primär- und die Sekundärwaffe des Krieger unterbringen sowie einen Schild. Achten Sie dabei auf die Kosten: Je mehr Waffen Sie ausrüsten, desto teurer wird die Einheit.



Hier gibt es nun einige Besonderheiten. Haben Sie die Waffen von Einheiten eingesammelt, die auf dem Schlachtfeld besiegt wurden, können Sie Ihre eigenen Einheiten im Einheiten-Designer mit diesen eingesammelten Waffen ausrüsten. Die Waffen sind grün markiert. Die aktuelle und die mögliche Anzahl an eingesammelten Waffen wird durch eine Zahl angegeben.

Der Vorteil von eingesammelten Waffen ist, dass Sie über bessere Waffen verfügen, die Sie selbst nicht erforschen können. Außerdem sinken die Kosten für eine Einheit, die mit diesen Waffen ausgerüstet wird, erheblich.



Der Nachteil liegt auf der Hand:

Sind keine eingesammelten Waffen mehr vorhanden, kann diese Art von Krieger nicht mehr mit dieser Ausrüstung produziert werden – das Waffenfeld färbt sich rot. Es sei denn, Sie haben die entsprechende

Waffe bereits selbst erforscht; dann wird bei der Produktion die fehlende eingesammelte Waffe mit einer eigenen ersetzt und sie können die Krieger produzieren. Allerdings sind die Kosten für einen Krieger dann höher.

Einheiten lassen sich später mit eigenen Waffen ausrüsten, um sich von den eingesammelten Waffen und Ausrüstungen unabhängiger zu machen. Die Waffen müssen jedoch erst erforscht werden. Dazu stehen jeder Rasse zwei Gebäude zur Verfügung: In einem Gebäude wird die Aufrüstung von Waffen erforscht, im zweiten die Waffen selbst. Einige der Waffen lassen sich erst dann erforschen, wenn Sie vorher die entsprechende Waffentechnologie in der Schmiede erforscht haben.



## TIPP



Damit die von Ihnen produzierten Einheiten wissen, wo Sie hin müssen, gibt es den so genannten „Sammelpunkt“. Wenn Sie das entsprechende Produktionsgebäude auswählen, können Sie mit einem Rechtsklick auf die Karte einen Sammelpunkt festlegen.

Dieser Sammelpunkt wird durch eine kleine Standarte markiert.

Die in dem Gebäude produzierten oder ausgebildeten Einheiten laufen dann direkt zu diesem Punkt. Bitte beachten Sie, dass es für jedes Gebäude einen eigenen Sammelpunkt gibt!

## 5. Helden

In jeder Mission stehen Ihnen spezielle Figuren zur Verfügung – wie Leonidas oder Xerxes. Diese Einheiten sind durch einen goldenen Schimmer zu erkennen und werden „Helden“ genannt. Sie sind nicht nur besser ausgerüstet, sondern haben auch deutlich mehr Trefferpunkte als normale Krieger. Geben Sie gut auf diese Helden Acht, denn in einigen Szenarien ist es wichtig, dass diese Einheiten am Leben bleiben,



um das Missionsziel zu erreichen. Wenn in einer Mission, in der die Helden nicht am Leben bleiben müssen, diese im Kampf fallen, können Sie sie im Hauptgebäude wiederbeleben – gegen Gebühr selbstverständlich.

Wenn Sie diese Einheit auswählen, sehen Sie in Fenster (8) eine kurze Beschreibung des Helden, Daten über aktuelle Trefferpunkte sowie seinen aktuellen Erfahrungslevel. Wie reguläre Truppen erhalten die Helden einen Kampfbonus, wenn sie einen Level aufsteigen.

Zusätzlich erscheint in der grafischen Benutzeroberfläche im Befehlsmenü (8) ein Pfeil-Nach-Oben-Symbol. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diesen Pfeil, um dem Helden spezielle Fähigkeiten zuzuweisen. Bei jedem Levelaufstieg stehen drei verschiedene Fähigkeiten zur Wahl, die dann dauerhaft aktiv sind. Eine der Sonderfähigkeiten Leonidas' beispielsweise verleiht den regulären Einheiten einen Schadensbonus von 10 % auf Nahkampfschaden.



## 6. Belagerungswaffen/Tiere/Stationäre Waffen

Zusätzlich zu Kriegern gibt es – je nach Rasse unterschiedlich – verschiedene Bauoptionen für Belagerungswaffen und Fahrzeuge. Dazu zählen beispielsweise Rammböcke, Katapulte, Belagerungstürme, Oxybelei und Setzschilder, Ballisten und Kriegstiere wie Kamele und Pferde. Um diese Waffen und die Tiere produzieren zu können, benötigen Sie die entsprechenden Gebäude. Sind diese Waffen und Tiere produziert, benötigen Sie eine Einheiten, die sie benutzen können. Immerhin schießt so ein Katapult nicht von alleine!





Haben Sie beispielsweise ein Katapult, wählen Sie zwei Arbeiter aus und rechtsklicken Sie auf das Katapult. Die von Ihnen ausgewählten Arbeiter sind nun dem Katapult zugeteilt. Linksklicken Sie auf das Katapult, und in Fenster (9) sehen Sie eine Abbildung des Katapults sowie die Anzahl der Besetzung. Damit eine Waffe funktioniert, muss immer die passende Anzahl an Einheiten als Besetzung abgestellt werden. Ist die Besetzung vollständig, können Sie die Einheit, wie jede andere auch, sich bewegen oder angreifen lassen.



#### TIPP



*Haben Ihre Krieger beispielsweise die Besetzung eines feindlichen Katapultes ausgeschaltet, können Sie mit eigenen Einheiten das feindliche Katapult - wie auch jede andere Waffe und jedes Fahrzeug - übernehmen und selbst einsetzen. Umgekehrt kann natürlich auch der Gegner Ihre Sondereinheiten erobern und benutzen. Deshalb sollten Sie gut auf diese Einheiten Acht geben!*

Das Prinzip des Eroberns und Benutzens gilt auch für Kriegstiere: Wenn Sie Pferden oder Kamelen einzelne Krieger als Reiter zuweisen, erhalten Sie eine schlagkräftige Kavallerie mit berittenen Bogenschützen oder Reitern mit Nahkampfwaffen. Aber auch gilt: Sie können herrenlose Tiere des Gegners übernehmen, er aber auch die Ihren!

## 7. Schiffe

Schiffe spielen in *Ancient Wars: Sparta* eine große Rolle! In einigen Szenarien müssen Sie Flüsse überqueren oder gegen gegnerische Helden kämpfen, die sich auf einem Schiff befinden. Zum Bau von Schiffen müssen in der Regel verschiedene Voraussetzungen erfüllt sein. Sie brauchen ein Dock - außer für Perser, die Schiffe direkt am Strand bauen, ohne Werft -, um ein Schiff zu produzieren. Unabhängig von der Art und



Weise, wie Sie die Schiffe nun bauen, gibt es drei verschiedene Typen: ein leichtes, aber schnelles Kriegsschiff, einen großen Frachtkahn, der Truppen und Belagerungswaffen transportieren kann, und ein schweres Kriegsschiff, das mit einem Katapult an Deck ausgestattet ist.

Schiffe können - je nach Typ mehr oder weniger - Krieger mit an Bord nehmen. Um Einheiten zu verladen, wählen Sie die Truppen aus, die Sie einschiffen wollen, und rechtsklicken Sie dann auf das Schiff.

Das Entladen funktioniert mittels des „Alle laden/entladen“-Symbols im Befehlsmenü des Seefahrzeugs. Klicken Sie auf das Symbol und linksklicken Sie dann auf die Stelle, wo die Einheiten entladen werden sollen. Achten Sie darauf, dass die Krieger nur an flachen Stränden entladen werden können.



#### TIPP

*Es lohnt sich vor allem, Bogenschützen an Bord eines Schiffes zu platzieren. Diese greifen den Gegner schon auf geraume Entfernung an. Dabei werden zuerst die feindlichen Krieger anvisiert und dann erst das Schiff. Es gibt nämlich eine besondere Schiffsfunktion: das Entern. Während des Enterns können Sie längsseits gehen, wenn die Schiffe dicht genug beieinander stehen und das feindliche Schiff genug Schaden genommen hat. Ist die gegnerische Besatzung ausgeschaltet, können Sie das Schiff in Ihre Flotte aufnehmen.*

Eine weitere Methode, um Schiffe auszuschalten, ist der Einsatz von Fernwaffen, Katapulten oder Ballisten: Diese Waffen fügen den auf See befindlichen feindlichen Schiffen Schaden zu. Oder wenn Sie kein Interesse an der Eroberung eines Schiffes haben, rammen und versenken Sie es.

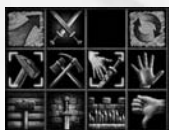
#### TIPP

*Achtung! Wenn Sie ein feindliches Schiff rammen, nimmt auch Ihr Schiff Schaden!*



## 8. Arbeiter

Arbeiter sind das Herz und das Rückgrat des Spiels. Ohne Arbeiter gibt es keine Gebäude, keine Ressourcen, kein Spiel. Die Arbeiter können nur im Haupthaus der jeweiligen Rasse produziert werden: Also in der Tachara (Perser), dem Pharaonenhaus (Ägypter) oder der Akropolis (Spartaner).



Wählen Sie einen Arbeiter aus, haben Sie im Befehlsmenü einige neue Optionen: Bauen von Wirtschaftsgebäuden, Bauen von militärischen Gebäuden und das Errichten von Sondergebäuden wie Mauern oder Fallen.

Je nach dem, welche Option Sie aussuchen, stehen Ihnen jeweils verschiedene Gebäudetypen, die Sie errichten können, zur Auswahl. Jedoch stehen nicht alle Gebäude sofort zur Verfügung – einige der Gebäude benötigen bestimmte Voraussetzungen, um gebaut werden zu können.

Zusätzlich bieten Arbeiter verschiedene weitere Funktionen: Wählen Sie einen Arbeiter aus und rechtsklicken Sie auf einen Wald, wird dieser Arbeiter sich daran machen, Bäume zu fällen und Ihren Vorrat an Holz aufzufüllen. Das gilt auch für die Goldgewinnung. Wählen Sie einen Arbeiter aus und rechtsklicken Sie auf ein bestimmtes Gebäude, das auf einer Goldlagerstätte errichtet wurde, um Gold abzubauen. Der Arbeiter begibt sich dann dorthin, um Gold abzubauen.

Einmal einer Arbeit zugewiesen, bleibt der Arbeiter dabei, bis Sie ihm entweder andere Befehle erteilen oder er von einem Gegner erledigt wird.



### TIPP

*Sie können beliebig viele Arbeiter zum Holzhacken schicken, aber nur eine begrenzte Anzahl von Arbeitern zum Goldschürfen abstellen. Jedes auf einer Goldlagerstätte errichtetes Gebäude hat eine maximale Obergrenze für die Zahl der Arbeiter, die dort arbeiten können. Schicken Sie zu viele Arbeiter dorthin, stehen diejenigen, die Höchstanzahl überschreiten, untätig vor dem Gebäude.*

Weiterhin sind Arbeiter für bestimmte Gebäude nötig, damit diese auch funktionieren. So benötigt beispielsweise eine Schafhürde zwei Arbeiter, um dort Nahrungsmittel zu gewinnen. Eine ägyptische Oase beherbergt bis zu vier Arbeiter, eine spartanische Farm drei. Denken Sie daran, dass der Arbeiter, der das Gebäude baut, automatisch diesem zugewiesen wird und dort die Arbeit aufnimmt.



### TIPP

*Wenn Sie mehr als einen Arbeiter abstellen, um ein Gebäude zu errichten, wird dieses schneller gebaut.*

Arbeiter erfüllen zwei spezielle Aufgaben: Sie nehmen Reparaturen vor und sammeln Waffen ein. Klicken Sie mit der linken Maustaste im Befehlsmenü des Arbeiters auf das Reparatur-Symbol, bewegen Sie den Mauszeiger über das beschädigte Gebäude oder Fahrzeug und klicken Sie darauf. Daraufhin begibt sich der Arbeiter zu dem angegebenen Gebäude oder Fahrzeug, um es zu reparieren.



Das Gleiche gilt für das Einsammeln der Waffen. Aktivieren Sie das „Waffen einsammeln“-Symbol und klicken Sie auf eine der von in der Schlacht besieigten Einheiten hinterlassenen Waffen, wird der Arbeiter dorthin gehen und die Waffe mitnehmen, um sie im Hauptgebäude abzulegen.

## TIPP



Statt mühsam die Aktionen einzeln auszuführen, können Sie die Arbeiter auch anweisen, automatisch zu handeln. Dazu rechtsklicken Sie auf das entsprechende Symbol, und der Rahmen des Symbols blinkt. Befindet sich nun der Arbeiter in Reichweite eines beschädigten Gebäudes oder eines Schlachtfeldes, wird er selbstständig dorthin gehen, um Reparaturen durchzuführen oder Waffen einzusammeln.

## TIPP



Mit dem Mausrad können Sie ein Gebäude drehen, bevor Sie es bauen: Das bedeutet, Sie können gezielt die Gebäude so setzen, dass auch unter beengten Verhältnissen das Gebäude einen Platz findet. Wenn Sie ein Gebäude nicht errichten können, färbt es sich rot und Sie müssen einen freien Platz finden. Das Drehen von zu bauenden Einrichtungen hat zudem den Vorteil, dass Sie beispielsweise Steinfallen oder Ballisten entsprechend vorteilhaft ausrichten können.



## TIPP



Um den Status Ihrer Einheiten und Gebäude zu sehen, drücken Sie die ATL-Taste. Jetzt wird gleichzeitig für alle Gebäude und für alle Einheiten die Gesundheitsanzeige eingeblendet. Ist diese grün, ist alles in Ordnung. Je mehr Trefferpunkte eine Einheit verliert, oder je stärker ein Gebäude beschädigt wird, desto stärker sinkt die Gesundheit und der Balken der Anzeige wird rot und verkürzt sich. Erreicht die Trefferpunktzahl Null, ist die Einheit vernichtet oder das Gebäude zerstört.

# Steuerung

## Kamerasteuerung

Mittlere Maustaste (MMT) gedrückt halten und die Kamera in die entsprechende Richtung bewegen.

Eine der Pfeiltasten der Tastatur drücken. Kamera bewegt sich in die Richtung der jeweiligen Pfeiltaste

**Einfg, Bild-Auf** Dreht die Kamera

**Pos1, Ende** Zoomt näher heran, zoomt weiter hinaus

Maus Rad Zoomt näher heran, zoomt weiter hinaus

STRG-Taste und die mittlere Maustaste drücken und die Maus nach rechts oder links bewegen Dreht die Kamera

## Auswählen von Einheiten

Linksklick (Klick mit der linken Maustaste - LMT) auf eine Einheit Wählt eine Einheit aus

Auf die benötigte Einheit mit der linken Maustaste doppelklicken oder die STRG-Taste drücken und auf die Einheit klicken. Wählt Einheiten desselben Typs aus

LMT halten und Maus bewegen Wählt mehrere Einheiten aus

Umschalt-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf die gewünschte Einheit klicken. Fügt eine Einheit der aktuellen Auswahl hinzu

Umschalt-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf die gewünschte Einheit klicken. Entfernt eine Einheit aus der aktuellen Auswahl

**STRG + Umschalt** + Klick mit LMT auf eine Einheit Fügt Einheiten desselben Typs der ausgewählten Einheit hinzu

**STRG + 1...9** Gruppirt die ausgewählten Einheiten und weist ihnen Hot Keys zu.

**1...9** Wählt die Gruppe von Einheiten aus, die der jeweiligen Zahl zugewiesen wurde.

## Befehle an ausgewählte Einheiten

Klick mit der rechten Maus Taste <b>RMT</b> (rechte Maustaste) auf einen Ort auf der Karte	Einheit bewegt sich zu diesem Punkt
Rechtsklick ( <b>RMT</b> ) auf einen Gegner	Einheit greift die ausgewählte feindliche Einheit an
Rechtsklick auf ein leeres Fahrzeug, Schiff oder ein unbesetztes Tier	Eine Einheit wird das Fahrzeug, Schiff oder Tier in Besitz nehmen
Umschalt + Rechtsklick auf verschiedene Stellen auf der Karte	Wegpunkte setzen

## Befehle an ausgewählte Arbeiter

Rechtsklick auf Bäume	Arbeiter sammeln Holz
Rechtsklick auf die auf den Goldlagerstätten errichteten Gebäude	Arbeiter bauen Gold ab
Rechtsklick auf Tiere	Arbeiter gehen jagen und sorgen so für den Nachschub an Nahrung
Rechtsklick auf liegen gebliebene Waffen	Arbeiter sammelt liegen gebliebene Waffen und bringt diese in Ihr Hauptgebäude - erst dann können die Waffen zur Ausrüstung der Krieger verwendet werden.
Rechtsklick auf Gebäude	Arbeiter wird in diesem Gebäude arbeiten. Nicht alle Gebäude benötigen einen Arbeiter.

## Allgemeine Befehle

A	Angreifen	F	Ändern der Formation
B	Militärisches Gebäude bauen	G	Öffnen und Schließen der Tore
B	Entern	G	Einen angegebenen Punkt oder einen angegebene Einheit angreifen/beschießen
C	Waffen sammeln	K	Einheit zerstören
C	Einheiten-Designer	M	Bewegen
E	Auf- und Abbau der Oxybelei	N	Spezialgebäude bauen
E	Auf- und Abbau des Setzschildes	P	Patrouillieren
E	Ausladen	R	Reparieren
E	Hochziehen und Herunterlassen einer Zugbrücke	S	Stopp
E	Anlenken und Entfernen einer Belagerungsleiter	T	Haltung festlegen
Esc	Abbrechen	U	Alle entladen
		V	Wirtschaftsgebäude bauen

## Spezielle Befehle der Spartaner

A	Akropolis
A	Palast
A	Arena
B	Kaserne
C	Maschinenwerkstatt
D	Dock
E	Schmiede
E	Orakel
F	Bauernhof
G	Goldbergwerk
G	Gymnasion
G	Bireme

L	Stallungen
N	Getreidespeicher
N	Steinfälle
P	Frachtkahn
R	Werkstatt
S	Lagerhaus
S	Steinmauer
T	Ausbildungslager
V	Triere
W	Holzmauer
Z	Speerfalle

## Spezielle Befehle der Ägypter

A	Angriffslager
A	Pharaonenhaus
A	Pharaonenpalast
B	Kaserne
D	Nahrungsmittellager
D	Werft
E	Haus des Wissens
E	Pferdestall
F	Holzlager
G	Goldwaschanlage
G	Leichtes Kriegsschiff
N	Steinfälle

O	Obelisk
P	Frachtkahn
S	Oase
S	Schießplatz
S	Steinmauer
T	Tempel
V	Schweres Kriegsschiff
W	Belagerungswerkstatt
W	Waffenhalle
W	Holzmauer
Z	Speerfalle

## Spezielle Befehle der Perser

A	Tachara
B	Balliste
D	Zeichensaal
D	Stall
F	Kamelgehege
F	Schmelzöfen
G	Goldraffinerie
G	Leichtes Kriegsschiff
H	Hütte der Heiler
N	Steinfälle
P	Frachtkahn
R	Waffenwerkstatt

R	Feuertar
R	Heiligtum
R	Ritualsaal
S	Schafhürde
S	Schießplatz
S	Steinmauer
T	Haus der Kriegskunst
V	Kriegsschiff
W	Kriegsakademie
W	Holzmauer
Z	Speerfalle





## SPARTA

Die Spartaner sind grimmige Krieger. Ihre hervorragende Ausbildung und gute Ausrüstung machen sie zu würdigen Gegner. Von den Einheiten der Spartaner wird der Hoplit, ein schwerer Infanterist, am meisten gefürchtet. Selbst eine kleine Gruppe schwer gepanzerter und gut ausgerüsteter Hopliten kann feindlichen Armeen einen verheerenden Schaden zufügen. Die Erforschung und Entwicklung von Hopliten ist jedoch weder einfach noch preiswert. Zur Zerstörung von Befestigungsanlagen können die Spartaner riesige Katapulte bauen.

Außerdem können die Spartaner Lagerhäuser errichten, in denen die Arbeiter Gold und Holz lagern können, wenn die Akropolis zu weit entfernt ist.

## SPARTA: Gebäude

### AKROPOLIS

Bei der Akropolis handelt es sich um eines der Hauptgebäude der Spartaner. Ohne eine Akropolis können keine anderen Gebäude errichtet werden. In der Akropolis bilden Sie Heloten für die Arbeit aus. Heloten bringen Gold, Holz, Nahrungsmittel und eingesammelte Waffen in die Akropolis.



## ARENA

In der Arena trainieren Krieger mit Kriegsgerät, mit Belagerungsleitern, Setzschilden und Oxybelei.



## KASERNE

In der Kaserne werden Krieger ausgebildet, die sich auf den Nahkampf spezialisieren. Hier kann jeder verfügbare Typ von Krieger ausgewählt und mit Waffen ausgerüstet werden, die zuvor in der Werkstatt erforscht wurden.

## DOCK

Im Dock werden Schiffe gebaut. Hier können Sie Biremen, Trieren und Frachtkähne bauen. Die Erforschung der beiden für die Flotte wichtigen Wissensgebiete „Schiffsbau“ und „Segeln“ findet ebenfalls in den Docks statt. Docks können nur in der Nähe von Wasser errichtet werden.



## BAUERNHOF

Bauernhöfe versorgen Ihre Armee mit Nahrungsmitteln. Ohne Nahrung hungern die Truppen und ihre Gesundheit wird beeinträchtigt. Schicken Sie Heloten zu einem Bauernhof, um dort Nahrungsmittel zu produzieren. Auf einem Bauernhof können höchstens 3 Heloten arbeiten.

## SCHMIEDE

In der Schmiede werden neue Verfahren zur Waffenherstellung erforscht und vorhandene Waffenarten aufgerüstet. Schicken Sie einen Heloten zur Schmiede, um mit der Forschung zu beginnen.





#### GOLDBERGWERK

Um Gold aus Goldlagerstätten zu gewinnen, wird ein Goldbergwerk benötigt. Es muss neben einer Goldlagerstätte errichtet werden. Schicken Sie Heloten zum neu errichteten Goldbergwerk, um mit dem Abbau des Goldes zu beginnen.

#### GETREIDESPEICHER

In einem Getreidespeicher werden Nahrungsmittel aufbewahrt. Je mehr Getreidespeicher die Spartaner besitzen, desto mehr Nahrungsmittel lagern sie ein.



#### MASCHINENWERKSTATT

Die Maschinenwerkstatt ermöglicht die Produktion von Fahrzeugen und Belagerungswaffen.

#### PALAST

Bei einem Palast handelt es sich um eine aufgerüstete Akropolis. Verfügen Sie über einen Palast, können neue Gebäude errichtet, neue Einheiten produziert und neue Wissensgebiete erforscht werden.



#### LAGER

In einem Lager können die Heloten Gold und Holz sammeln.

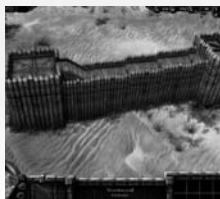


### AUSBILDUNGSLAGER

In einem Ausbildungslager werden Krieger trainiert, die sich auf den Fernkampf spezialisieren. Hier kann jeder verfügbare Typ von Krieger ausgewählt und mit Waffen ausgerüstet werden, die zuvor in der Werkstatt erforscht wurden.

### WERKSTATT

In der Werkstatt können Sie die Waffen der Spartaner erforschen. Es wird mindestens ein Helot benötigt, um in der Werkstatt Wissensgebiete zu erforschen. Werden zwei Heloten eingesetzt, beschleunigt dies die Forschungsarbeit.



### HOLZMAUER

Eine Holzmauer dient dazu, das Lager vor dem Feind zu schützen. Holzmauern bieten nur wenig Schutz gegen Feuer und Belagerungswaffen.

### STEINMAUER

Steinmauern können nicht so leicht in Brand gesetzt werden und bieten einen guten Schutz gegen Belagerungswaffen.



### ORAKEL

Im Orakel können Sie die Eingeweihten, Priesterinnen der griechischen Götter, ausbilden. Hier können Sie Wissensgebiete erforschen, die den Eingeweihten zusätzliche Fähigkeiten geben.



## STALLUNGEN

In den Stallungen werden die für den Kriegeinsatz erforderlichen Pferde produziert.

## GYMNASION

Im Gymnasion werden Unterstützungseinheiten, die Flötisten, ausgebildet. Hier können Sie die Fähigkeiten der Flötisten aufrüsten und die Wissensgebiete „Mobilmachung der Spartiaten“ und „Hoplitenausbildung“ erforschen.



## SPARTA: Einheiten und Schiffe



## FRACHTKAHN

Bei einem Frachtkahn handelt es sich um ein langsames, unbewaffnetes Transportschiff. Ein Frachtkahn bietet viel Platz, sodass Sie ihn mit vielen verschiedenen Einheiten und sogar mit Tieren und Belagerungsfahrzeugen beladen können. Sie können Frachtkähne aufrüsten, nachdem Sie das Wissensgebiet „Schiffsbau“ erforscht haben.

## BIREME

Eine Bireme ist ein leichtes Kriegsschiff mit kleiner Besatzung (5 Krieger). Die Bireme ist das schnellste Seefahrzeug der Spartaner, aber es ist nicht mit Waffen ausgerüstet. Sie können Biremen aufrüsten, nachdem Sie die Wissensgebiete „Schiffsbau“ und „Segeln“ erforscht haben.





## KATAPULT

Das Katapult stellt eine der effektivsten Belagerungswaffen der Spartaner dar. Mit dem Katapult schleudern Sie Steine und zerstören Gebäude und Befestigungsanlagen. Ein Katapult kann nicht alleine verwendet werden. Um ein Katapult zu bedienen, wird ein Krieger benötigt, und um es zu bewegen, muss ein weiterer Krieger eingesetzt werden.



## STREITWAGEN

Bei einem Streitwagen handelt es sich um ein schnelles Fahrzeug, das einen Krieger und einen Wagenlenker befördern kann. Der auf dem Streitwagen befindliche Krieger kann eine Fernwaffe einsetzen, falls er damit ausgerüstet ist. Mit einem Streitwagen kann man einen Feind rammen. Auch der Streitwagen und die darauf befindlichen Krieger erleiden einen kleinen Schaden, wenn ein Feind gerammt wird.

## SENSENSTREITWAGEN

Bei einem Sensenstreitwagen handelt es sich um einen Streitwagen, der mit Klingen und Schilden für den Kampf ausgerüstet wurde. Rammt ein Sensenstreitwagen feindliche Einheiten, wirft er diese nicht nur zu Boden, sondern verletzt auch diejenigen Krieger, die sich in Reichweite der an seinen Rädern und Seiten montierten Klingen befinden. Auch der Streitwagen und die darauf befindlichen Krieger erleiden einen kleinen Schaden, wenn ein Feind gerammt wird.



## FLÖTISTEN

Flötisten stärken die Moral der Krieger und lassen sie zuverlässiger die benötigten Handlungen durchführen. Verbündete Einheiten sind dadurch weniger verletzlich.



#### HELOT

Heloten sind die Arbeiter Spartas. Sie errichten die Gebäude und sammeln Nahrungsmittel, Holz und Gold. Heloten können Waffen einsammeln und Gebäude, Seefahrzeuge und Belagerungswaffen reparieren. Setzen Sie sie außerdem dafür ein, Belagerungsfahrzeuge zu bewegen. Heloten sind nicht für den Kampf geeignet.

#### HOPLIT

Hopliten sind schwer gerüstete spartanische Krieger, die besonders gut für den Nahkampf geeignet sind. Die Hopliten bilden die Hauptstreitkraft der spartanischen Armee.



#### PFERDE

Pferde an sich sind keine eigenständige Einheit, aber zusammen mit einem spartanischen Krieger, einem Psiloi, einem Spartiaten oder einem Hopliten, werden sie zu einer mächtigen Waffe. Wählen Sie einen Krieger aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pferd, um den Krieger aufsteigen

zu lassen. Beachten Sie, dass vom Rücken eines Pferdes aus nur bestimmte Arten von Waffen benutzt werden können.

#### EINGEWEIFTE

Bei der Eingeweihten handelt es sich um eine leistungsfähige Unterstützungseinheit. Mithilfe des Wissens, dass ihr die alten Götter gewähren, kann die Eingeweihte verletzte Krieger heilen und aus der Ferne Einblick in unerforschte Gebiete erhalten.





#### PSILOI

Psiloi sind leichte Krieger ohne Rüstung. Psiloi sind nicht für den Nahkampf geeignet, sie spezialisieren sich stattdessen auf den Einsatz von Fernwaffen und unterstützen die Hauptstreitmacht.

#### BELAGERUNGSTURM

Belagerungstürme eignen sich sehr gut, um feindliche Befestigungen anzugreifen. Die Zugbrücke eines Belagerungsturms kann auf eine Mauer heruntergelassen und von Kriegen überquert werden. Es werden zwei Krieger benötigt, um den Belagerungsturm zu bewegen. Vier weitere Krieger, die zum Angriff eingesetzt werden, finden darin ebenfalls Platz.



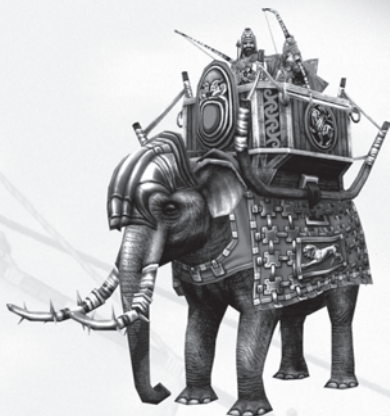
#### TRIERE

Bei einer Triere handelt es sich um ein schweres Kriegsschiff. An Deck einer Triere sind leistungsstarke Katapulte montiert und sie kann zehn Krieger aufnehmen. Trieren sind sehr gut für Seeschlachten geeignet. Sie können Trieren aufrüsten, indem Sie die Wissensgebiete „Schiffsbau“, „Segeln“ und „Griechisches Feuer“ erforschen.

#### SPARTIATE

Ein Spartiat ist ein Krieger mit mittelschwerer Rüstung, der sowohl im Fern- als auch im Nahkampf einsetzbar ist.





## PERSER

Die Perser sind talentierte Schiffsbauer. Nur sie können ein Schiff direkt an der Küste bauen, ohne dafür einen Hafen oder eine Werft zu benötigen. Die Perser können außerdem zum Schutz ihrer Stellungen riesige Ballisten errichten und Kriegselefanten erforschen, die den Feind zerquetschen können.

Statt Katapulten setzen die Perser Rammböcke ein, um Mauern, Gebäude und Befestigungsanlagen zu zerstören.

Die grimmigsten Krieger sind die Unsterblichen. Sie stehen den Hoplitzen in nichts nach, sind allerdings auch ebenso teuer in der Entwicklung.

### PERSER: Gebäude



#### TACHARA

Bei der Tachara handelt es sich um das Hauptgebäude der Perser. Wenn keine Tachara vorhanden ist, kann kein anderes Gebäude gebaut werden. In der Tachara können Sie Sklaven kaufen. Sklaven lagern Gold, Holz, Nahrungsmittel und eingesammelte Waffen in der Tachara.



#### STALL

Ein Stall versorgt die persischen Truppen mit Reittieren, die von Kriegen geritten werden können. Hier können Sie Wissensgebiete erforschen, die die Fähigkeiten der persischen Reittiere im Kampf verbessern.

#### KAMELGEHEGE

Ein Kamelgehege produziert Kamele. Es kann außerdem zu einer Farm für Kriegstiere aufgerüstet werden.



#### FARM FÜR KRIEGSTIERE

Eine Farm für Kriegstiere produziert Kamele, Elefanten und Kriegselefanten.

#### FEUERALTAR

Innerhalb des Wirkungsbereiches der Aura eines Feueraltars werden die Kampffähigkeiten verbündeter Krieger erhöht. Ein Feueraltar kann zu einem Heiligtum aufgerüstet werden.



#### HEILIGTUM

In einem Heiligtum ist die Verbindung zu den persischen Göttern besonders stark. Die Aura eines Heiligtums ist mächtiger als die Aura eines Feueraltars.



### WAFFENWERKSTATT

In der Waffenwerkstatt können persische Sklaven neue Waffen erforschen. Ferner können die folgenden Schilde erforscht werden: Langspitzschild, Dornenschild und Rechteckschild. Die Anwesenheit eines Sklaven in der Waffenwerkstatt ist nötig, um Wissensgebiete zu erforschen.



### ZEICHENSAAL

In einem Zeichensaal können Sie Wissensgebiete erforschen, die Ihren Sklaven ermöglichen, Schiffe und Rammböcke zu bauen. Schicken Sie einen Sklaven in den Zeichensaal, um Forschungen zu betreiben.

### SCHIEßPLATZ

Auf einem Schießplatz werden Krieger trainiert, die sich auf den Fernkampf spezialisieren. Hier kann jeder verfügbare Typ von Krieger ausgewählt und mit Waffen ausgerüstet werden, die zuvor in der Waffenwerkstatt erforscht wurden.



### SCHAFHÜRDE

Eine Schafhürde produziert Nahrungsmittel für die persische Armee. Ohne Nahrung hungern die Truppen. In einer Schafhürde können gleichzeitig höchstens zwei Sklaven arbeiten.

### KRIEGSAKADEMIE

In einer Kriegsakademie werden Krieger trainiert, die sich auf den Nahkampf spezialisieren. Hier kann jeder verfügbare Typ von Krieger ausgewählt und mit Waffen ausgerüstet werden, die zuvor in der Waffenwerkstatt erforscht wurden.





### HÜTTE DER HEILER

In der Hütte der Heiler werden Unterstützungseinheiten, Heiler, ausgebildet. Hier können Sie Wissensgebiete erforschen, die den Heilern neue Fähigkeiten geben.

### GOLDRAFFINERIE

Um Gold aus Goldlagerstätten zu gewinnen, wird eine Goldraffinerie benötigt. Sie muss neben einer Goldlagerstätte errichtet werden. Schicken Sie Sklaven zur neu errichteten Goldraffinerie, um mit dem Abbau des Goldes zu beginnen. In einer Goldraffinerie können gleichzeitig höchstens drei Sklaven arbeiten.



### SCHMELZÖFEN

In Schmelzöfen erforschen Sklaven Wissensgebiete, mit denen man Waffen und Schilde verbessern und neue Waffen entwickeln kann. Die Anwesenheit eines Sklaven am Schmelzofen ist nötig, um Wissensgebiete zu erforschen.

### RITUALSAALE

Im Ritualsaal führen die Perser bestimmte Zeremonien durch, die die Kampffähigkeiten der Krieger verbessern. Außerdem können Sie im Ritualsaal Feuer-Akolythen ausbilden.





## HAUS DER KRIEGSKUNST

Im Haus der Kriegskunst trainieren Kara-Krieger, Edle und Unsterbliche mit Kriegsgerät, mit Belagerungsleitern, Setzschilden und Oxybelei.

## BALLISTE

Bei der Balliste handelt es sich um eine leistungsfähige Belagerungswaffe, die beim Angriff auf feindliche Befestigungsanlagen eine bedeutende Rolle spielt. Jeder Schuss einer Balliste verbraucht Holz, aus diesem Grund können die Sklaven das Holz direkt zur Balliste bringen.



## PERSER: Einheiten



### SKLAVE

Sklaven werden für verschiedene Arbeiten eingesetzt. Sklaven können in den Goldraffinerien Gold gewinnen, in der Schafhürde Nahrungsmittel produzieren, Bäume fällen, Gebäude reparieren und errichten, Waffen einsammeln und Schiffe und Rammböcke bauen.

## KARA-KRIEGER

Kara-Krieger verfügen über eine leichte Rüstung und sind billig. Sie können Kara-Krieger aufrüsten, indem Sie das Wissensgebiet „Scharfschießen“ erforschen.



## UNSTERBLICHER

Bei Unsterblichen handelt es sich um die Elitewachen des Königs. Sie sind schwer gerüstet, was ihre Bewegungsgeschwindigkeit verringert. Sie können Unsterbliche aufrüsten, indem Sie das Wissensgebiet „Aischma“ erforschen.



## EDLER

Edle tragen eine mittelschwere Rüstung und können sowohl mit Fern- als auch mit Nahkampfwaffen umgehen. Sie können Edle aufrüsten, indem Sie das Wissensgebiet „Kampf mit zwei Schwertern“ erforschen.



## FEUER-ALKOLYTH

Bei einem Feuer-Akolythen handelt es sich um einen erfahrenen Mystiker, der über weit reichendes, heiliges Wissen verfügt. Dank seiner Fertigkeiten kann ein Feuer-Akolyth eine Feuerkugel werfen, die bei feindlichen Kriegern mit einer Flamme Schaden verursacht.



## HEILER

Ein Heiler kann verbündete Einheiten heilen, indem er das Zelt des Heilers aufbaut. Wenn die entsprechenden Wissensgebiete erforscht wurden, kann ein Heiler außerdem Tiere heilen und mit Hilfe seines zahmen Falken Einblick in vom Nebel des Krieges verdeckte Gebiete gewinnen.



## REITTIER

Diese schnellen und starken Reittiere der Perser erhöhen die Beweglichkeit der Streitkräfte. Ein Reittier kann zum gepanzerten Reittier auferüstet werden.

### GEPANZERTES REITTIER

Bei einem gepanzerten Reittier handelt es sich um ein besonders für den Krieg ausgebildetes Kriegstier. Ein gepanzertes Reittier ist mit einer Pferdedecke ausgerüstet, die seine Rüstung verbessert.



### KAMEL

Dank ihrer Stärke und ihrer Ausdauer können Kamele zwei Krieger tragen. Einer lenkt das Kamel, während der andere Krieger eine Fernwaffe einsetzen kann. Außerdem können Kamele feindliche Einheiten rammen. Beachten Sie, dass ein Kamel dabei auch selbst einen geringen Schaden erleidet.

### ELEFANT

Der Elefant ist das Symbol der persischen Armee. Dieses mächtige Kriegstier kann auf dem Sitz auf seinem Rücken zwei Krieger tragen. Beide Passagiere können mit Fernwaffen feindliche Einheiten angreifen. Außerdem können Elefanten dank ihrer enormen Größe Feinde rammen und zerquetschen. Beachten Sie, dass ein Elefant dabei auch selbst einen geringen Schaden erleidet. Stirbt ein Elefant, ist sein Todeskampf von unendlichen Qualen begleitet und er zerstört dabei alles, was sich in nächster Nähe befindet. Elefanten können zu Kriegselefanten aufgerüstet werden.



### KRIEGSELEFANT

Ein Kriegselefant ist mächtiger und widerstandsfähiger als ein gewöhnlicher Elefant. Er kann vier Krieger auf seinem Rücken tragen. Der Kriegselefant ist mit einer schweren Rüstung gepanzert, die ihn weniger verletzlich macht. Kriegselefanten können feindliche Einheiten rammen und zerquetschen. Beachten Sie, dass ein Kriegselefant dabei auch selbst einen geringen Schaden erleidet. Stirbt ein Kriegselefant, ist sein



Todeskampf von unendlichen Qualen begleitet und er zerstört dabei alles, was sich in nächster Nähe befindet.



#### RAMMBOCK

Ein Rammbock ist eine leistungsstarke Belagerungswaffe, die die Perser bei der Belagerung von Städten einsetzen. Keine Mauer kann einem Rammbock widerstehen. Auf dem Rammbock montierte Schilde beschützen die Krieger, die den Rammbock bewegen, vor Angriffen mit Fernwaffen.

#### LEICHTES KRIEGSSCHIFF

Die Besatzung eines leichten Kriegsschiffes besteht aus 5 Kriegern. Das Schiff verfügt über keine eigenen Waffen. Dank der hohen Geschwindigkeiten, die es erzielen kann, und seiner Manövrierfähigkeit ist ein leichtes Kriegsschiff hervorragend für Aufklärung und Erkundung geeignet. Außerdem ist es möglich, mit einem leichten Kriegsschiff feindliche Seefahrzeuge zu rammen.



#### SCHWERES KRIEGSSCHIFF

Die schweren Kriegsschiffe der Perser lassen sich hervorragend bei Seeschlachten einsetzen. Schwere Kriegsschiffe sind zwar langsam und schwerfällig, aber ihre Besatzung besteht aus 10 Kriegern und sie verfügen über auf dem Deck montierte Waffen.

#### FRACHTKAHN

Bei einem Frachtkahn handelt es sich um ein langsames Seefahrzeug, das eine große Lagerkapazität bietet. Auf einem Frachtkahn können Sie nicht nur Krieger, sondern auch Tiere und Belagerungsfahrzeuge transportieren.





## Ägypter

Der Glaube der Ägypter an ihre Götter ist tief und wahrhaftig: Unter dem Einfluss eines Obelisken wird die Bewegungsgeschwindigkeit feindlicher Truppen verringert, wodurch sie für die ägyptischen Krieger zu einem leichten Ziel werden. Außerdem kann der Horus-Priester Feinde blenden oder sie mit einem heiligen Feuer verbrennen.

Die Ägypter sind auch sehr leistungsfähig in der Herstellung von Kriegsgerät. Eine Wurfmaschine beschießt den Feind mit mehreren Pfeilen gleichzeitig, verfügt über eine große Reichweite und ist somit für den Einsatz gegen größere Gruppen feindlicher Infanterie perfekt geeignet.

Die Krieger der Pharaonenwache sind die besten Krieger Ägyptens und nicht zuletzt die einzigen, die gegen die gefürchteten Unsterblichen bestehen können.

## ÄGYPTER: Gebäude



### PHARAONENHAUS

Das Pharaonenhaus ist das Hauptgebäude der Ägypter. Wenn kein Pharaonenhaus vorhanden ist, kann kein anderes Gebäude gebaut werden.

In einem Pharaonenhaus können Sie neue Sklaven kaufen. Sklaven sammeln Gold, Holz, Nahrungsmittel und eingesammelte Waffen im Pharaonenhaus. Sie könne das Pharaonenhaus außerdem zu einem Pharaonenpalast aufrüsten und dann weitere Wissensgebiete erforschen, neue Gebäude bauen und neue Einheiten produzieren.



#### PHARAONENPALAST

Neben der Ausbildung von neuen Kriegeren können im Pharaonenpalast wirtschaftliche Themen betreffende Wissensgebiete erforscht werden.

#### GOLDWASCHANLAGE

Neben einer Goldlagerstätte müssen Sie eine Goldwaschanlage errichten, damit die Sklaven das Gold gewinnen können. Höchstens vier Sklaven können gleichzeitig in der Goldwaschanlage arbeiten.



#### OASE

Grund und Boden einer Oase sind sehr fruchtbar und die Ägypter bauen hier Weizen an. Ohne Nahrung hungern die Truppen und ihre Gesundheit wird beeinträchtigt. Höchstens vier Sklaven können gleichzeitig in der Oase arbeiten.

#### NAHRUNGSMITTELLAGER

In einem Nahrungsmittellager werden Nahrungsmittel aufbewahrt. Je mehr Nahrungsmittellager im Lager vorhanden sind, desto mehr Nahrung steht den Ägyptern zur Verfügung.



### HOLZLAGER

In einem Holzlager wird Holz gesammelt.



### TEMPEL

Im Tempel werden die Diener und Dienerinnen der ägyptischen Götter, Horus-Priester, Anubis-Priester und Bast-Priesterin, ausgebildet. Außerdem können Sie hier weitere Wissensgebiete erforschen, die Ihren Priestern und Priesterinnen zusätzliche Fähigkeiten verleihen.

### WAFFENHALLE

In der Waffenhalle erforschen die Ägypter neue Waffen- und Schildarten. Schicken Sie einen Sklaven in die Waffenhalle, um Wissensgebiete zu erforschen.



### HAUS DES WISSENS

Im Haus des Wissens erforschen Sie Wissensgebiete, die die Defensivkraft der Schilde und den von Waffen verursachten Schaden erhöhen. Die Anwesenheit eines Sklaven im Haus des Wissens ist nötig, um Wissensgebiete zu erforschen. Befinden sich zwei Sklaven dort, werden die Forschungen

beschleunigt.

### PFERDESTALL

In einem Pferdestall werden Pferde produziert. Er wird außerdem zur Produktion von Streitwagen benötigt.





#### KASERNE

In der Kaserne werden Krieger ausgebildet, die sich auf den Nahkampf spezialisieren. Hier kann jeder verfügbare Typ von Krieger ausgewählt und mit Waffen ausgerüstet werden, die zuvor im Waffenhaus erforscht wurden.

#### SCHIEßPLATZ

Auf einem Schießplatz werden Krieger trainiert, die sich auf den Fernkampf spezialisieren. Hier kann jeder verfügbare Typ von Krieger ausgewählt und mit Waffen ausgerüstet werden, die zuvor im Waffenhaus erforscht wurden.



#### ANGRIFFSLAGER

In einem Angriffslager werden Krieger mit Kriegsgerät ausgerüstet: Belagerungsleitern, Oxybelei und Setzschilde.

#### BELAGERUNGSWERKSTATT

In einer Belagerungswerkstatt werden schwere Streitwagen, Wurfmaschinen und Rammböcke produziert. Außerdem können Sie hier Wissensgebiete erforschen, die die Effizienz von Rammböcken erhöhen.



#### WERFT

In einer Werft werden leichte und schwere Kriegsschiffe und Frachtkähne gebaut. Werften können nur in der Nähe von Wasser errichtet werden.



## OBELISK

Von einem Obelisken geht eine mystische Kraft der ägyptischen Götter aus, die Feinde, die sich ihm nähern, verlangsamt.



## ÄGYPTER: Einheiten



### NUBISCHER SÖLDNER

Ihre leichte Rüstung und ihre Schnelligkeit machen nubische Söldner zu perfekten Kundschaftern und zu Kriegern, die die Aufgabe übernehmen, anderen Einheiten Deckung zu geben. Nubische Söldner können durch Erforschen des Wissensgebietes „Geisthilfe“ aufgerüstet werden.

### MÄCHTIGER NADSEZ

Mächtige Nadsez werden schon in ihrer Kindheit mit dem Gebrauch von Waffen vertraut gemacht. Dank ihrer hervorragenden Ausbildung und ihrer mittelschweren Rüstung sind die mächtigen Nadsez sowohl für den Nah- als auch für den Fernkampf einsetzbar.



### PHARAOH GUARD

Die Pharaonenwachen stellen die mit einer schweren Rüstung gepanzerten Elitekrieger dar. Pharaonenwachen können durch Erforschen des Wissensgebietes „Stärke des Nils“ aufgerüstet werden.

## HORUS-PRIESTER

Horus-Priester können feindliche Einheiten blenden. Wenn Sie im Tempel das entsprechende Wissensgebiet erforschen, können Horus-Priester bei Ihren Gegner mit „Feueratem“ Schaden verursachen.



## ANUBIS-PRIESTER

Anubis-Priester sind beeindruckende Gegner, die ihre Gegner mit zwei Sicheln niedermetzeln und außerdem die Defensivkraft der gegnerischen Rüstungen verringern, indem sie einen Furcht erregenden Schrei ausstoßen. Wenn Sie im Tempel das entsprechende Wissensgebiet erforschen, können

Anubis-Priester die Gegner vergiften.

## BAST-PRIESTERIN

Bast-Priesterinnen sind mit der Natur im Einklang und deshalb in der Lage, verbündete Einheiten zu heilen. Wenn Sie im Tempel das entsprechende Wissensgebiet erforschen, können Bast-Priesterinnen einen Panther zur Hilfe rufen.



## SKLAVE

Sklaven übernehmen verschiedene Arbeiten: Sie fällen Bäume, schürfen nach Gold, bauen Nahrungsmittel in der Oase an, errichten Gebäude und sammeln Waffen ein.

## PFERDE

Ägypter können auf Pferden reiten. Reiter sind sehr mobil und verfügen über hohe Kampfwerte.





#### WURFMASCHINE

Bei Wurfmaschinen handelt es sich um mächtige Belagerungswaffen, die effektiv gegen die gegnerische Infanterie eingesetzt werden können. Eine Wurfmachine schleudert eine Anzahl von Pfeilen, die einen größeren Bereich abdecken und jedem innerhalb dieses Bereiches Schaden zufügen.

#### SCHWERER STREITWAGEN

Schwere Streitwagen sind im Einsatz gegen gegnerische Infanterie mächtige Waffen. Sie können drei Einheiten auf einem schweren Streitwagen befördern: einen Wagenlenker und zwei Krieger, die die Gegner mit Fernwaffen angreifen. Außerdem kann ein schwerer Streitwagen Feinde rammen und dadurch großen Schaden verursachen. Allerdings erleiden auch der schwere Streitwagen und seine Passagiere durch einen Rammangriff Schaden.



#### RAMMBOCK

Ein Rammbock ist ein leistungsstarkes Belagerungsfahrzeug, das die Ägypter bei der Belagerung von Städten einsetzen. Keine Mauer kann einem Rammbock widerstehen. Auf dem Rammbock montierte Schilde beschützen die Krieger, die den Rammbock bewegen, vor Angriffen mit Fernwaffen.

Rammböcke können durch das Erforschen des Wissensgebietes „Verbessertes Gleichgewicht“ ausgerüstet werden.



#### LEICHTES KRIEGSSCHIFF

Die Besatzung eines leichten Kriegsschiffes besteht aus 5 Kriegen. Das Schiff verfügt über keine eigenen Waffen. Dank der hohen Geschwindigkeiten, die es erzielen kann, und seiner Manövrierfähigkeit ist ein leichtes Kriegsschiff hervorragend für Aufklärung und Erkundung geeignet. Außerdem kann ein leichtes Kriegsschiff aufgrund seiner Schnelligkeit dazu eingesetzt werden, feindliche Seefahrzeuge zu rammen.

#### SCHWERES BATTLESHIP

Die schweren Kriegsschiffe der Ägypter lassen sich hervorragend bei Seeschlachten einsetzen. Schwere Kriegsschiffe sind zwar langsam und schwerfällig, aber ihre Besatzung besteht aus 10 Kriegen und sie verfügen über auf dem Deck montierte Waffen.



#### FRACHTKAHN

Bei einem Frachtkahn handelt es sich um ein langsames Seefahrzeug, das eine große Lagerkapazität bietet. Auf einem Frachtkahn können Sie nicht nur Krieger, sondern auch Tiere und Belagerungsfahrzeuge transportieren.

# Credits

## PLAYLOGIC

Executive Vice President  
Rogier W. Smit

Chief Marketing and  
Sales Officer /VP

Stefan Layer

Chief Technology  
Officer  
& Production Director  
Dominique Morel

Sales Manager  
Russell Beadle

Marketing Manager  
Beco Mulderij

PR Manager  
Jean-Paul Hardy

Corporate  
Communications and IR  
Manager  
Esther Berger  
Product Support  
Services Manager  
Claire McGowan

Special thanks to  
Willem M. Smit, Chief  
Executive Officer

PR US:  
Kohnke Communications

PR Europe:  
IMC InteractiveMedia-  
Consulting  
Ingo Horn

Producing  
Jochen Hamma  
Michael Hengst  
Torsten Hess

DTP and Layout  
Klaus D. Hoffmann

QA:  
RelQ

MUSIC:  
Dynamedion

Voiceovers German,  
English:  
Toninton

Voiceovers French,  
Italian,  
Spanish:  
DL Multimedia, Madrid

CGI:  
Abyss Light

## WORLDForge

Project leader  
Vladimir Nikolaev

Game Design

Lead game designer  
Roman "KI" Volkov

Scenario  
Egor Gudovich

Stepan Vahtin  
Stanislav Ivanov

Race design  
Roman Volkov  
Dmitriy Rychkov  
Yuriy Tkachuk

Level design  
Egor Gudovich  
Stepan Vahtin

Stanislav Ivanov  
Aleksei Yanin  
Pavel "Mazay" Pashinskiy  
Petr Loginov

Scripting  
Egor Gudovich  
Stepan Vahtin  
Stanislav Ivanov  
Aleksei Yanin  
Petr Loginov  
Dmitriy Rychkov  
Yuriy Tkachuk  
Aleksandr Paletskiy

AI design & scripting  
Stanislav Ivanov  
Aleksei Yanin  
Pavel "Mazay" Pashinskiy

Localization

Localization manager  
Nikita Martemianov

Translator  
Nikita Martemianov

Programming

Lead programmer  
Evgeniy Lominin



## AI

Sergei Sitnikov  
Oleg Lychanyi  
Vladimir Medintsev  
Igor' Baibus

## GUI

Sergei Strukov

## Physics

Stanislav Rodionov  
Denis Klimenkov

## Graphics

Evgeniy Lominin

## Sound

Pavel Korol'kov

Vladimir Kovner

## Network

Vyacheslav Karlov

## Game logic

Evgeniy Lominin  
Sergei Pisarevskiy  
Vyacheslav Karlov  
Pavel Korol'kov

## Graphics

## Art director

Mihail Babenko

## 2D

Dar'ya Sologub  
Svetlana Kolosova  
Dina Popova  
Dmitriy Krasnov  
Roman Tulinov  
Anastasiya Danilova  
Roman Gatylo  
Evgeniy Kostryukov  
Sergei Koz'yakov

## 3D

Marina Abros'kina  
Oleg Cherepov  
Anton Turchinov  
Aleksandr Lyamkin  
Aleksandr Parfenov  
Andrei Surin  
Andrei Zenin  
Ol'ga Rusinova  
Marianna Cherkasova  
Elena Muhina  
Svetlana Kolosova  
Viktor Karpenko  
Viktor Levadnyi  
Sergei Sitnikov  
Konstantin Kryuchkov  
Il'ya Zubov  
Roman Zavolozhin  
Ivan Kravchuk  
Sergei Perov

## Animation

Oleg Cherepov  
Andrei Surin  
Yuriy Gribanov  
Viktor Karpenko  
Sergei Sitnikov  
Aleksandr Il'in

## Level design

Dmitriy Skurzhanskiy  
Natal'ya Dolgoplova  
Marina Vashurina  
Mihail Butin  
Roman Gatylo

## Sound

Lead sound producer  
Nikita Demidov

## Sound producers

Anton Letnikov  
Dmitriy Starodubtsev  
Pavel Korol'kov

## Testing

Lead tester  
Yuriy Tkachuk

## Testers

Dmitriy Rychkov  
Andrei Afanas'ev  
Roman Bataev  
Andrei Koren'kov  
Evgeniya Posledova  
Andrei Voronkov  
Andrei Berezhnoi  
Aleksandr Cherkasov  
Aleksandr Semenov  
Dmitriy Bragin  
Vladimir Rogozin

Ancient Wars: Sparta © 2007  
Playlogic International N.V. All  
rights reserved.

Developed by World Forge.

Published by Playlogic

International N.V. Distributed  
by Eidos Interactive.

Ancient Wars and Playlogic  
are registered trademarks of  
Playlogic International N.V.  
Eidos & the Eidos logo are  
trademarks of the Eidos  
group of companies. All other  
trademarks are the property of  
their respective owners.

## HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:  
Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

### ONLINE-ANGEBOT:

**Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:**

<http://www.eidoshelpline.de>

**Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:**

<http://techsupport.eidos.de>

**Informationen über Eidos erhalten Sie unter:**

<http://www.eidos.com>

**Registrierung für den Eidos-Newsletter unter:**

<http://www.eidosweb.de/newsletter>

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen: Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf „Start“ in der Taskleiste und anschließend auf „Ausführen“.
- Geben Sie „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

### DEUTSCHLAND:

**Spielerische Hotline: 0900-1-839 582**(€ 1,86 pro Minute aus dem Festnetz)  
(bei Fragen zum Spielablauf, TIPPs & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

**Technische Hotline: 0900-1-839 572**(€ 1,86 pro Minute aus dem Festnetz)  
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

## ÖSTERREICH:

**Spielerische Hotline: 0900 - 400 895** (€ 1,80 pro Minute aus dem Festnetz)  
(bei Fragen zum Spielablauf, TIPPs & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

**Technische Hotline: 0900 - 400 894** (€ 1,80 pro Minute aus dem Festnetz)  
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler,  
Soundfehler, Abstürze etc.)

## SCHWEIZ:

**Spielerische Hotline: 0900 - 220 222** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)  
(bei Fragen zum Spielablauf, TIPPs & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

**Technische Hotline: 0900 - 770 771** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)  
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler,  
Soundfehler, Abstürze etc.)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können. Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

## ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;

- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkservers laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

#### HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt. Eidos Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19 3RU

#### HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.

Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

#### GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.









A·N·C·I·E·N·T W·A·R·S

# SPARTA

