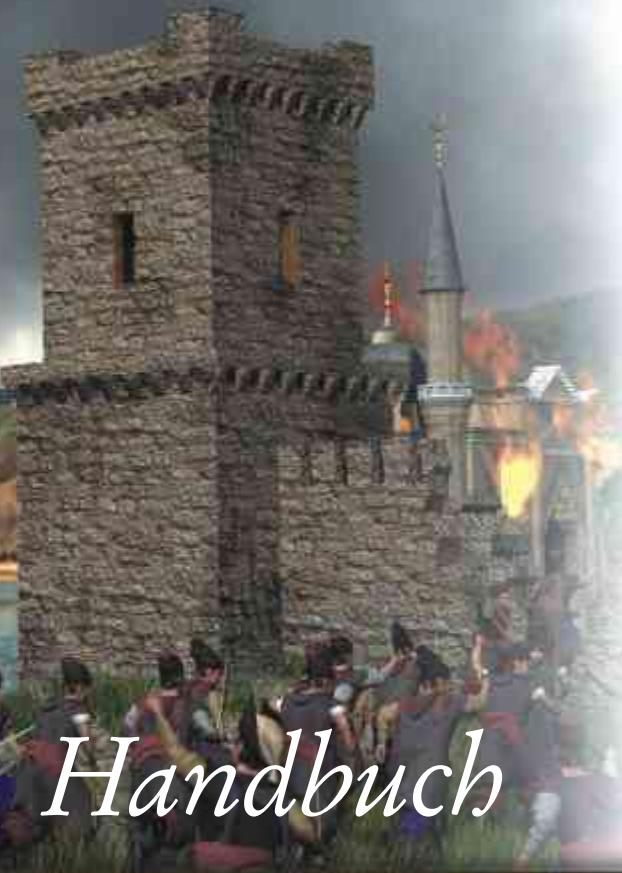




Cossacks

- European Wars



Handbuch

Unsere Supportmitarbeiter helfen Ihnen gerne
weiter - rund um die Uhr per E-Mail oder telefonisch
Montag bis Freitag von 11 bis 19 Uhr:

E-Mail: **support@cdv.de**

Telefon: **0 18 05 / 29 92 66**
(bundesweit 0,24 DM/min.)

COSSACKS - EUROPEAN WARS

© 2000 CDV Software Entertainment AG und GSC Game World. Jede Vervielfältigung außerhalb der gesetzlich zulässigen Fälle ist
untersagt. Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. NICHT FÜR DIE VERMIETUNG BESTIMMT.

Credits

Produzent - Sergiy Grygorovych

Leitender Programmierer - Andrew Shpagin

Tool-Programmierer - Sergei Ivantsov

Leitender Grafiker - Dmitry Zenin

Grafiker - Andrew Zenin

Grafiker - Roman Nesin

Historischer Berater/Grafiker - Andrew Zavolokin

Missionsdesign - Alex Dragon

Soundtechniker/Komponist - Andrew Prishchenko

Soundtechniker - Ilya Ivashchenko

QA-Team

Leiter QA-Team - Andrew Lutskevich

Tester - Eugene Volik

Tester - Alex Kovalenko

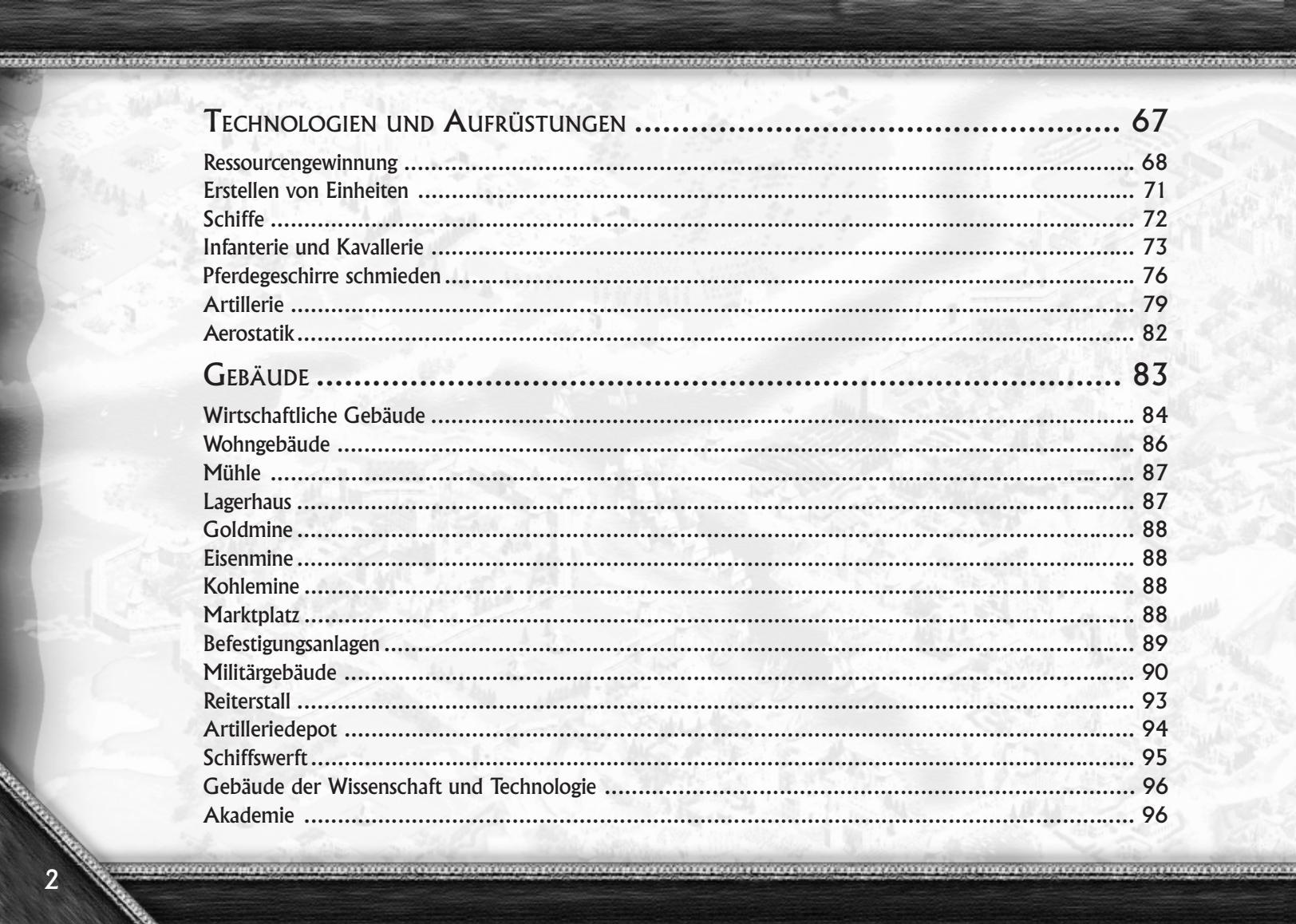
Tester - Sergei Belov

Projektmanager - Anton Bolshakov

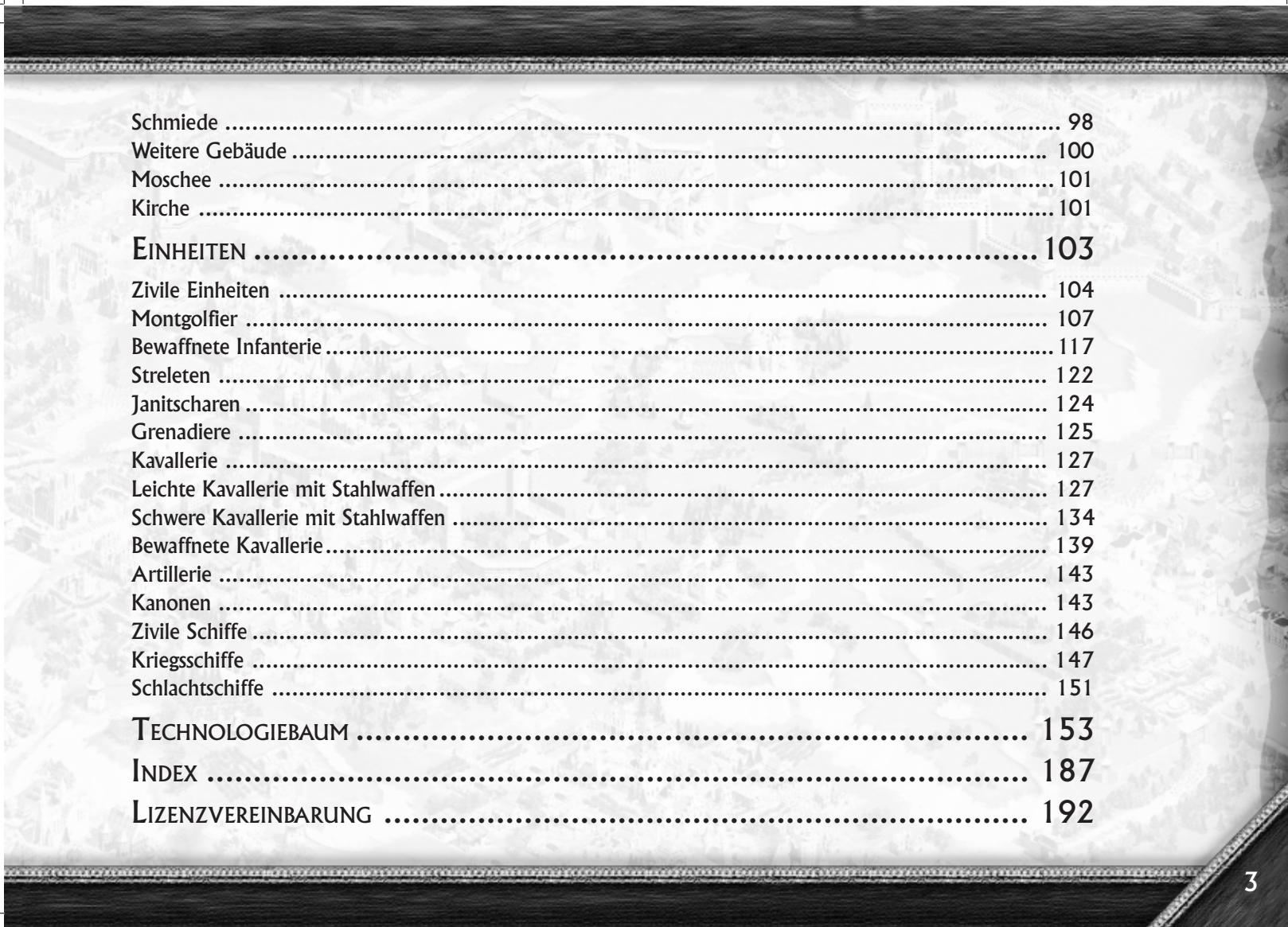
Generaldirektor - Sergiy Grygorovych

Inhaltsverzeichnis

1. SPIELSTART	6
2. STARTEN DES SPIELS	7
2.1 Die Menüs	
2.2 Das Spielinterface	14
3. BEDIENUNG	22
4. STARTEN EINES SPIELS	29
4.1 Einzelspieler	29
4.2 Mehrspieler	34
5. AUF DEM WEG ZUR WELTHERRSCHAFT	44
5.1 Wirtschaftliche Entwicklung	44
5.2 Handel	49
5.3 Erbauen von Gebäuden	50
5.4 Technologien und Forschung	54
5.5 Die Bevölkerung der Nation	55
5.6 Das Ausheben einer Armee	56
5.7 Kampfhandlungen	60



TECHNOLOGIEN UND AUFRÜSTUNGEN	67
Ressourcengewinnung	68
Erstellen von Einheiten	71
Schiffe	72
Infanterie und Kavallerie	73
Pferdegeschirre schmieden	76
Artillerie	79
Aerostatik	82
GEBÄUDE	83
Wirtschaftliche Gebäude	84
Wohngebäude	86
Mühle	87
Lagerhaus	87
Goldmine	88
Eisenmine	88
Kohlemine	88
Marktplatz	88
Befestigungsanlagen	89
Militärgebäude	90
Reiterstall	93
Artilleriedepot	94
Schiffswerft	95
Gebäude der Wissenschaft und Technologie	96
Akademie	96



Schmiede	98
Weitere Gebäude	100
Moschee	101
Kirche	101
EINHEITEN	103
Zivile Einheiten	104
Montgolfier	107
Bewaffnete Infanterie	117
Streleten	122
Janitscharen	124
Grenadiere	125
Kavallerie	127
Leichte Kavallerie mit Stahlwaffen	127
Schwere Kavallerie mit Stahlwaffen	134
Bewaffnete Kavallerie	139
Artillerie	143
Kanonen	143
Zivile Schiffe	146
Kriegsschiffe	147
Schlachtschiffe	151
TECHNOLOGIEBAUM	153
INDEX	187
LIZENZVEREINBARUNG	192



Cossacks

European Wars

1. SPIELSTART

1.1.1 SYSTEMANFORDERUNGEN

Die Minimalanforderungen für Cossacks sind ein Pentium-233, 32 MB RAM, eine DirectX-kompatible Grafikkarte mit mindestens 1 MB Grafikspeicher, eine DirectX-kompatible Soundkarte und eine Maus. Mit dieser Konfiguration läuft das Spiel mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln und einer nicht zu großen Anzahl von Einheiten in annehmbarer Geschwindigkeit (allerdings müssen Monitor und Grafikkarte eine Auflösung von 1024x768 Pixeln unterstützen, damit das Spiel gestartet werden kann).

Die empfohlenen Systemeigenschaften sind ein Pentium II-350, 64 MB RAM, eine DirectX-kompatible Grafikkarte mit mindestens 4 MB Grafikspeicher, ein 10-fach CD-ROM-Laufwerk, eine DirectX-kompatible Soundkarte und eine Maus. Mit dieser Konfiguration läuft das Spiel in hohen Auflösungen und mit einer großen Anzahl von Einheiten.

1.1.2 BETRIEBSYSTEM

Sie benötigen Windows 95, Windows 98, Windows ME, Windows 2000 oder Windows NT 4.0 mit Service Pack 4, um Cossacks zu spielen.

1.1.3 GRAFIK

Sie benötigen einen SVGA-Monitor und eine DirectX-kompatible Grafikkarte mit mindestens 1 MB Grafikspeicher, um das Spiel zu spielen. Es wird empfohlen, die aktuellen Treiber für die Grafikkarte zu installieren. Das Spiel benötigt keine 3D-Hardwareunterstützung.

Achtung!

Ihr Monitor muss mindestens eine Auflösung von 1024x768 Pixeln unterstützen, um das Spiel ausführen zu können. Falls Ihr Monitor nur niedrigere Auflösungen unterstützt, wird Cossacks nicht starten.

Achtung!

Sie müssen mindestens DirectX 6.0 auf Ihrem Computer installiert haben, um das Spiel auszuführen. Falls Sie DirectX nicht oder in einer niedrigeren Version installiert haben, können Sie es in aktueller Version von der Cossacks-CD-ROM installieren.

1.1.4 SOUND

Sie benötigen eine DirectX-kompatible Soundkarte, um das Spiel auszuführen. Es wird empfohlen, die aktuellen Treiber für die Soundkarte zu installieren.

Achtung!

In der Testphase wurde festgestellt, dass ältere Soundkarten in ISA-Steckplätzen sowie Soundkarten mit Yamaha SG Chipsatz zum „Absturz“ des Computers führen können. Dieses Problem können Sie nur beheben, indem Sie die aktuellen Treiber für die Soundkarte installieren.

Achtung!

Sie müssen mindestens DirectX 6.0 auf Ihrem Computer installiert haben, um das Spiel auszuführen. Falls Sie DirectX nicht oder in einer niedrigeren Version installiert haben, können Sie es in aktueller Version von der Cossacks-CD-ROM installieren.

1.1.5 BEDIENUNG

Die Bedienung des Spiels erfolgt über eine Standardmaus mit zwei Tasten und eine Microsoft-kompatible Tastatur.

1.1.6 FESTPLATTENSPEICHER

Sie benötigen mindestens 400 MB freien Festplattenspeicher und ein 2-fach oder schnelleres CD-ROM-Laufwerk, um das Spiel ohne Probleme zu installieren und auszuführen.

1.1.7 MEHRSPIELER

Um ein Mehrspielerspiel in einem LAN zu spielen, müssen Sie sowohl eine 10-/100-MBit-Netzwerkkarte in Ihrem System installiert haben, als auch IPX- oder TCP/IP-Protokolle.

Um ein Mehrspielerspiel über Modem zu spielen, müssen Sie ein Telefonmodem mit 28.800 KBit oder höher, ISDN, Kabel, T1 oder eine andere Internetverbindung in Ihrem System installiert haben.

1.1.8 SPIELINSTALLATION

Um das Spiel zu installieren, führen Sie bitte die folgenden Schritte aus:

1. Legen Sie die Cossacks-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und fahren Sie den Schlitten ein.

2. Wenn die AutoRun-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks aktiviert ist, startet das Installationsprogramm automatisch. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie das Programm Setup.exe im Hauptverzeichnis der Cossacks-CD-ROM manuell durch Doppelklick starten.
3. Befolgen Sie die Anweisungen des Installationsprogrammes.

1.2.1 PROBLEMBEHEBUNG

Achtung!

Es wird dringend davon abgeraten, die CPU oder andere Komponenten Ihres Computers zu übertakten. Neben der Gefahr, Komponenten des Computers zu beschädigen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass Cossacks oder andere Software instabil läuft.

2. STARTEN DES SPIELS

Falls Sie während der Installation des Spiels angegeben haben, Verknüpfungen auf dem Desktop zu erzeugen, so können Sie das Spiel durch Doppelklick auf das Cossacks-Symbol auf dem Desktop starten. Sie können das Spiel auch über die entsprechende Verknüpfung im Startmenü starten.

Nach Start des Spieles läuft das Intro ab; Sie können dieses jederzeit durch Drücken einer beliebigen Taste abbrechen. Danach wird das Hauptmenü angezeigt, von dem aus Sie ein Einzelspieler- oder Netzwerkspiel starten, Optionen einstellen, das Intro ansehen oder zu Windows zurückkehren können.

2.1 DIE MENÜS

2.1.1 HAUPTMENÜ

Einzelspieler - Zum Einzelspieler-Menü gelangen Sie, wenn Sie diese Option wählen und sich einen Namen aussuchen oder selber einen eingeben. Hier können Sie eine Einzelspieler-Variante auswählen: Kampagne, Einzelmission oder Zufallskarte.

Mehrspieler - Wählen Sie diese Option und geben Sie einen Namen ein oder wählen Sie einen, um zum Mehrspieler-Menü zu gelangen. Hier können Sie dann eine der Mehrspieler-Varianten wählen: Deathmatch oder Historische Schlachten.

Spiel laden - Mit dieser Option laden Sie bereits gespeicherte Spiele.

Optionen - Wählen Sie diese Option, um die Spieleinstellungen zu ändern.

Intro - Spielt das Intro ab.

Verlassen - Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden und zu Windows zurückzukehren.



2.1.2 EINZELSPIELER-MENÜ



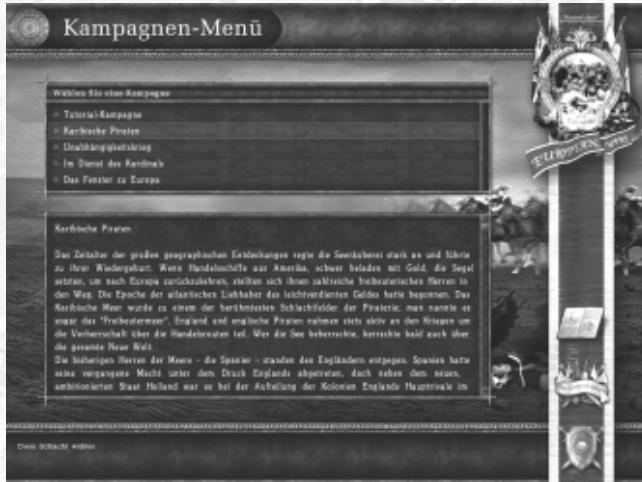
Kampagne - Wählen Sie diese Option, um im Menü „Kampagne“ zwischen dem Tutorial, englischen, ukrainischen, französischen oder russischen Kampagnen zu wählen.

Einzelmission - Mit dieser Option wählen Sie eine der Einzelmissionen.

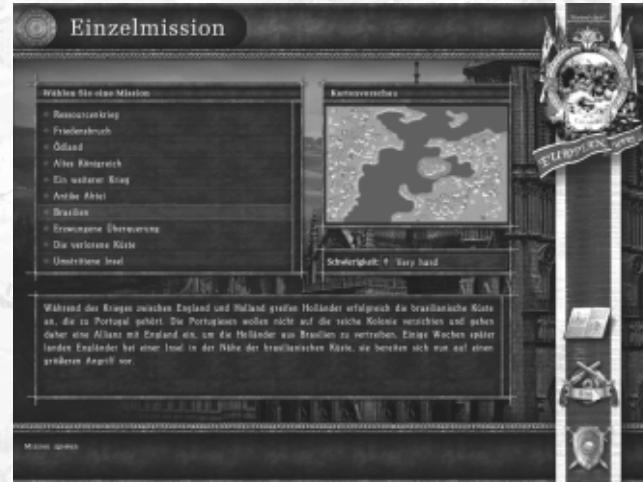
Zufallskarte - Wählen Sie diese Option, um zum Menü der Zufallskarte zu gelangen, in dem Sie dann die Spieleinstellungen ändern können.

Zurück - Wählen Sie diese Option, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Menü „Kampagne“



Menü „Einzelmission“



Wenn Sie eine der Kampagnen wählen, gelangen Sie in die entsprechende Kampagne und können die erste Mission beginnen. Erst wenn Sie die erste Mission der entsprechenden Kampagne bestanden haben, können Sie die darauf folgende Mission starten.

Im Menü „Einzelmission“ können Sie jede beliebige Mission in beliebiger Reihenfolge spielen.

Menü „Zufallskarte“



Im Menü der Zufallskarte können Sie viele Einstellungen für die Zufallskarten vornehmen.

Sie können das Spiel entweder mit den vorgegebenen Karten spielen oder eine Zufallskarte benutzen, die sich jedes Mal auf eine andere Art und Weise zusammenstellt, wodurch Sie sozusagen mit endlos vielen Karten ausstattet werden.

Menü „Mehrspieler“



Deathmatch - Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Spiel mit anderen Spielern über Modem, Netzwerk oder per Internet spielen wollen. Wie man ein Netzwerkspiel erstellt oder sich anschließt wird im Abschnitt 4.2 erklärt.

Historische Schlachten - Wenn Sie diesen Modus gewählt haben, können Sie sich mit einem anderen Spieler über das Modem, LAN oder Internet die besten Historischen Schlachten liefern. Weitere detailliertere Informationen, wie man z.B. an einem Netzwerkspiel teilnimmt oder eines erstellt finden Sie im Abschnitt 4.2

Deathmatch-Optionen



Historische Kriege



In diesem Menü können Sie, wenn Sie Ihr Spiel erstellen oder einem bereits erstellten beitreten wollen, alle Einstellungen für das Netzwerkspiel vornehmen. Die Details, wie man ein Netzwerkspiel erstellt oder an einem teilnimmt, sowie die Einstellungen stehen im Abschnitt 4.2

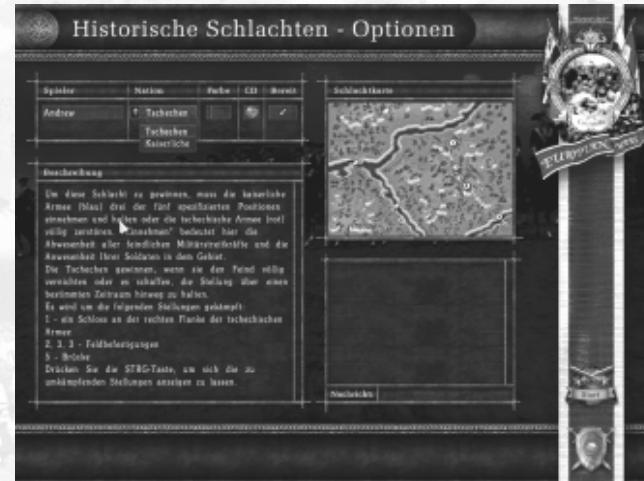
Hier können Sie etwas über die Kriege aus dem Spiel erfahren - über den Dreißigjährigen Krieg, den Siebenjährigen Krieg, den Kontinentalen Krieg, den Spanischen Erbfolgekrieg und den Nordischen Krieg - sowie eine Schlacht wählen, an der Sie teilnehmen wollen.

Historische Schlachten

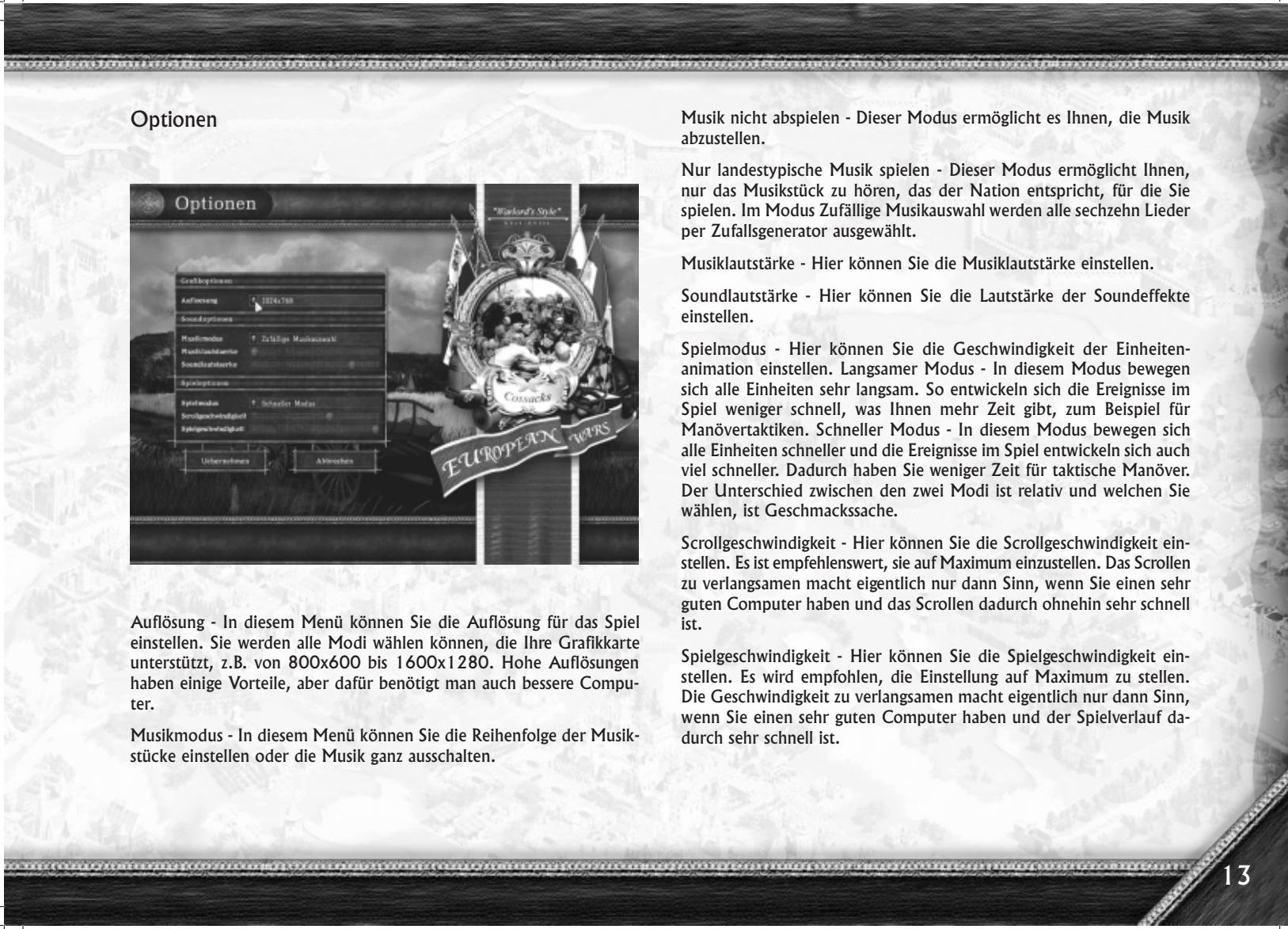


Hier finden Sie genauste Informationen darüber, wie die von Ihnen gewählte Schlacht sich entwickelt, welche Truppen daran teilnahmen, und wer der Sieger war.

Optionen für Historische Schlachten



Hier können Sie wählen, für welche Seite Sie kämpfen wollen, sowie herausfinden, was Sie für einen Sieg zu tun haben.



Optionen

Music not play - This mode allows you to turn off the music.

Only play national music - This mode allows you to hear the music piece that corresponds to the nation you are playing. In the Random Music Selection mode, all sixteen songs will be selected by a random generator.

Music volume - Here you can set the music volume.

Sound volume - Here you can set the volume of the sound effects.

Game mode - Here you can set the speed of the unit animation. Slow mode - In this mode the units move very slowly. So the events in the game develop less quickly, for example for maneuver tactics. Fast mode - In this mode the units move faster and the events in the game develop faster. The difference between the two modes is relatively small and which you choose is a matter of taste.

Scroll speed - Here you can set the scroll speed. It is recommended to set it to maximum. Scrolling to slow down makes sense only if you have a very good computer and scrolling is still very fast.

Game speed - Here you can set the game speed. It is recommended to set it to maximum. Slowing down the game speed makes sense only if you have a very good computer and the game play is very fast.

Resolution - In this menu you can set the resolution for the game. You can choose all modes that your graphics card supports, e.g. from 800x600 to 1600x1280. High resolutions have some advantages, but you also need a better computer.

Music mode - In this menu you can set the order of the music pieces or turn off the music completely.

ENZYKLOPÄDIE



Das Spiel beinhaltet ein detaillierte Enzyklopädie, die historische Ereignisse in Europa während des 16-18 Jahrhundert erläutert. Außerdem gib es hier genauste Spielinformationen, z.B. über Einheiten, ihre Charaktere und Gebäude. Sie können die Enzyklopädie des Spiels öffnen, indem Sie den Button „Enzyklopädie“ anklicken.

2. DAS SPIELINTERFACE

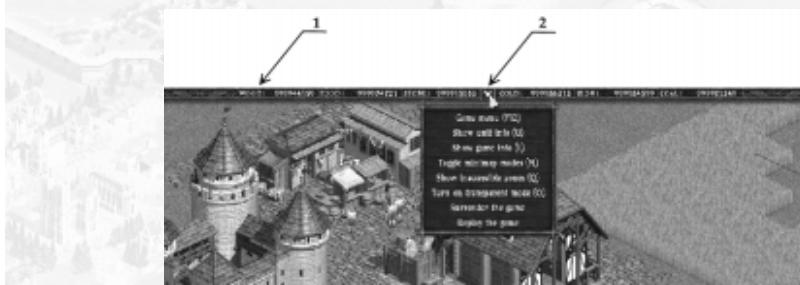
2.1.1 Hauptbildschirm

Alle entscheidenden Ereignisse des Spiels sind auf dem Hauptbildschirm zu beobachten. Im oberen Bereich des Bildschirms befindet sich eine Infozeile (1), die anzeigt, über wie viele Ressourcen Sie verfügen. In der Mitte dieser Zeile befindet sich ein Button (2). Durch Anklicken dieses Buttons erscheint ein Menü, das Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten bietet:

1. Spielmenü (F12) - Durch Anklicken dieser Option oder Drücken der F12-Taste erscheint ein Menü, in dem Sie speichern, laden, Optionen festlegen oder zum Hauptmenü zurückkehren können.
2. Einheiten-Info anzeigen (U) - Durch Anklicken dieser Option oder Drücken der „U“-Taste wird ein zusätzliches Menü angezeigt, dem Sie detaillierte Informationen über Einheiten und Gebäude entnehmen können. Doppelklick auf diesen Eintrag oder

erneutes Drücken der „U“-Taste deaktiviert dieses Menü wieder. Weitere Informationen über dieses zusätzliche Menü in Abschnitt 2.1.6

3. Spielinfo anzeigen (I) - Durch Anklicken dieser Option oder Drücken der „I“-Taste wird ein zusätzliches Menü angezeigt, dem Sie Informationen über die Anzahl der Punkte, die die einzelnen Spieler erreicht haben, deren Verluste, Marktpreise, sowie gewonnene und ausgegebene Ressourcen entnehmen können. Doppelklick auf diesen Eintrag oder erneutes Drücken der „I“-Taste deaktiviert dieses Menü wieder. Weitere Informationen über dieses zusätzliche Menü in Abschnitt 2.1.7
4. Minikarten-Modus wechseln (M) - Durch Anklicken dieser Option oder Drücken der „M“-Taste können Sie die Minikarte vergrößern. Doppelklick auf diesen Eintrag oder erneutes Drücken der „M“-Taste stellt die ursprüngliche Größe der Minikarte wieder her.
5. Unzugängliche Gebiete anzeigen (Q) - Durch Anklicken dieser Option oder Drücken der „Q“-Taste werden unzugängliche Gebiete markiert. Dies sind Berghänge, Unebenheiten der Landschaft, Sumpfe, Flüsse und Seen etc. Doppelklick auf diesen Eintrag oder erneutes Drücken der „Q“-Taste entfernt die Markierung der unzugänglichen Gebiete wieder.
6. Transparenzmodus einschalten (O) - Durch Anklicken dieser Option oder Drücken der „O“-Taste werden alle Gebäude, Mauern, Türme etc. transparent angezeigt, um die Einheiten dahinter sichtbar zu machen. Doppelklick auf diesen Eintrag oder erneutes Drücken der „O“-Taste zeigt diese Objekte wieder un durchsichtig an.



Im unteren Bereich des Bildschirms werden sich Textnachrichten (1), Informationen über markierte Einheiten oder Gebäude (2), die verfügbaren Befehle für das markierte Objekt, die Gebäude, die von der markierten Einheit momentan errichtet werden können und auf dem Markt verfügbare Aufrüstungen (3) befinden; in der rechten unteren Ecke befindet sich eine Minikarte (4)



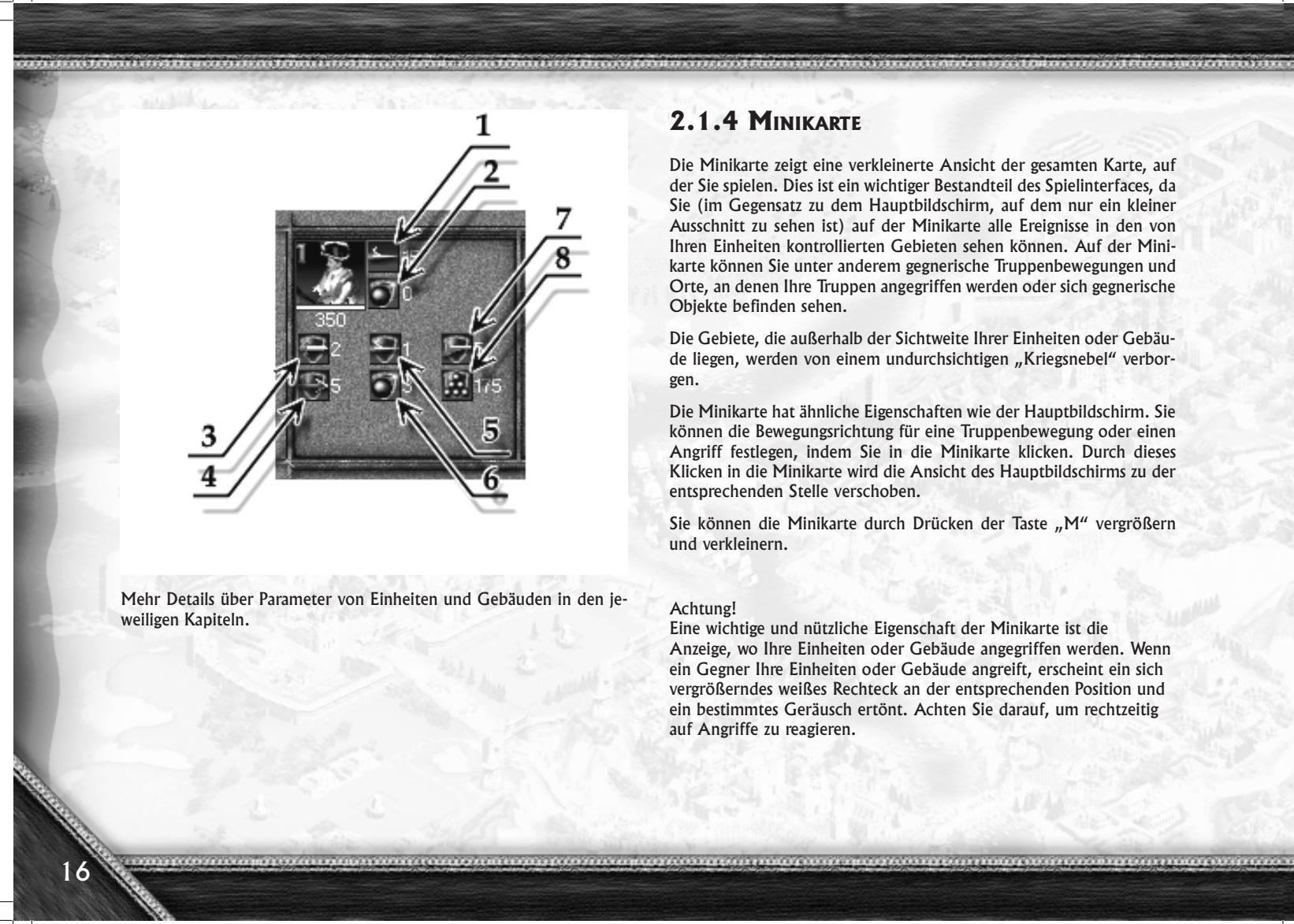
2.1.2 AKTUELLE TEXTNACHRICHTEN

Alle Ereignisse im Spiel, z. B. die Fertigstellung eines Gebäudes, eines Einheiten-Trainings oder einer Aufrüstung, werden von einer entsprechenden Textnachricht in der linken unteren Ecke des Bildschirms begleitet (1).

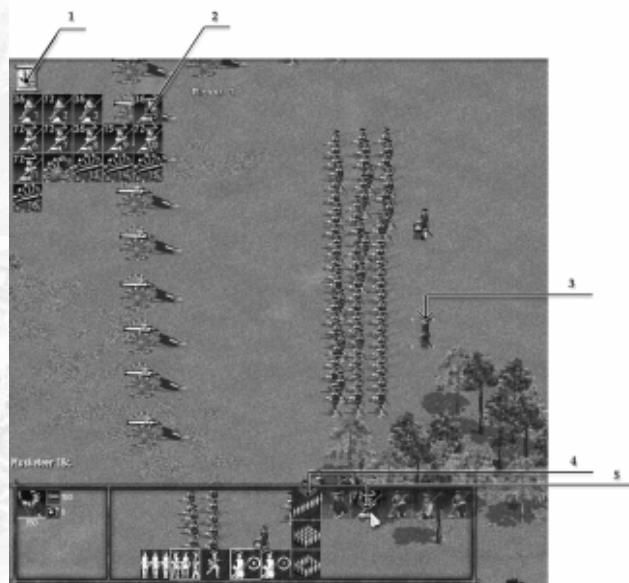
2.1.3 INFORMATIONEN ÜBER MARKIERTE EINHEITEN ODER GEBÄUDE

Informationen über markierte Einheiten oder Gebäude beinhalten Parameter und Typ für Angriff (1), Parameter für alle Verteidigungstypen (2) sowie Lebenspunkte. Die Einheit im Bild beispielsweise hat 350 Lebenspunkte (1), keinen Bonus auf Verteidigung (2), einen Schutz von 2 gegen Säbel und Schwerter (3), von 5 gegen Pfeile (4), von 1 gegen Piken und Lanzen (5), von 3 gegen Artillerie (6), von 5 gegen Gewehrkugeln (7) und von 175 gegen Kartätschen (8).





2.1.5 MENÜ „MILITÄRISCHE FORMATIONEN UND BATTERIEN“



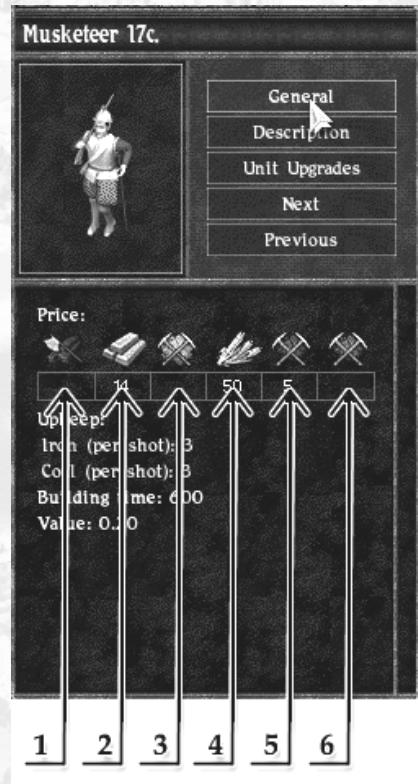
Nachdem Sie mindestens eine Formation oder Batterie gebildet haben, erscheint das Menüs „Militärische Formationen und Batterien“ in dem Interface (1). Durch Klick auf dieses Symbol sehen Sie alle Formationen, die Sie im Moment besitzen (2). Durch diese Symbole sehen Sie, welche Truppenteile und Geschütze sich in Formation befinden, die Typen der Formationen, Ihre Anzahl und die Anzahl der Soldaten oder Geschütze, die sie enthalten.

Mit diesem Menü können Sie schnell die benötigte Formation oder Batterie auswählen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf das Formations-Symbol zeigen, wird es auf der Karte markiert. Durch Anklicken wird die Formation markiert.

2.1.6 MENÜ „EINHEITEN-INFO“

Durch Drücken der „U“-Taste oder Anklicken der entsprechenden Option im Menü können Sie das Menü „Einheiten-Info“ aufrufen. Hier erhalten Sie detaillierte Informationen über eine Einheit, ihre Parameter, Werte, ausgegebene und verbrauchte Ressourcen, Aufrüstungen etc.

Durch Anklicken der Option „Allgemein“ können Sie die Parameter der Einheit, ihre Bauzeit, ausgegebene und verbrauchte Ressourcen und die Anzahl der Punkte für diese Einheit, wenn die Punkte ermittelt werden, einsehen.



1 - Holz, 2 - Gold, 3 - Stein, 4 - Nahrung, 5 - Eisen, 6 - Kohle



Beschreibung

Durch Anklicken von „Beschreibung“ wird eine kurze Beschreibung der Einheit oder des Gebäudes mit den jeweiligen Vor- und Nachteilen angezeigt.

Einheitenaufrüstungen

Durch Anklicken von „Einheitenaufr.“ sehen Sie die möglichen Aufrüstungen für diese Einheit oder dieses Gebäude.

Große Symbole bedeuten allgemeine Aufrüstungen, die in der Akademie oder der Schmiede stattfinden. Darunter befinden sich Tabellen, in denen abzulesen ist, inwieweit Angriffs- und Verteidigungsparameter der Einheit durch Training in Kasernen oder Reiterställen verbessert werden können.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eine Aufrüstung deuten, erscheint ein Text, der die Aufrüstung und ihre Kosten beschreibt.

Weiter

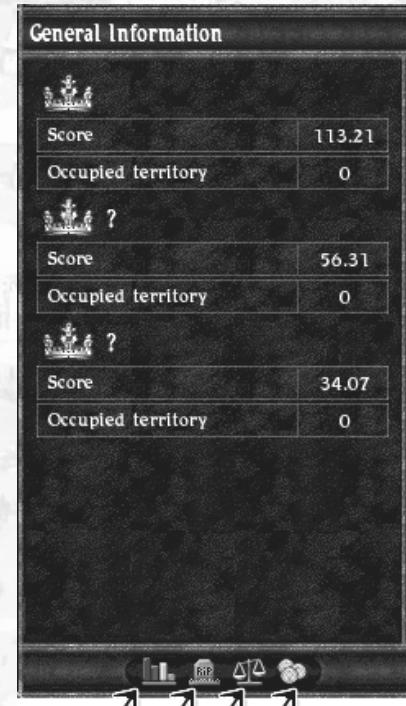
Durch Anklicken von „Weiter“ gelangen Sie zur nächsten Einheit oder zum nächsten Gebäude.

Zurück

Durch Anklicken von „Zurück“ gelangen Sie zur vorherigen Einheit oder zum vorherigen Gebäude.

2.1.7 MENÜ „SPIELINFO“

Durch Drücken der „I“-Taste oder Anklicken der entsprechenden Option im Menü rufen Sie das Menü „Spielinfo“ auf. Diesem können Sie Informationen über die Anzahl der Punkte, die die einzelnen Spieler erreicht haben, deren Verluste, Marktpreise, sowie gewonnene und ausgegebene Ressourcen entnehmen.

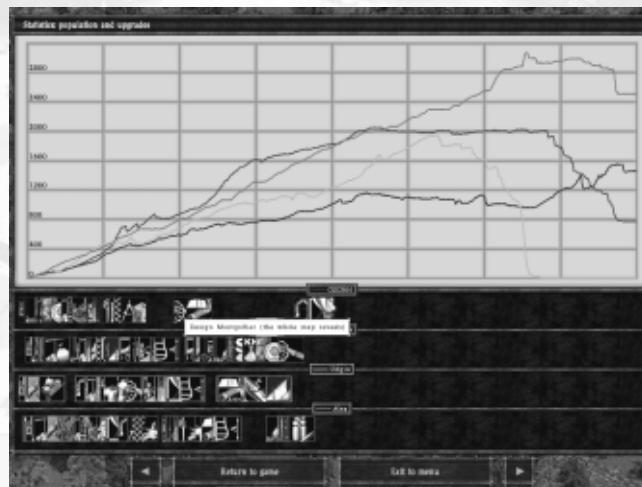


1 - Allgemeine Informationen, 2 - Opferliste, 3 - Marktpreise.
(Vergleichstabellen für den Ressourcentausch) 4 - Anzahl der Leute, die mit Ressourcenbeschaffung beschäftigt sind.

2.1.8 STATISTIKEN (NUR BEI ZUFALLSKARTE ODER DEATHMATCH)

Nachdem ein Spiel auf einer Zufallskarte oder ein Deathmatch beendet ist, drücken Sie die ESC-Taste, um Statistiken mit detaillierten Informationen über das vorangegangene Spiel angezeigt zu bekommen.

2.1.9 TABELLE „STATISTIKEN: BEVÖLKERUNG UND AUFRÜSTUNGEN“



Im oberen Bereich dieses Bildschirms befindet sich eine Tabelle der Bevölkerungsentwicklung in dem vorangegangenen Spiel. Die Farben der Kurven entsprechen den Farben der Spieler.

Die horizontale Ausdehnung der Kurve entspricht dem Zeitpunkt im Spiel, während die vertikale die Bevölkerungszahl zum entsprechenden Zeitpunkt repräsentiert.

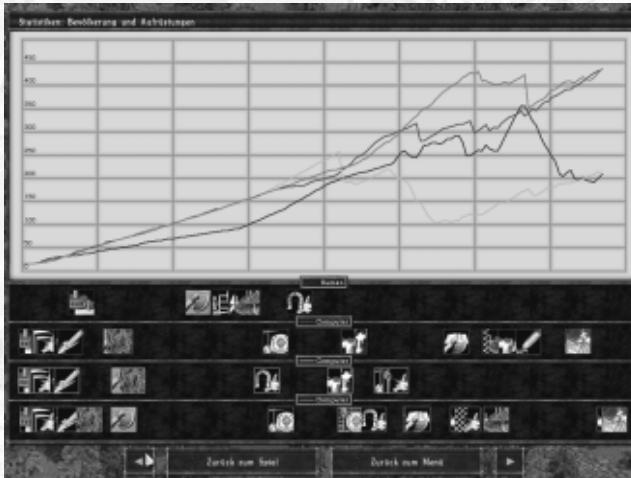
Darunter sind die vervollständigten Aufrüstungen der einzelnen Spieler aufgelistet. Ihre horizontale Position entspricht dem Zeitpunkt im Spiel, zu dem sie stattfanden.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eines dieser Aufrüstungs-Symbole deuten, erscheint ein Text mit der Art der Verbesserung.

Klicken Sie auf den „Weiter“-Button (ein Dreieck mit der Spitze nach rechts), um zu der Tabelle „Statistik: Punkteverlauf“ zu gelangen.



Tabelle „Statistik: Punkteverlauf“



Im oberen Bereich dieses Bildschirms wird der Punktestand eines jeden Spielers zu einem bestimmten Zeitpunkt des vorangegangenen Spiels angezeigt. Die Farben der Kurven entsprechen den Farben der Spieler.

Die horizontale Ausdehnung der Kurve entspricht dem Zeitpunkt im Spiel, während die vertikale die Punktzahl zum entsprechenden Zeitpunkt repräsentiert.

Wie unter der Tabelle „Statistiken: Bevölkerung und Aufrüstungen“ sind darunter die vervollständigten Aufrüstungen der einzelnen Spieler

aufgelistet. Ihre horizontale Position entspricht dem Zeitpunkt im Spiel, zu dem sie stattfanden.

Klicken Sie auf den „Weiter“-Button (ein Dreieck mit der Spitze nach rechts), um zu der Tabelle „Statistik“ zu gelangen.

Klicken Sie auf den „Zurück“-Button (ein Dreieck mit der Spitze nach links), um zu der Tabelle „Statistiken: Bevölkerung und Aufrüstungen“ zu gelangen.

Tabelle „Statistik“

In dieser Tabelle finden Sie detaillierte Informationen zu praktisch allen Parametern des Spiels. Sie können einsehen, wie viele Ressourcen sie gewonnen haben, wie viel davon wofür ausgegeben wurden und wie viele und welche Einheiten Sie gebaut und verloren haben.

Klicken Sie auf den „Zurück“-Button (ein Dreieck mit der Spitze nach links), um zu der Tabelle „Statistiken: Bevölkerung und Aufrüstungen“ zu gelangen.

Zum Spiel zurückkehren

Klicken Sie auf „Zurück zum Spiel“, um zum Spiel zurückzukehren.

Zum Hauptmenü zurückkehren

Klicken Sie auf „Zurück zum Menü“, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

3. BEDIENUNG

Sie können das Spiel ausschließlich mit einer Maus mit zwei Tasten bedienen. Für die häufigsten oder besonders wichtigen Funktionen sind Tastaturkürzel vorhanden. Eine komplette Liste der Tastaturkürzel befindet sich im Abschnitt 3.1.18

3.1.1 EINHEITEN ODER GEBÄUDE AUSWÄHLEN

Um eine Einheit oder ein Gebäude auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

Um die Auswahl wieder aufzuheben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf der Karte.

3.1.2 MEHRERE EINHEITEN ODER GEBÄUDE AUSWÄHLEN

Um mehrere Einheiten oder Gebäude auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf der Karte und bewegen Sie die Maus, während Sie die Maustaste weiterhin gedrückt halten. Es erscheint ein zyanfarbenes Rechteck, das Sie mit der Maus vergrößern können. Alle Einheiten oder Gebäude, die sich innerhalb des Rechtecks befinden, wenn Sie die Maustaste loslassen, werden markiert. (Befinden sich Einheiten und Gebäude in dem Rechteck, werden nur die Einheiten markiert.)

3.1.3 BEWEGEN VON EINHEITEN

Wählen Sie eine Einheit, eine Gruppe von Einheiten oder eine Formation.

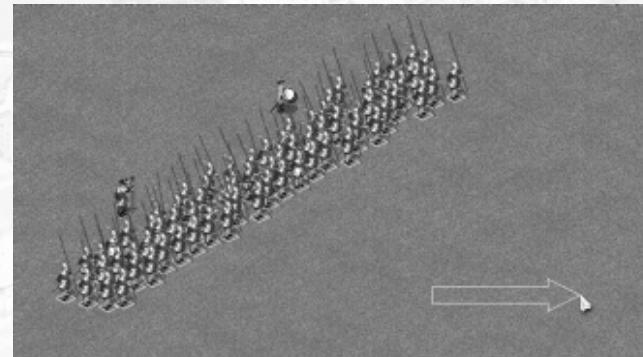
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Stelle auf der Karte oder der Minikarte. Die markierten Einheiten bewegen sich dorthin.

3.1.4 BEWEGEN VON EINHEITEN MIT ANGABE DER BLICKRICHTUNG

Wählen Sie eine Einheit, eine Gruppe von Einheiten oder eine Formation.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Stelle auf der Karte oder der Minikarte und halten Sie die Maustaste gedrückt. Durch Bewegung der Maus können Sie nun einen Pfeil festlegen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, bewegen sich die Einheiten zum hinteren Ende des Pfeils (also zu der Stelle, an der Sie die rechte Maustaste gedrückt haben). Dort angekommen blicken Sie in Richtung der Pfeilspitze (also zu der Stelle, an der Sie die rechte Maustaste losgelassen haben).

Die Angabe der Blickrichtung erlaubt es Ihnen nicht nur, Ihre Truppen besser zu kontrollieren und einzusetzen, sondern Sie sind dem Gegner dadurch auch taktisch überlegen. Beispielsweise sind Attacken von hinten oder von den Flanken besonders für die Formationen sehr gefährlich.



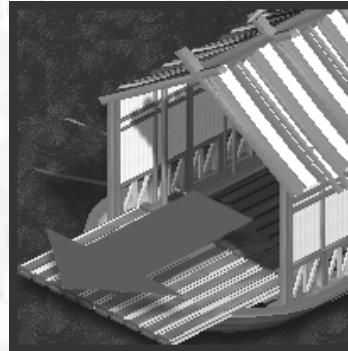
3.1.5 TASTATURKÜRZEL FÜR EINHEITEN UND FORMATIONEN

Jede Einheit, Gruppe von Einheiten, Formation oder Batterie kann mit einem Tastatursymbol verbunden werden. Wählen Sie hierzu eine Einheit, Gruppe von Einheiten, Formation oder Batterie, drücken Sie die STRG-Taste und halten sie gedrückt. Drücken Sie dann eine Nummertaste zwischen 0 und 9. Ab jetzt können Sie diese Einheit, Gruppe von Einheiten, Formation oder Batterie markieren, indem Sie die entsprechende Nummer drücken.

Sie können weitere Einheiten zu Gruppen von markierten Einheiten hinzufügen. Markieren Sie hierzu Ihre Einheiten und drücken und halten Sie die Umschalttaste, während Sie weitere Einheiten markieren. Jetzt sind zwei Gruppen von Einheiten markiert. Drücken und halten Sie die STRG-Taste und drücken Sie eine Nummertaste zwischen 0 und 9, um die neu erstellte Gruppe mit einem Tastatursymbol zu versehen.

3.1.6 EINHEITEN MIT WEGPUNKTEN BEWEGEN

Sie können eine Strecke von Wegpunkten festlegen, die von Ihren Einheiten nacheinander aufgesucht werden. Markieren Sie eine Einheit oder Gruppe von Einheiten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf verschiedenen Stellen auf der Karte. Ihre Einheiten gehen alle Stellen, auf die Sie geklickt haben, in derselben Reihenfolge ab.



3.1.7 EINHEITEN ÜBER WASSER BEWEGEN

Sie können Ihre Einheiten über Wasser bewegen, indem Sie Fähren benutzen. (Fähren werden in der Schiffswerft gebaut.) Markieren Sie die Fähre und klicken Sie mit der rechten Maustaste an die Stelle der Küste, an der sich die über Wasser zu transportierenden Einheiten befinden. Die Fähre landet an dieser Stelle, was durch ein rotes Kreuz angezeigt wird. Markieren Sie nun Ihre Einheiten und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Fähre, um die Einheiten an Bord zu bringen. (Eine Fähre fasst bis zu 80 Einheiten.) Wenn die Einheiten an Bord sind, können sie über Wasser transportiert werden. Gehen Sie wie beim Einladen der Einheiten vor, um die Fähre an der Zielküste landen zu lassen. Wählen Sie danach die Fähre und klicken Sie mit der linken Maustaste im Interface auf das Symbol „Alle aussteigen“, um alle an Bord befindlichen Einheiten an Land gehen zu lassen, oder auf die Einheiten-Symbole, um mit jedem Mausklick eine Einheit aussteigen zu lassen.



3.1.8 HANDLUNGEN DER VERSCHIEDENEN EINHEITEN

Verschiedene Einheiten können verschiedene Dinge tun. Bauern beispielsweise können Bäume fällen, Steine fördern, Felder bewirtschaften und Gebäude errichten und reparieren. Kampfeinheiten können ungeschützte Bauern, Artillerie und einige Gebäude des Gegners angreifen und gefangen nehmen bzw. besetzen.

Jede mögliche Handlung wird durch die Form des Mauszeigers angezeigt. Auf diese Weise erfahren Sie sofort, auf welche Art die markierte Einheit mit den Objekten unter dem Mauszeiger interagieren kann.



3.1.9 EINHEITEN PRODUZIEREN

Wählen Sie ein Gebäude, das die gewünschte Einheit produzieren kann, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol im Interface des Gebäudes. Es erscheint eine „1“ in der linken oberen Ecke des Symbols, um anzudeuten, dass Sie die Produktion von einer Einheit in Auftrag gegeben haben.

Unter dem Symbol wandert nun eine weiße Linie von links nach rechts. Wenn sie das rechte Ende erreicht hat, ist die Einheit fertig gestellt und verlässt das Gebäude, in dem sie in Auftrag gegeben wurde.

Detaillierte Informationen über die Produktion von Einheiten erhalten Sie im Kapitel „Technologie und Aufrüstungen“.

3.1.10 GEBÄUDE ERRICHTEN

Wählen Sie einen oder mehrere Bauern. Im unteren Bereich des Bildschirms erscheinen Symbole derjenigen Gebäude, die Sie momentan errichten können.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Gebäude, das Sie errichten wollen. Der Mauszeiger ändert sich zu einer blinkenden, halbdurchsichtigen Darstellung des gewählten Gebäudes.

Bewegen Sie die blinkende Darstellung an die Stelle, an der Sie das Gebäude errichten wollen (befindet sich die Darstellung über einer Stelle, an der das Gebäude nicht errichtet werden kann, blinkt Sie rot) und klicken Sie mit der linken Maustaste. Das Fundament des Gebäudes erscheint an der gewählten Stelle und die Bauern starten mit dem Bau.

Wollen Sie, während Sie die Stelle für das neue Gebäude wählen, den Bauauftrag abbrechen, so drücken Sie die rechte Maustaste.

Detaillierte Informationen über die Errichtung von Gebäuden erhalten Sie im Kapitel „Gebäude“.

3.1.11 BESCHÄDIGTE GEBÄUDE REPARIEREN

Wählen Sie einen oder mehrere Bauern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das beschädigte Gebäude, damit die Bauern mit der Reparatur beginnen.

3.1.12 RESSOURCEN GEWINNEN

Wählen Sie einen oder mehrere Bauern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource (Bäume, Steine etc.), die Sie abbauen wollen.

3.1.13 AUFRÜSTUNGEN DURCHFÜHREN

Wählen Sie ein Gebäude, in dem die gewünschte Aufrüstung durchgeführt werden kann, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol im Interface des Gebäudes.

Es erscheint ein Balken, der den prozentualen Fortschritt der Aufrüstung anzeigt. Sobald dieser Balken am rechten Ende angekommen ist, ist die Aufrüstung vervollständigt.

3.1.14 GEGNERISCHE EINHEITEN ANGREIFEN

Wählen Sie Kampfeinheiten aus.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gegnerischen Einheiten, die Sie angreifen wollen. Ihre Einheiten setzen sich in Bewegung, um die gegnerischen Objekte anzugreifen.

Achtung!

Einheiten mit Schusswaffen, Artillerie und Schiffe können nicht über Hügel, Mauern und Gebäude hinwegschießen!

3.1.15 GEGNERISCHE GEBÄUDE ANGREIFEN

Wählen Sie Artillerie, Schiffe, Türme, Grenadiere oder Bogenschützen und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das gegnerische Objekt, das Sie angreifen wollen.

Achtung!

Nur Artillerie, Schiffe, Grenadiere und Bogenschützen können Gebäude, Mauern und Türme zerstören. Andere Einheiten können Gebäude, Mauern und Türme nicht angreifen.

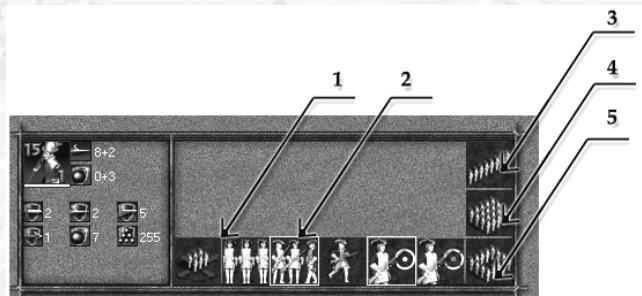
3.1.16 HANDLUNGSKETTEN EINGEBEN

Sie können eine Kette von Handlungen eingeben, die von Ihren Einheiten nacheinander ausgeführt werden. Beispielsweise kann Bauern eine Folge von verschiedenen Gebäuden eingegeben werden, die Sie dann nacheinander errichten. Um eine Handlungskette einzugeben, wählen Sie eine Einheit oder Gruppe von Einheiten, drücken Sie die Umschalttaste und halten sie gedrückt und geben Sie mehrere Handlungen wie gewöhnlich durch Mausklicks ein. Die eingegebenen Handlungen werden nacheinander ausgeführt.

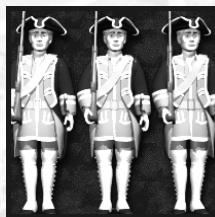
3.1.17 EINHEITEN BEFEHLIGEN

Sie können die Art beeinflussen, wie Ihre Befehle ausgeführt werden, um Ihre Truppen so effizient wie möglich zu machen. Um dies festzulegen, tun Sie Folgendes:

Markieren Sie Kampfeinheiten. Im Interface im unteren Bereich des Bildschirms erscheinen folgende Symbole, die Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste aktivieren können:



Stellung halten



Nachdem Sie einer Einheit diesen Befehl gegeben haben, verteidigt sie ihre Position und zieht sich nicht zurück, was auch passieren mag. Gegner werden nicht verfolgt, aber beschossen, wenn sie in Reichweite kommen.

Stellung verlassen



Dieser Befehl hebt einen vorher gegebenen „Stellung halten“-Befehl auf.

Gehen Sie los und erledigen Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt



Nach Wahl dieses Befehls müssen Sie einen Zielpunkt angeben. Die betroffenen Einheiten machen sich auf den Weg zum Zielpunkt; Gegner, die in Sichtweite kommen, werden angegriffen. Im Gegensatz zum normalen Bewegen, bei dem Einheiten den Kampf beenden und auf den ursprünglichen Weg zurückkehren, wenn sie sich durch Verfolgen der Gegner zu weit davon entfernen würden, werden hier entdeckte Gegner solange bekämpft und nötigenfalls verfolgt, bis sie eliminiert sind. Erst wenn kein Gegner mehr in Sicht ist, wird der ursprüngliche Weg fortgesetzt.

Angriff zulassen



Einheiten, die diesen Befehl erhalten, greifen Gegner, die in Sichtweite kommen, an und verfolgen Sie nötigenfalls. Falls Ihre Einheiten beispielsweise auf dem Weg von Punkt A nach Punkt B eine gegnerische Stellung entdecken, greifen Sie diese an und verfolgen alle Gegner, bis diese eliminiert sind. Wenn kein Gegner mehr in Sichtweite ist, bleiben Ihre Einheiten stehen und setzen Ihren Weg nach Punkt B nicht fort.

Angriff verbieten



Einheiten, die diesen Befehl erhalten, greifen nicht an und verfolgen Gegner nicht. Beispielsweise ignorieren dann Einheiten auf dem Weg von Punkt A nach Punkt B alle feindlichen Einheiten und bleiben in Bewegung. Somit erreichen sie immer den Zielpunkt B (falls sie überleben).

3.1.18 TASTENBELEGUNG

F12 - Öffnet ein Menü

M - Minikarte vergrößern/verkleinern

I - Spielinfo zeigen/verbergen

U - Objektinfo zeigen/verbergen

Q - Unpassierbare Gegenden zeigen/verbergen

O - Transparenzmodus für Gebäude ein-/ausschalten

Entf - Gewähltes Objekt löschen

Pause - Spiel pausieren

D - Spielgeschwindigkeit erhöhen

Eingabetaste - Nachricht eingeben

STRG + A - Alle Einheiten ohne Schiffe wählen

STRG + S - Alle Schiffe wählen

STRG + B - Alle Gebäude wählen

Einheit gewählt & STRG + Z - Alle Einheiten dieses Typs wählen

Doppelklick auf Einheit - Alle Einheiten dieses Typs im aktuellen Bildausschnitt wählen

Gebäude gewählt & STRG + Klick auf die Karte - Sammelpunkt für produzierte Einheiten festlegen

Einheit gewählt & STRG 1...9 - Einheit oder Trupp einer Taste zuweisen

1...9 - Aufrufen einer zugewiesenen Einheit oder eines Trupps

Einheit gewählt & Leertaste - Bildschirm um Einheit zentrieren

STRG + P - Alle untätigen Bauern zeigen

STRG + M - Alle nicht vollständig gefüllten Minen zeigen

Einheit gewählt & Umschalten + Einheit wählen - Neue Einheit zur Gruppierung hinzufügen

Einheit gewählt & Umschalten + Klick auf die Karte - Route für diese Einheit festlegen

Spielobjekt gewählt (inklusive STRG + A, STRG + S und STRG + B) & Klick auf das Symbol des Spielobjektes im Menü - Alle Objekte dieses Typs wählen

Spielobjekt gewählt (inklusive STRG + A, STRG + S und STRG + B) + Umschalten & Klick auf das Symbol des Spielobjektes im Menü - Auswahl aller Einheiten dieses Typs aufheben

Einheit gewählt & A + Ziel für diese Einheit festlegen - Die gewählten Einheiten begeben sich zum festgelegten Ziel und attackieren alle feindlichen Einheiten auf dem Weg dorthin

4. STARTEN EINES SPIELS

4.1 EINZELSPIELER

4.1.1 KAMPAGNE

In einer Kampagne müssen Sie alle unter einem Titel stehenden Missionen abschließen. Im Spiel selber haben Sie Zugriff zu 4 Kampagnen - zu der englischen, der ukrainischen, der französischen und der russischen Kampagne - und zum Tutorial. Wenn Sie eine Kampagne zum ersten Mal auswählen, können Sie nur die erste Mission spielen. Falls Sie weiter kommen wollen, müssen Sie immer erst die jeweilige Mission vollständig abschließen.

Starten einer Kampagne

Wählen Sie die Option „Einzelspieler“ im Hauptmenü. Geben Sie Ihren Namen ein. Im nächsten Menü wählen Sie die Option „Kampagne“, wählen anschließend die Kampagne und eine Mission und klicken auf „Start“.

Um die Grundregeln von Cossacks zu lernen ist es empfehlenswert, das Tutorial zu beenden. Wählen Sie hierzu das Tutorial im Kampagnenmenü.

Kampagnen spielen

Die Missionen von Cossacks sind voller aufregender und gefährlicher Abenteuer, in denen Sie an schicksalsträchtigen Ereignissen der Weltgeschichte teilnehmen.

Vor jeder Mission erfahren Sie die echten historischen Ereignisse, die denen in der Mission vorangingen.

Am Beginn jeder Mission erhalten Sie ein aktuelles Missionsziel. Dieses zu erfüllen ist Ihre erste und wichtigste Aufgabe. Während der Missionen erhalten Sie nähere Informationen oder weitere Aufgaben.

Wie erfahre ich, welches meine aktuellen Missionsziele sind, welche ich bereits erreicht habe und bei welchen Umständen die Mission als verloren gilt?

Drücken Sie die F1-Taste, um Ihre aktuellen Missionsziele und Umstände, die zur Niederlage führen, einzusehen.

Achtung! Der Stand in den Kampagnen ist playerspezifisch. Befinden Sie sich, nachdem Sie „Kampagne“ gewählt haben, an einer anderen Stelle des Verlaufs, als Sie erwartet hätten, dann überprüfen Sie, ob der aktuelle Spielername (zu wählen direkt nach Anklicken von „Einzelspieler“ im Hauptmenü) derselbe ist, mit dem Sie die Kampagne begonnen haben.

4.1.2 EINZELMISSIONEN

Die Einzelmissionen unterliegen keiner linearen Hintergrundgeschichte. Sie können die zehn Missionen in beliebiger Reihenfolge durchspielen.

Starten von Einzelmissionen

Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Einzelspieler“ und geben Sie Ihren Namen ein. Wählen Sie im darauf folgenden Menü die Option „Einzelmission“. Dann wählen Sie eine beliebige Mission.

4.1.3 ZUFALLSKARTE

Im Modus der Zufallskarte können Sie Ihre Gegner auf zufällig generierten oder auf bestimmten Karten abwehren. Sie können gegen 1-6 Computergegner antreten, Ihre Nation und die Ihrer Gegner auswählen, eine bestimmte Karte aussuchen oder die Parameter der zufällig generierten Karte vorgeben.

Spieldaten auf einer Zufallskarte starten

Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Einzelspieler“. Wählen Sie im darauf folgenden Menü die Option „Zufallskarte“. Sie gelangen so zu den Vorgabeoptionen für Ihr Spiel. Wenn Sie zu einer Einstellung Hilfe benötigen, zeigen Sie mit dem Cursor darauf. In Kürze erscheint ein Hilfe-Symbol.

Achtung!

Auf dem Landschaftstyp Land können sieben Spieler spielen. Auf allen anderen Landschaftstypen sind nur vier Spieler zugelassen. Wenn Sie mehr als vier Spieler für das Spiel vorgesehen haben, stehen Ihnen die anderen Landschaftstypen daher nicht zur Auswahl. Wenn Sie die Spielerzahl herabsetzen, können Sie wieder alle Landschaftstypen einsetzen.

4.1.4 ZUFALLSKARTENPARAMETER-MENÜ



Spieler - Hier sehen Sie eine Liste, die Ihren Namen enthält und auch alle Namen Ihrer Computergegner auflistet. In der Standardeinstellung ist nur ein Computergegner vorgegeben. Sie können fünf weitere Gegner hinzufügen, indem Sie auf Keiner klicken, um so das Untermenü zu öffnen.

Nation - Hier sehen Sie eine Liste, die Ihre Nation enthält und auch alle Nationen Ihrer Computergegner auflistet. Sie können für sich und Ihre Rivalen einige der sechzehn verfügbaren Nationen auswählen, in-

dem Sie auf den Landesnamen neben dem Spieler klicken und aus dem Untermenü eine Nation aussuchen.

Farbe - Die Farben, die Sie hier sehen, entsprechen den Unterscheidungsfarben der Spieler. Im Modus der Zufallskarte können Sie die Farbe nicht ändern.

Spieleinstellung - Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad entsprechend der KI Ihrer Computergegner bestimmen. Wählen Sie Leicht, Normal, Schwierig oder Sehr schwierig. Anfängern empfehlen wir, mit Leicht zu beginnen. Schwierig und Sehr schwierig bei einer großen Zahl von Gegner empfehlen wir den hart gesottenen Profispielern.

Bestimmte Karte - Mit dieser Option können Sie eine bestimmte Karte wählen, die Sie für Ihr Spiel verwenden möchten.

Zufallskarte - Wenn Sie diese Option wählen, können Sie die Parameter für die Generierung einer zufälligen Karte vorgeben, d.h. Landschaftstyp, Boden, Anfängliche Ressourcen, Mineralien. Detaillierte Informationen über die Zufallskarten finden Sie im Abschnitt 4.1.5

Kartenvorschau - Hier sehen Sie eine Vorschau Ihrer Karte mit allen Parametern, die Sie vorgegeben haben.

4.1.4.1 AUSWAHL DER NATION

Sie haben die Wahl zwischen sechzehn Nationen: Österreich, Algerien, Frankreich, England, die Niederlande, Piemont, Portugal, Preußen, Polen, Russland, Spanien, Schweden, Sachsen, Türkei, Ukraine und Venedig, die alle zur Weltgeschichte des 16.-18. Jahrhunderts stark beitrugen. Jede Nation verfügt über eine gewisse Spielbalance mit den Besonderheiten wirtschaftlicher und wissenschaftlicher Systeme, einmaliger Einheiten und Architektur. Wenn Sie daher also eine Nation wählen, wählen Sie gleichzeitig deren einmalige Kombination von Eigenarten, Vor- und Nachteilen, durch die es fast unendlich viele Möglichkeiten gibt, Ihre Nation zu Sieg und Reichtum zu führen.

4.1.5 ZUFALLSKARTENPARAMETER

Landschaftstyp

Dieser Parameter definiert den Landschaftstyp der zu generierenden Karte. Folgende Landschaftstypen stehen dabei zur Auswahl: Land, Mittelmeer, Halbinseln, Inseln, Kontinente, Kontinent. Hauptsächlich unterscheiden sich diese Landschaftstypen durch ihre verschiedenen Land-Wasser-Verhältnisse, die Taktik und Strategie stark beeinflussen. So gibt es beim Landschaftstyp Land kaum Wasser und es wird keine Flotte benötigt, während Inseln natürlich vollkommen vom Wasser umgeben sind und Ihre Truppen ohne Schiffe keine Chance haben, die feindbesetzten Gebiete zu erreichen. Der Landschaftstyp beeinflusst außerdem die maximale Spielerzahl, die darauf Platz findet. So können zum Beispiel sieben Spieler auf Land spielen. Alle anderen Landschaftstypen lassen bloß vier Spieler zu.

Land - Die Karte besteht nur aus Festland, nur selten findet man kleine Teiche.

Mittelmeer - Die Karte besteht zum größten Teil aus Festland, in der Mitte liegt ein großes Meer.

Halbinseln - Am Kartenrand liegen vom Meer umgebene Halbinseln.

Inseln - Die Karte besteht zum größten Teil aus Wasser, das von kleinen Inseln unterbrochen wird.

Kontinente - Die Karte besteht zum größten Teil aus Wasser, in der Mitte liegen mehrere große Kontinente.

Kontinent - Die Karte besteht zum größten Teil aus Wasser, in der Mitte liegt ein großer Kontinent.

Eigenschaften der Landschaft

Dieser Parameter definiert die Charakteristiken der generierten Landschaft. Die folgenden Parameter stehen zur Wahl: Ebene, Niedrige Berge, Hohe Berge, Hochland, Plateaus. Die Parameter der Landschaftscharakteristika definieren die Elemente, die auf der Karte erscheinen - Berge, Plateaus und deren Menge, Form, Höhe etc.

Ebene - Praktisch ebenes Gebiet mit kleinen Anhöhen.

Niedrige Berge - Das Terrain besteht aus niedrigen Bergen.

Hohe Berge - Das Terrain besteht aus hohen Bergen.

Hochland - Das Gebiet besteht aus einer erheblichen Anzahl niedriger Berge.

Plateaus - Das Terrain ist mit Plateaus bedeckt.

Anfängliche Ressourcen

Dieser Parameter definiert die Menge der Ressourcen, mit denen die Spieler starten. Eine geringe Menge anfänglicher Ressourcen führt zu einer langen Entwicklungsphase, während eine hohe Anzahl an Ressourcen diese Phase verkürzt. Militärische Einsätze sind dann wesentlich eher möglich.

Normal - Das Spiel beginnt mit 1000 Einheiten jeder Ressource.

Reich - Das Spiel beginnt mit 4000 Einheiten jeder Ressource.

Tausende - Das Spiel startet mit 5000 Einheiten jeder Ressource.

Mineralien

Dieser Parameter definiert die Anzahl der Mineralienvorkommen auf der generierten Karte. Auf einer Karte mit wenigen Mineralienvorkommen sind diese von erheblicher Bedeutung, die Mehrzahl von ihnen unter Kontrolle zu haben stellt die wirtschaftliche Grundlage für den Sieg dar. Bei einem Spiel mit vielen Mineralienvorkommen spielen diese eine weniger wichtige Rolle: Auch wenn Sie nur einen kleinen Teil der Karte beherrschen, können Sie sie weiterhin entwickeln.

Mager - Wenige Ressourcen.

Mittel - Mittlere Anzahl von Ressourcen.

Reich - Karte mit reichen Ressourcenvorkommen.

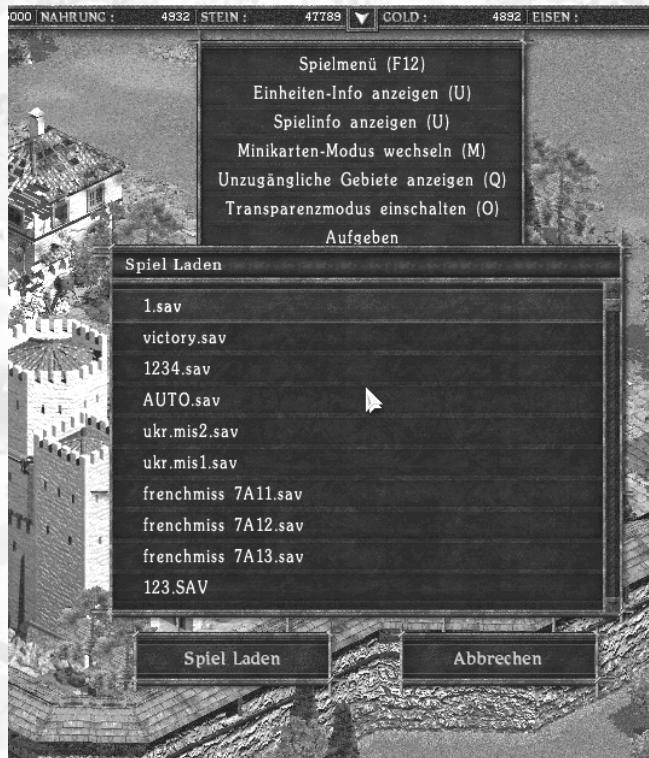
4.1.6 SPEICHERN IM EINZELSPIELER-MODUS



1. Während einer Mission wird durch Drücken der F12-Taste das Spielmenü aufgerufen. Wählen Sie daraus den Eintrag „Spiel speichern“.
2. Geben Sie den Namen ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll, und klicken Sie auf „Spiel speichern“ oder drücken Sie die Eingabetaste.
3. Klicken Sie auf „Abbrechen“, um zum Spiel zurückzukehren, ohne den Spielstand zu speichern.

4.1.7 LADEN IM EINZELSPIELER-MODUS

1. Vom Hauptmenü aus können Sie die Option „Spiel laden“ anklicken. Während einer Mission wird durch Drücken der F12-Taste das Spielmenü aufgerufen. Wählen Sie daraus den Eintrag „Spiel laden“.
2. Wählen Sie den Namen des Spiels, das Sie laden möchten, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken.
3. Klicken Sie auf „Spiel laden“ oder drücken Sie die Eingabetaste.
4. Klicken Sie auf „Abbrechen“, um zurückzukehren, ohne den Spielstand zu laden.



4.2 MEHRSPIELER

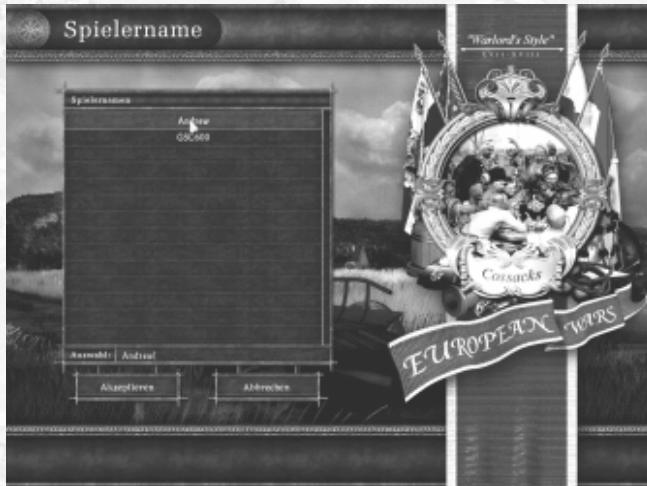
Bis zu sieben Spieler können zusammen Cossacks über Modem, LAN oder Internet spielen. Sie können sich im Deathmatch-Modus gegenseitig herausfordern oder an Historischen Schlachten teilnehmen.

4.2.8 WAS WIRD ZUM SPIELEN DES MEHRSPIELER-MODUS BENÖTIGT?

Um ein Mehrspieler-Spiel zu starten, erstellt ein Teilnehmer die Karte, während sich die weiteren Spieler mit ihm verbinden. Es empfiehlt sich, dass der Spieler mit dem leistungsfähigsten Rechner das Spiel erstellt.

4.2.9 SPIEL ERSTELLEN IM LAN ODER ÜBER MODEM





1. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.
2. Wählen Sie Ihren Namen oder geben Sie ihn ein.
3. Wählen Sie im Mehrspielermenü den Spieltyp, also entweder Deathmatch oder Historische Schlachten.
4. Wählen Sie das Protokoll im Verbindungs-Protokollmenü. Die folgenden Protokolle werden unterstützt: IPX, TCP/IP, Internet.

Achtung!

Alle Spieler, die dem erstellten Spiel beitreten möchten, müssen das gleiche Protokoll wählen wie der Server.

5. Nachdem Sie das Protokoll gewählt haben, klicken Sie auf den Button „Erstellen“.

Zusätzliche Informationen zum Deathmatch:

- 6.1. Sie gelangen in das Mehrspieler-Optionsmenü, in dem Sie alle Einstellungen für das Spiel vornehmen können. Detaillierte Informationen über das Mehrspieler-Optionsmenü erhalten Sie unter 4.2.10. In diesem Moment ist das LAN-Spiel erstellt, andere Spieler können sich dann anschließen.

Achtung!

Nur der Spieler, der das Spiel erstellt hat, kann die Einstellungen vornehmen. Er wählt die Karte, gibt Bedingungen für den Sieg und Kartenparameter ein.

Zusätzliche Informationen zu Historischen Schlachten:

- 6.2. Sie gelangen in das Menü der Historischen Kriege, in dem Sie die Schlacht wählen, an der Sie teilnehmen möchten. In diesem Moment ist das LAN-Spiel erstellt, andere Spieler können sich dann anschließen.

Achtung!

Nur der Spieler, das Spiel erstellt hat, kann die Schlacht wählen.

7. Nachdem die Spieler, die sich an das Spiel angeschlossen haben, die Einstellungen gesehen und den Button „Bereit“ angeklickt haben, kann derjenige Spieler, der das Spiel erstellt hat, den Button „Start“ anklicken. Das Spiel wird gestartet.



Achtung!

Solange nicht alle an das Spiel angeschlossenen Spieler den Button „Bereit“ angeklickt haben, kann das Spiel noch nicht gestartet werden.

Achtung!

Um ein LAN-Spiel zu erstellen, muss der entsprechende Spieler eine lizenzierte Spiel-CD im CD-ROM-Laufwerk haben.

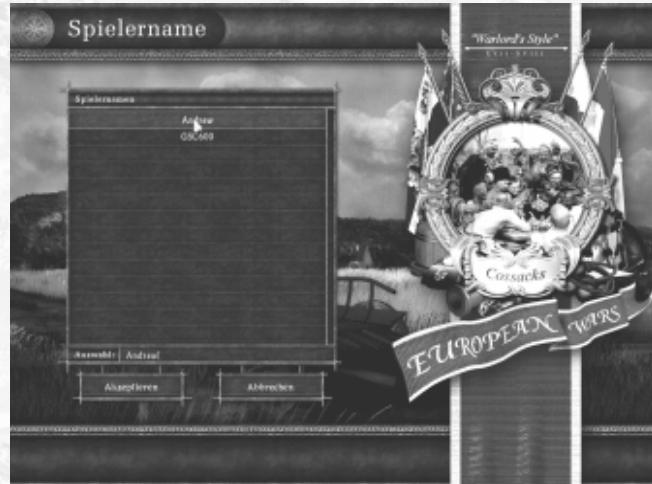
Achtung!

Alle Spieler, die an einem Netzwerkspiel teilnehmen, müssen die aktuellste Version des Spiels haben. Wenn beispielsweise vier der Mitspieler Version 1.00 haben und ein Fünfter 1.01, wird das Spiel nicht starten.



4.2.10 VERBINDUNG ZU EINEM ERSTELLTEN NETZWERK-SPIEL





1. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.
2. Wählen Sie Ihren Namen oder geben Sie ihn ein.
3. Wählen Sie im Mehrspielermenü den Spieltyp, also entweder Deathmatch oder Historische Schlachten.
4. Wählen Sie das Protokoll im Verbindungs-Protokollmenü. Die folgenden Protokolle werden unterstützt: IPX, TCP/IP, Internet.

Achtung!

Alle Spieler, die sich an das erstellte Spiel anschließen möchten, müssen das gleiche Protokoll eingeben wie der Server. Ansonsten können sie nicht mitspielen.

5. Nachdem Sie das Protokoll eingegeben haben, klicken Sie auf den Button „Mitspielen“.

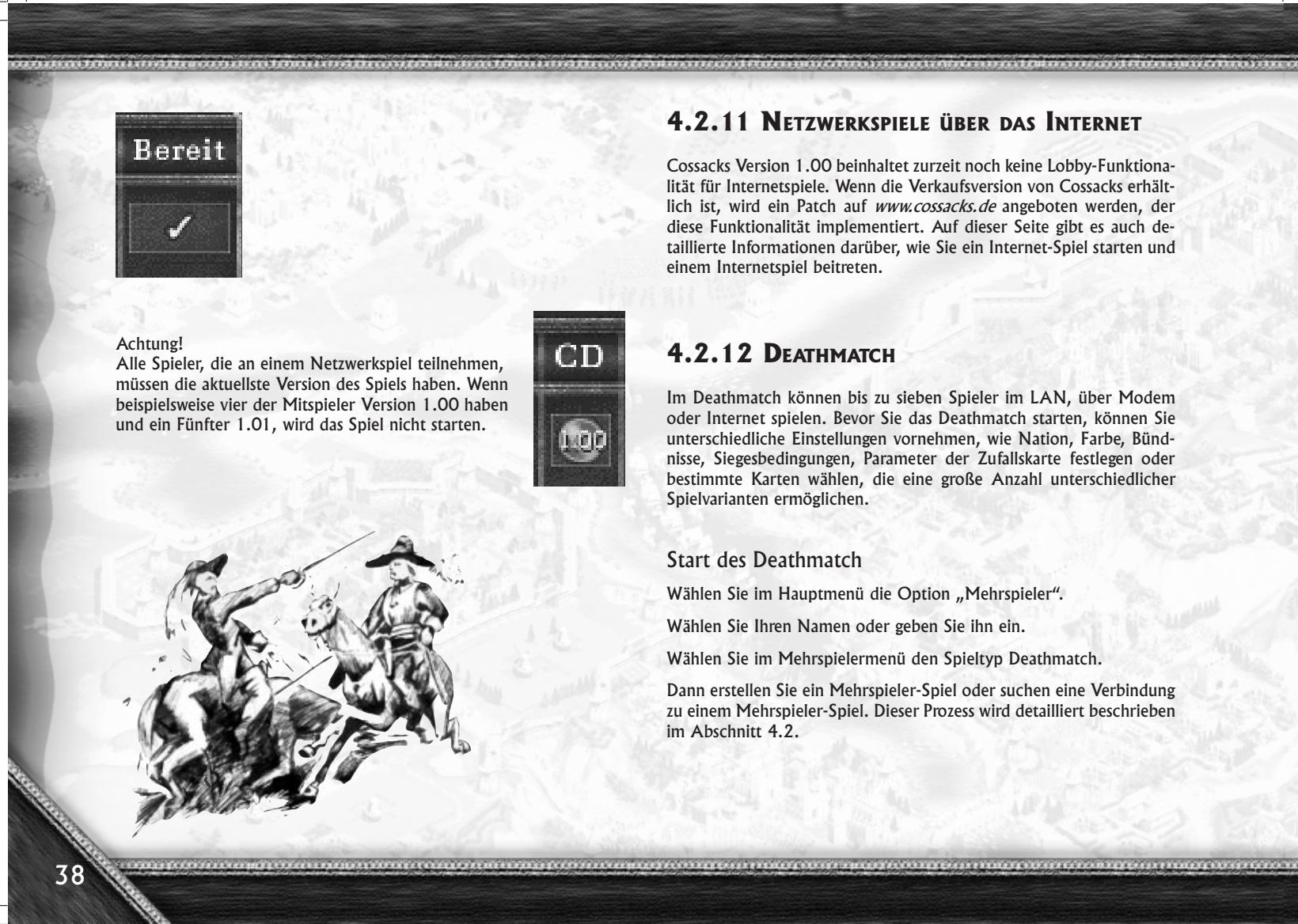
6. Hierdurch gelangen Sie in das Menü der Spielauswahl, wo Sie erstellte Spiele sehen. Wenn sich in dieser Liste noch kein erstelltes Spiel befindet, bedeutet dies, dass der entsprechende Spieler noch nicht fertig ist. Klicken Sie auf den Button „Aktualisieren“, bis Ihr Spiel in der Liste erscheint.
7. Wählen Sie das Spiel, an das Sie sich anschließen möchten und klicken Sie auf „Mitspielen“.

Zusätzliche Informationen zum Deathmatch:

- 8.1. Hierdurch gelangen Sie in das Mehrspieler-Optionsmenü, wo Sie die folgenden Eingaben machen können: Auswahl der Nation, Eingehen von Allianzen und Wahl der Farbe. Die weiteren Einstellungen können hier nicht vorgenommen werden, sie erfolgen durch den Spieler, der das Spiel erstellt hat.

Zusätzliche Informationen zu Historischen Schlachten:

- 8.2. Sie gelangen in das Menü der Historischen Kriege, in dem Informationen über die Schlachten erhältlich sind. Durch Anklicken eines Historischen Krieges (auf der linken Seite) werden die darin enthaltenen Schlachten aufgelistet (auf der rechten Seite).
- 8.3. Durch Anklicken einer Historischen Schlacht können Sie mehr über ihren Verlauf herausfinden. Wenn Sie auf „Diese Schlacht wählen“ klicken, kommen Sie in die Optionen der Historischen Schlachten, wo Sie die Seite wählen können, auf der Sie spielen möchten.
8. Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf den Button „Bereit“ und warten, bis der Spieler, der das Spiel erstellt hat, das Spiel startet.



Achtung!

Alle Spieler, die an einem Netzwerkspiel teilnehmen, müssen die aktuellste Version des Spiels haben. Wenn beispielsweise vier der Mitspieler Version 1.00 haben und ein Fünfer 1.01, wird das Spiel nicht starten.

4.2.11 NETZWERKSPIELE ÜBER DAS INTERNET

Cossacks Version 1.00 beinhaltet zurzeit noch keine Lobby-Funktionalität für Internetspiele. Wenn die Verkaufsversion von Cossacks erhältlich ist, wird ein Patch auf www.cossacks.de angeboten werden, der diese Funktionalität implementiert. Auf dieser Seite gibt es auch detaillierte Informationen darüber, wie Sie ein Internet-Spiel starten und einem Internetspiel beitreten.

4.2.12 DEATHMATCH

Im Deathmatch können bis zu sieben Spieler im LAN, über Modem oder Internet spielen. Bevor Sie das Deathmatch starten, können Sie unterschiedliche Einstellungen vornehmen, wie Nation, Farbe, Bündnisse, Siegesbedingungen, Parameter der Zufallskarte festlegen oder bestimmte Karten wählen, die eine große Anzahl unterschiedlicher Spielvarianten ermöglichen.

Start des Deathmatch

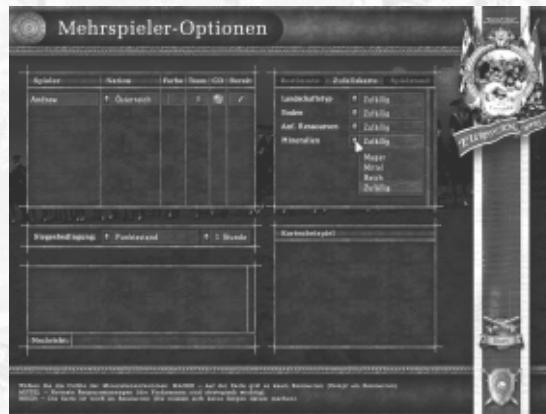
Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.

Wählen Sie Ihren Namen oder geben Sie ihn ein.

Wählen Sie im Mehrspielermenü den Spieltyp Deathmatch.

Dann erstellen Sie ein Mehrspieler-Spiel oder suchen eine Verbindung zu einem Mehrspieler-Spiel. Dieser Prozess wird detailliert beschrieben im Abschnitt 4.2.

4.2.13 MEHRSPIELERPARAMETER-MENÜ



Spieler - Hier sehen Sie eine Liste, die Ihren Namen enthält und auch alle Namen Ihrer Gegner auflistet.

Nation - Hier sehen Sie eine Liste, die Ihre Nation enthält und auch alle Nationen Ihrer Gegner auflistet. Sie können für sich und Ihre Rivalen einige der sechzehn verfügbaren Nationen auswählen, indem Sie auf den Landesnamen neben dem Spieler klicken und aus dem Unter- menü eine Nation aussuchen.

Farbe - Die Farben, die Sie hier sehen, entsprechen den Unterscheidungs- farben der Spieler. Im Modus der Zufallskarte können Sie die Farbe nicht ändern.

Team - In dieser Spalte bei Ihrem Namen können Sie Ihre verbündeten Spieler wählen.

CD - Hier ist der Spieler angegeben, bei dem die CD-ROM im Lauf- werk liegt.

Bereit - Wählen Sie diese Option, um anzuzeigen, dass Sie bereit für den Spielstart sind. Sie können ebenfalls sehen, ob die anderen Spieler bereit sind.

Siegesbedingung - Wählen Sie diese Option, um die Bedingungen für den Sieg festzulegen. Sie können unter den folgenden Bedingungen wählen: Völlige Zerstörung, Gebietseroberung, Punktstand.

Bestimmte Karte - Wählen Sie diese Option, um eine bestimmte Karte für das Spiel festzulegen.

Zufallskarte - Wählen Sie diese Option, um die Parameter einer Zufalls- karte einzugeben, also Landschaftstyp, Boden, anfängliche Ressourcen und Mineralien. Detaillierte Informationen über die Parameter der Zufallskarte finden Sie unter 4.1.5.

Spielstand - Wählen Sie diese Option, um ein zuvor gespeichertes oder plötzlich durch beispielsweise Verbindungsprobleme unterbrochenes Netzwerkspiel weiterzuspielen. Detaillierte Informationen über das La- den von gespeicherten Spielen finden Sie unter 4.2.21.

Kartenvorschau - Wählen Sie diese Option, um eine typische Karte mit den eingegebenen Parametern zu sehen.

Nachricht - Über diese Option schicken Sie anderen Spielern Nach-richten. Alle Nachrichten dieser Art werden oberhalb eingeblendet.

4.2.14 EINGEHEN VON BÜNDNISSEN

Bevor Sie ein Netzwerkspiel starten, können Sie Bündnisse mit anderen Spielern eingehen, indem Sie die Zahl des Teams bei Ihrem Namen in der Spalte Team eintragen.

In einem Bündnis mit anderen Spielern haben Sie ein freundschaftliches Verhältnis zueinander. Das bedeutet, dass Ihre Truppen verbündete Truppen nicht angreifen können.

In der Standardeinstellung befindet sich bei jedem Spieler ein Kreuz in der Spalte Team, was bedeutet, dass die einzelnen Spieler alleine spielen. Sie können eine Zahl zwischen 1-7 wählen, indem Sie auf das Kreuz klicken. Wenn Sie beispielsweise die 1 wählen, gehen Sie eine Allianz mit allen Spielern ein, die dieses Team gewählt haben. Wenn niemand die gleiche Teamzahl wählt wie Sie, sind Sie kein Bündnis eingegangen.

4.2.15 SIEGESBEDINGUNG

Die Parameter der Siegesbedingungen geben die Kriterien an, nach denen der Sieg gewährt wird.

Völlige Zerstörung - Das Spiel dauert an, bis alle Rivalen vernichtet sind. Der Gegner wird als vernichtet angesehen, wenn ...

... er weniger als 10 Einheiten hat.

... er kein Rathaus und keinen Bauern mehr hat.

Gebietseroberung - Der Sieg geht an denjenigen Spieler, der das größte Gebiet für eine gewisse Zeitspanne unter seiner Kontrolle hat. Diese Dauer wird in der Siegesbedingung eingegeben. Das Gebiet, das von jedem Spieler gehalten wird, wird in Punkte umgerechnet, durch die dann der siegreiche Spieler bestimmt wird.

Die Karte wird in kleine Vierecke aufgeteilt, die jeweils ein wenig kleiner sind als der durchschnittliche Sichtbereich der Einheit. Wenn sich mindestens eine Ihrer Einheiten und keine Einheit Ihrer Gegner in diesem Feld befinden, so wird es von Ihnen kontrolliert, Sie erhalten einen Punkt. Wenn ein Feld von Ihren Einheiten und den Einheiten anderer Nationen besetzt wird, gehört es niemandem und es gibt keinen Punkt hierfür. Wenn Sie das Rechteck verlassen oder dazu gezwungen werden, verlieren Sie einen Punkt.

Punktestand - Der Sieg geht an denjenigen Spieler, der nach einer gewissen Spieldauer, die in den Siegesbedingungen angegeben wurde, die meisten Punkte hat. Punkte werden nach den folgenden Regeln vergeben:

1. Für die Produktion einer Einheit oder die Errichtung eines Gebäudes erhält ein Spieler X Punkte.
2. Wenn eine Einheit oder ein Gebäude von einem Gegner zerstört wird oder Sie eine Einheit wegtreten (Zerstörung durch die ENTF-Taste) lassen, verlieren Sie die doppelte Zahl der Punkte, die sie beim Erstellen der Einheit gewonnen haben; der Gegner, der diese Einheit zerstörte, erhält die dreifache Punktzahl. Dies gilt ebenfalls andersherum: Wenn Sie ein Gebäude oder eine Einheit eines Gegners vernichten, erhalten Sie die dreifache Punktzahl, während Ihr Gegner die doppelte Punktzahl verliert.
3. Wenn Sie eine Einheit oder ein Gebäude des Gegners einnehmen, erhalten Sie die fünffache Punktzahl, während Ihr Gegner die fünffache Punktzahl verliert.



4.2.16 HISTORISCHE SCHLACHTEN

Im Modus Historische Schlachten kämpfen Sie auf den Feldern berühmter historischer Schlachten aus dem Dreißigjährigen Krieg, dem Siebenjährigen Krieg, dem Kontinentalen Krieg und dem Spanischen Erbfolgekrieg. Historisch nachgebildete Schlachtkarten bilden Landschaft, Ort, Zusammensetzung und Verhältnis der Truppen nach. Sie kämpfen an der Spitze einer der Parteien und bestätigen oder widerlegen so den Verlauf der Geschichte.

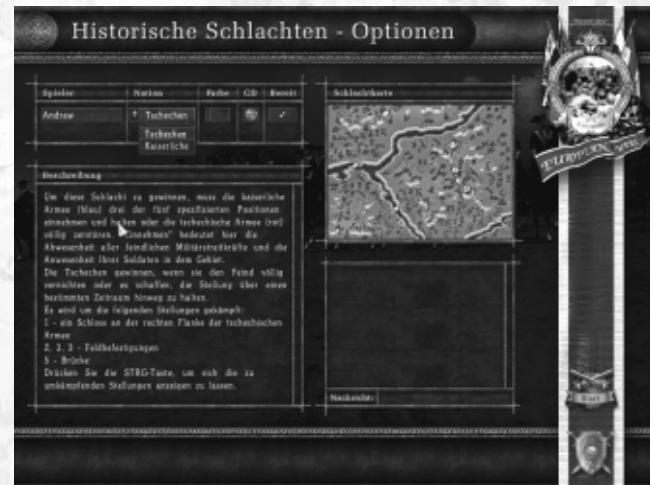
In diesem Modus brauchen Sie sich nicht um ökonomische oder wissenschaftliche Angelegenheiten kümmern oder Ihre Armee zusammenstellen. Sie bekommen eine Armee, die Sie durch Ihre strategischen und taktischen Fähigkeiten zum Sieg führen müssen.

Bevor Sie die Schlacht starten, können Sie sich über vorherige geschichtliche Vorkommnisse, den Verlauf und das Resultat des Kampfes informieren.

Starten der Historischen Schlacht:

1. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.
2. Wählen Sie Ihren Namen oder geben Sie ihn ein.
3. Wählen Sie im Mehrspielermenü den Spieltyp Historische Schlacht.
4. Befolgen Sie dann die Schritte, mit denen ein Mehrspieler-Spiel erstellt wird, oder suchen Sie eine Verbindung an ein Mehrspieler-Spiel. Diese Vorgänge werden unter „4.2 Mehrspieler“ beschrieben.

4.2.17 OPTIONEN DER HISTORISCHEN SCHLACHTEN



Spieler - Hier sehen Sie eine Liste, die Ihren Namen enthält und auch alle Namen Ihrer Gegner auflistet.

Nation - Hier sehen Sie eine Liste, die Ihre Nation enthält und auch alle Nationen Ihrer Gegner auflistet. Sie können für sich und Ihre Rivalen einige der sechzehn verfügbaren Nationen auswählen, indem Sie auf den Landesnamen neben dem Spieler klicken und aus dem Unter- menü eine Nation aussuchen.

Farbe - Die Farben, die Sie hier sehen, entsprechen den Unterscheidungsfarben der Spieler. Im Modus der Zufallskarte können Sie die Farbe nicht ändern.

CD - Hier ist der Spieler angegeben, bei dem die CD-ROM im Laufwerk liegt. Zusätzlich erfahren Sie hier die Versionsnummer.

Bereit - Wählen Sie diese Option, um anzuzeigen, dass Sie bereit für den Spielstart sind. Sie können ebenfalls sehen, ob die anderen Spieler bereit sind.

Beschreibung - In diesem Fenster finden Sie eine kurze Beschreibung der Zielsetzungen im kommenden Spiel.

Schlachtkarte - Hier finden Sie die Karte mit dem Ort, an dem Ihre Schlacht stattfinden wird. Es werden einige grundlegende Informationen hervorgehoben.

Nachricht - Über diese Option schicken Sie anderen Spielern Nachrichten. Alle Nachrichten dieser Art werden oberhalb eingeblendet.

4.2.18 BESONDERHEITEN DER HISTORISCHEN SCHLACHTEN

Historische Schlachten werden so ausgetragen, dass beide Seiten die gleichen Siegmöglichkeiten haben. In allen Schlachten besteht die Haupttechnik darin, die Verteidigung des Gegners zu überwältigen, indem die Artillerie sinnvoll eingesetzt wird. Es empfiehlt sich, Kanonen an einer Stelle zu konzentrieren und sie von hinten gut abzudecken. Massives Feuer kann feindliche Truppen vernichten, dann können Sie deren Kanonen einnehmen. Kavallerie sollte sich frei bewegen. Die vorderen Reihen der Kavallerie werden durch die Kartätschenschüsse dezimiert, der Rest wird jedoch die Kanonen einnehmen können, da es lange dauert, bis diese nachgeladen sind. Falls Sie Packpferde mit sich

führen, versammeln Sie sie nicht an einer Stelle. Verteilen Sie sie unter Ihren Truppen und beschützen Sie sie. Ihr Verlust führt zu Ihrer Niederlage. Und denken Sie daran: Die hauptsächliche Zielsetzung der angreifenden Truppen liegt darin, Schlüsselstellen einzunehmen. Das ist das hauptsächliche Ziel und die Angreifer müssen ihr Bestes geben, dies zu erreichen. Sie können den Ort der Schlüsselstellen auf der Minikarte sehen, indem Sie STRG drücken.

Die Schlüsselstellen werden als eingenommen angesehen, wenn sich in diesem Gebiet mindestens eine Ihrer Einheiten und keine des Gegners befinden. Sie müssen drei von fünf Gebieten einnehmen (falls Sie verteidigen, müssen Sie sie bewachen). Verteidiger sollten diese Schlüsselstellen 23-30 Minuten lang bewachen. Es besteht ebenfalls die Möglichkeit, zwei Gegenden zu verlassen, um dann alle Truppen in den verbleibenden drei Gebieten zu konzentrieren. In der Schlacht bei Leuthen bestand die Zielsetzung der angreifenden preußischen Truppen darin, die Österreicher komplett zu vernichten. Um dieses Ziel zu erfüllen, mussten die Preußen sehr schnell agieren, der Feind durfte seine Truppen nicht konzentrieren. In der Schlacht bei Malplaquet bestand das Ziel in der Zerstörung der französischen Truppen durch die alliierten Streitkräfte Österreichs, Englands und der Niederlande. Die Verbündeten dürfen hier nicht zulassen, dass sich die Verteidiger in die komfortablen Positionen auf der Anhöhe zurückziehen. In der Schlacht am Weißen Berg besteht eine mögliche Taktik der Verteidiger in einem schnellen Zug zur Brücke im Westen (linker Teil der Karte) in den ersten Sekunden des Spiels.

Wenn die Angreifer zu lange benötigen, ihre Truppen über den Fluss zu bekommen, nehmen die Tschechen einfach die Brücke ein und halten den Feind auf der anderen Seite. Falls die kaiserlichen Truppen jedoch vor den Tschechen über den Fluss gelangen, sind diese in Schwierigkeiten. In der Schlacht von Poltawa haben die Russen die doppelte Streitmacht, während die schwedischen Musketiere einige Aufrüstungen erhalten haben, durch die sie fast unbesiegbar sind. Deshalb besteht das größte Hindernis für die schwedischen Truppen auf dem Weg zum Sieg

aus den russischen Kanonen und nicht der Größe der gegnerischen Truppen. In der Schlacht von Gangut bestehen die russischen Truppen aus Halbgaleeren, die nicht gerade unsterblich sind. Dies ist der Grund, warum die schwedischen Truppen sehr gute Aussichten auf Erfolg haben, wenn Sie entschlossen handeln und sich nicht von den russischen Schiffen umzingeln lassen.

4.2.19 SPEICHERN EINES NETZWERKSPIELS

In Cossacks gibt es eine Möglichkeit, ein Netzwerkspiel zu speichern, das später fortgesetzt werden kann. Um ein Netzwerkspiel zu speichern ...

1. ... drücken Sie während des Spiels die Taste F12.
2. ... wählen Sie die Option „Spiel speichern“.
3. ... geben Sie den Dateinamen ein und klicken auf „Spiel speichern“.

4.2.20 AUTOMATISCHE SPEICHERUNG BEI NETZWERKSPIELEN

Verbindungsstabilität bei Netzwerkspielen

Zunächst einmal hängt die Verbindungsstabilität von Netzwerkspielen sowohl von Ihrer Hardware als auch von einigen externen Faktoren ab, die die Qualität der Verbindung beeinflussen. Eine effiziente Ausrüstung und eine stabile Verbindung Gewähr leisten ein schnelles Netzwerkspiel. Sehr oft hat jedoch mindestens ein Spieler Probleme

mit der Ausrüstung oder der benutzte Verbindungskanal ist überlastet oder instabil. In diesem Fall verlangsamt sich das Netzwerkspiel oder die Verbindung bricht sogar ab (dies geschieht sehr selten). Wenn während eines Netzwerkspiels die Verbindung unterbrochen wird, können Sie das Spiel fortsetzen, indem Sie das automatisch gespeicherte Spiel laden.

Was ist eine automatische Speicherung?

Ein Netzwerkspiel wird automatisch alle vier Minuten in einer AutoSave-Datei gespeichert. Hierdurch können Sie im Falle von Verbindungs Schwierigkeiten oder Unterbrechungen das Spiel später fortsetzen, indem Sie diese Datei laden.

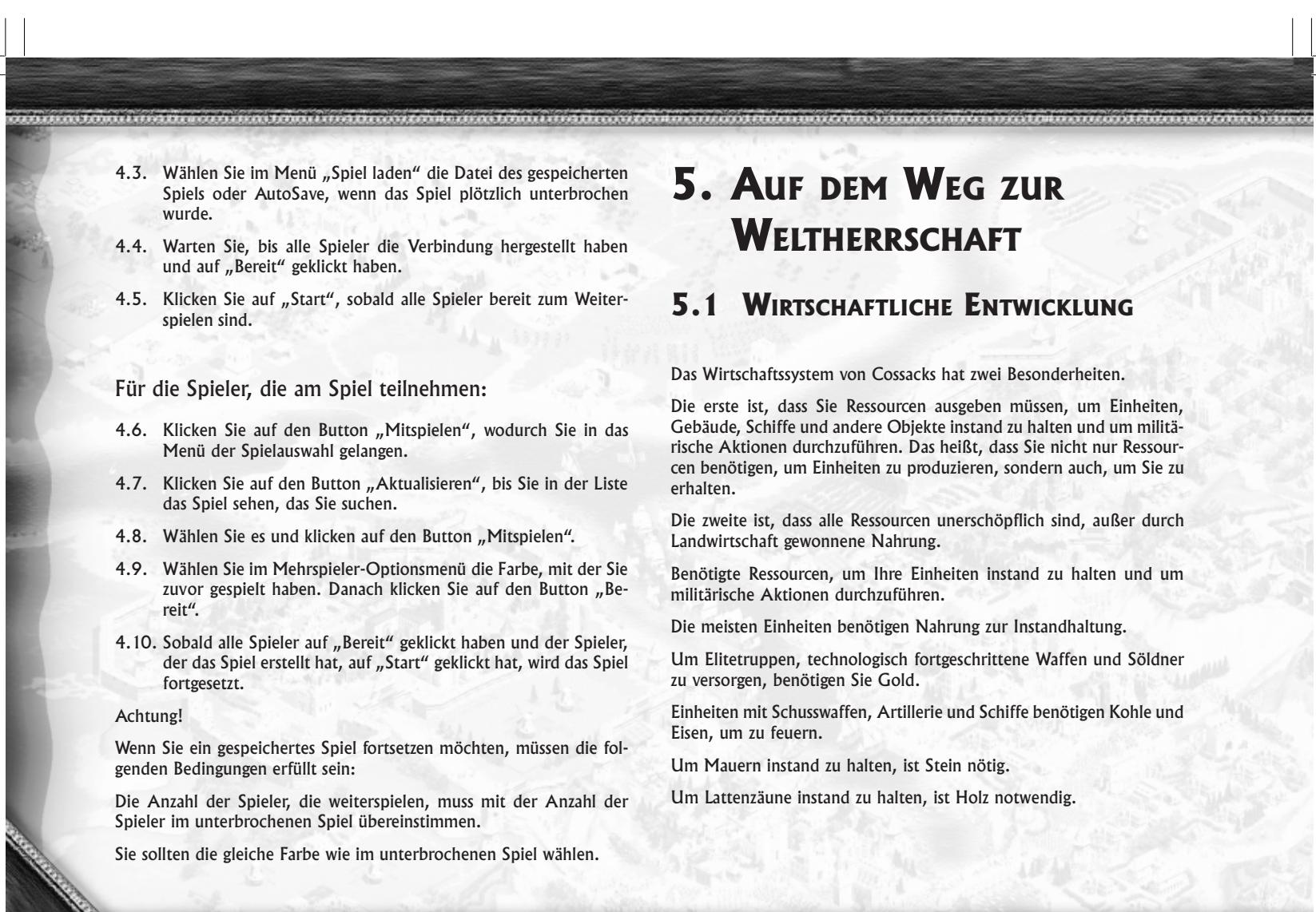
4.2.21 LADEN VON GESPEICHERTEN ODER UNTERBROCHENEN SPIELEN

Um ein gespeichertes oder unterbrochenes Spiel zu laden:

- Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.
- Geben Sie den Namen ein, den Sie im Spiel benutzt haben.
- Wählen Sie das Protokoll, dass Sie für die Verbindung genutzt haben.

Für den Spieler, der das Spiel erstellt hat:

- 4.1. Klicken Sie auf den Button „Erstellen“, durch den Sie in das Mehrspieler-Optionsmenü gelangen.
- 4.2. Im Mehrspieler-Optionsmenü wählen Sie die Farbe, die Sie zuvor benutzt haben, und klicken Sie auf „Spiel laden“.

- 
- 4.3. Wählen Sie im Menü „Spiel laden“ die Datei des gespeicherten Spiels oder AutoSave, wenn das Spiel plötzlich unterbrochen wurde.
 - 4.4. Warten Sie, bis alle Spieler die Verbindung hergestellt haben und auf „Bereit“ geklickt haben.
 - 4.5. Klicken Sie auf „Start“, sobald alle Spieler bereit zum Weiter-spielen sind.

Für die Spieler, die am Spiel teilnehmen:

- 4.6. Klicken Sie auf den Button „Mitspielen“, wodurch Sie in das Menü der Spieldauswahl gelangen.
- 4.7. Klicken Sie auf den Button „Aktualisieren“, bis Sie in der Liste das Spiel sehen, das Sie suchen.
- 4.8. Wählen Sie es und klicken auf den Button „Mitspielen“.
- 4.9. Wählen Sie im Mehrspieler-Optionsmenü die Farbe, mit der Sie zuvor gespielt haben. Danach klicken Sie auf den Button „Bereit“.
- 4.10. Sobald alle Spieler auf „Bereit“ geklickt haben und der Spieler, der das Spiel erstellt hat, auf „Start“ geklickt hat, wird das Spiel fortgesetzt.

Achtung!

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

Die Anzahl der Spieler, die weiterspielen, muss mit der Anzahl der Spieler im unterbrochenen Spiel übereinstimmen.

Sie sollten die gleiche Farbe wie im unterbrochenen Spiel wählen.

5. AUF DEM WEG ZUR WELTHERRSCHAFT

5.1 WIRTSCHAFTLICHE ENTWICKLUNG

Das Wirtschaftssystem von Cossacks hat zwei Besonderheiten.

Die erste ist, dass Sie Ressourcen ausgeben müssen, um Einheiten, Gebäude, Schiffe und andere Objekte instand zu halten und um militärische Aktionen durchzuführen. Das heißt, dass Sie nicht nur Ressourcen benötigen, um Einheiten zu produzieren, sondern auch, um Sie zu erhalten.

Die zweite ist, dass alle Ressourcen unerschöpflich sind, außer durch Landwirtschaft gewonnene Nahrung.

Benötigte Ressourcen, um Ihre Einheiten instand zu halten und um militärische Aktionen durchzuführen.

Die meisten Einheiten benötigen Nahrung zur Instandhaltung.

Um Elitetruppen, technologisch fortgeschrittene Waffen und Söldner zu versorgen, benötigen Sie Gold.

Einheiten mit Schusswaffen, Artillerie und Schiffe benötigen Kohle und Eisen, um zu feuern.

Um Mauern instand zu halten, ist Stein nötig.

Um Lattenzäune instand zu halten, ist Holz notwendig.

Was passiert, wenn Sie keine Ressourcen mehr haben, um Ihre Einheiten zu versorgen?

Achtung!

Sorgen Sie dafür, dass Sie immer genug Nahrung haben. Wenn Ihnen die Nahrung ausgeht, werden Ihre Einheiten nach und nach verhungern.

Achtung!

Sorgen Sie dafür, dass Sie immer genug Gold haben. Wenn Ihnen das Gold ausgeht, werden Ihre Truppen zu meutern beginnen.

Achtung!

Sorgen Sie dafür, dass Sie immer genug Kohle und Eisen haben. Wenn Ihnen Kohle oder Eisen ausgeht, werden Ihre Einheiten mit Schusswaffen, Türme, Artillerie und Schiffe nicht schießen können.

5.1.1 BAUERN

Das wichtigste Element der Wirtschaft in Ihrer Nation sind die Bauern. Sie gewinnen Ressourcen, errichten und reparieren Gebäude und im Falle eines Falles kämpfen sie Schulter an Schulter mit Ihren Kampfeinheiten. Je mehr Bauern Ressourcen gewinnen und Gebäude errichten, desto schneller entwickelt sich Ihre Nation.

Achtung!

Nicht bewachte Bauern können vom Gegner gefangen genommen werden und ermöglichen diesem dann Zugang zu Ihren Gebäuden und Zugriff auf Vorteile Ihrer Nation. Ihre Bauern kämpfen nur, wenn eigene Kampfeinheiten in der Nähe sind.

Bauern produzieren

1. Markieren Sie das Rathaus.
2. Im Interface-Fenster erscheint ein Bauern-Symbol.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol. Dadurch geben Sie die Produktion eines Bauern in Auftrag. Die benötigten Ressourcen werden sofort bei Erteilung des Auftrags abgezogen. Wenn Sie nicht mehr über genügend Ressourcen verfügen, können Sie keine Bauern in Auftrag geben, und das Bauern-Symbol wird grau, um dies anzudeuten.

Mehrere Bauern produzieren

1. Markieren Sie das Rathaus.
2. Im Interface-Fenster erscheint ein Bauern-Symbol.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste mehrfach auf dieses Symbol. Mit jedem Klick geben Sie die Produktion eines Bauern in Auftrag. Wenn Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, geben Sie mit einem Mausklick fünf Bauern auf einmal in Auftrag. Wenn Sie nicht über genügend Ressourcen verfügen, ist das Symbol grau und Sie können keine Bauern in Auftrag geben.
4. Mit einem Mausklick mit der rechten Maustaste auf das Bauern-Symbol machen Sie den Auftrag für einen Bauern rückgängig. Die Ressourcen, die für den Auftrag abgezogen wurden, werden Ihnen wieder zurückgegeben. Nach einer Weile kommen fertige Bauern aus dem Rathaus und warten kurz davor. Nun können Sie ihnen Befehle erteilen. Um Bauern automatisch nach deren Fertigstellung mit Ressourcengewinnung zu beauftragen, platzieren Sie den Sammelpunkt des Rathauses auf einer Ressource (Wälder, Steine, Minen etc.). Dies können Sie durch einen Klick auf

das Symbol „Sammelpunkt setzen“ im Interface-Fenster des Rathauses bewerkstelligen. So können Sie sich auf andere Aufgaben zur Entwicklung Ihrer Nation konzentrieren.

Wie Sie untätige Bauern markieren

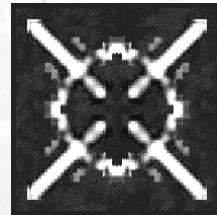


Während des Spielverlaufs kann es vorkommen, dass Bauern nach Fertigstellung eines Auftrags keine weitere Arbeit zu verrichten haben und untätig sind. Klicken Sie auf das „Alle untätigten Bauern wählen“-Symbol. Dadurch werden alle Bauern ohne Auftrag markiert.

5.1.2 WIE SIE EINEN SAMMELPUNKT FÜR PRODUZIERTE EINHEITEN SETZEN

Um Zeit zu sparen, können Sie für jedes Gebäude angeben, zu welcher Stelle sich in diesem Gebäude produzierte Einheiten nach Fertigstellung begeben sollen. Beispielsweise können Sie neu produzierte Kampfeinheiten automatisch zur Front leiten und Bauern zur Ressourcengewinnung. Um einen Sammelpunkt zu setzen, tun Sie Folgendes:

Wählen Sie ein Gebäude, in dem Einheiten produziert werden.



Drücken und halten Sie die STRG-Taste und klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Karte. Alternativ können Sie auch das Symbol „Sammelpunkt setzen“ im Interface-Fenster des Rathauses mit der linken Maustaste anklicken und auf eine Stelle auf der Karte klicken. Dadurch setzen Sie den Sammelpunkt dieses Gebäudes an diese Stelle. Alle in diesem Gebäude neu produzierten Einheiten werden sich zu diesem Punkt begeben.

5.1.3 RESSOURCEN

Das wirtschaftliche Wohlergehen Ihrer Nation hängt direkt von sechs Ressourcen ab: Nahrung, Stein, Holz, Eisen, Kohle und Gold. Ressourcen sind sowohl notwendig für die Errichtung von Gebäuden, um eine Armee aufzubauen, wissenschaftliche Forschung zu betreiben und die jeweils nächste technologische Epoche zu erreichen, als auch Ihre Einheiten zu versorgen und militärische Aktionen durchzuführen. Die Menge an Ressourcen, über die Sie verfügen, können Sie am oberen Rand des Bildschirms ablesen.

5.1.4 NAHRUNG

Alle Ihre Einheiten benötigen Nahrung. Achten Sie immer darauf, dass Sie über genügend Nahrung verfügen; ist dies nicht mehr der Fall, beginnen Ihre Einheiten zu verhungern. Sorgen Sie als erstes für die Nahrungsversorgung. Nahrung kann durch Landwirtschaft oder Fischfang beschafft werden.

Nahrungsbeschaffung durch Landwirtschaft:

Bauen Sie eine Mühle. Das erste Mal wird automatisch ein Feld angelegt. Nach der ersten Ernte müssen Sie selbst wieder Saatgut ausbringen. Dies erreichen Sie, indem Sie die Mühle markieren und das im Interface-Fenster erscheinende Symbol „Kornfeld“ anklicken.

Wenn die Ernte reif ist, müssen Sie Bauern zu dem Feld schicken.

Geernteter Weizen wird von den Bauern zur Mühle gebracht.

Achtung!

Nahrung, die von einem Feld gewonnen wird, ist nicht unerschöpflich. Denken Sie daran, wenn der größte Teil eines Feldes abgeerntet ist, wieder neues Saatgut auszubringen.

Achtung!

Schicken Sie so viele Bauern wie möglich zur Ernte auf ein Feld, um mehr Nahrung zu gewinnen.

Achtung!

Sie können die Effizienz der Landwirtschaft durch entsprechende Aufrüstungen verbessern. Zu Beginn des Spiel können Sie das Symbol im Interface-Fenster der Mühle anklicken, um nach vervollständigter Aufrüstung auf eine Effizienz von 140% zu steigern.

Nahrungsbeschaffung durch Fischfang:

Sie können Nahrung durch Fischfang gewinnen, indem Sie Fischerboote bauen. Dazu müssen Sie folgende Schritte unternehmen:

Errichten Sie eine Schiffswerft. Das können Sie tun, sobald Sie einen Markt besitzen. Schiffswerften können nur am Strand errichtet werden.

Markieren Sie die Schiffswerft und geben Sie den Bau von Fischerbooten in Auftrag.

Sobald diese fertig gestellt sind, beginnen sie automatisch mit dem Fischfang.

Achtung!

Die Fischvorkommen sind unerschöpflich. Bauen Sie mehr Fischerboote, um mehr Nahrung zu erhalten.

5.1.5 HOLZ

Holz ist sowohl notwendig, um Gebäude, Schiffe und Artillerie zu errichten, als auch um neue Technologien zu erforschen und Aufrüstungen durchzuführen. Holz kann in Wäldern gewonnen werden.

Gewinnen von Holz:

Errichten Sie ein Lagerhaus so nahe wie möglich an einem Wald.

Markieren Sie Bauern und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Bäume. Die Bauern beginnen nun damit, Bäume zu fällen und das gewonnene Holz in das Lagerhaus zu bringen. Wenn Sie nicht genügend Ressourcen haben, um ein Lagerhaus zu errichten oder es zerstört wurde, bringen die Bauern das Holz in das Rathaus.

Achtung!

Holz ist unerschöpflich, beauftragen Sie so viele Bauern wie möglich mit dem Fällen von Bäumen, um die Gewinnung von Holz zu erhöhen.

Achtung!

Sie können die Effizienz der Holzgewinnung steigern, indem Sie die entsprechende Aufrüstung durchführen.

5.1.6 STEIN

Stein ist sowohl notwendig, um Gebäude, Mauern und Türme zu errichten, als auch um neue Technologien zu erforschen und Aufrüstungen durchzuführen. Stein kann in Steinbrüchen gewonnen werden.

Steinförderung:

Errichten Sie ein Lagerhaus so nahe wie möglich an einem Steinbruch.

Markieren Sie Bauern und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Steinbruch. Dadurch beginnen die Bauern, Steine zu fördern und sie in das Lagerhaus zu bringen. Wenn Sie nicht genügend Ressourcen haben, um ein Lagerhaus zu errichten oder es zerstört wurde, bringen die Bauern die Steine in das Rathaus.

Achtung!

Steinbrüche sind unerschöpflich, beauftragen Sie so viele Bauern wie möglich mit dem Fördern von Steinen, um die Gewinnung von Steinen zu erhöhen.

Achtung!

Sie können die Effizienz des Steinabbaus steigern, indem Sie die entsprechende Aufrüstung durchführen.

5.1.7 EISEN, KOHLE UND GOLD

Eisen und Kohle werden benötigt, um mit Gewehren, mit Kanonen, von Schiffen und von Türmen zu schießen. Sie benötigen eine gewisse Menge an Kohle und Eisen für jeden Schuss. Ausgedehnte militärische Aktionen führen zu großen Verlusten dieser Ressourcen. Wenn Sie von einer dieser Ressourcen keine Vorräte mehr haben, können Einheiten mit Schusswaffen, Artillerie und Türme nicht mehr schießen und wer-

den zu einem leichten Ziel für die gegnerischen Truppen. Eisen und Kohle werden außerdem benötigt, um neue Technologien zu erforschen, Aufrüstungen durchzuführen und bestimmte Truppenteile zu produzieren.

Gold wird sowohl benötigt, um Aufrüstungen durchzuführen, Elite-truppen und technologisch fortgeschrittene Waffen zu produzieren und instand zu halten, als auch, um Söldner anzuwerben.

Eisen, Kohle und Gold werden in den entsprechenden Vorkommen abgebaut.

Gewinnung von Eisen, Kohle und Gold:

1. Errichten Sie eine Mine auf dem Vorkommen.
2. Markieren Sie Bauern und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Mine.
3. Nachdem die Bauern die Mine betreten haben, beginnen sie, die entsprechende Ressource abzubauen.
4. Minen sind unerschöpflich. Sie können jedoch nicht beliebig viele Bauern in einer Mine arbeiten lassen. Anfangs können fünf Bauern in einer Mine arbeiten. Sie können mehr Bauern dort arbeiten lassen, wenn Sie die entsprechende Aufrüstung durch An-klicken des Symbols im Interface-Fenster einer Mine durchführen (Die Aufrüstung gilt nur für die Mine, in der sie durchge-führt wurde).

Aufrüsten der Infrastruktur einer Mine:

Markieren Sie eine Mine und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Infrastruktur-Aufrüstungs-Symbol.

Sobald die Aufrüstung durchgeführt worden ist, können mehr Bauern darin arbeiten. Die genaue Anzahl können Sie auf der linken Seite des Interface-Fensters der Mine ablesen.

Markieren Sie zusätzliche Bauern und schicken Sie sie durch einen Klick mit der rechten Maustaste in die Mine.

Durch mehr Bauern, die in einer Mine arbeiten, wird die Fördermenge der Mine pro Zeiteinheit erhöht. Sie können bis zu sechs Aufrüstungen durchführen, womit bis zu neunzig Bauern gleichzeitig in dieser Mine arbeiten können.

Achtung!

Infrastruktur-Aufrüstungen müssen für jede Mine einzeln durchgeführt werden.

Achtung!

Bewachen Sie Ihre Minen, da sie vom Gegner besetzt werden können und dieser dann die darin abgebauten Rohstoffe erhält.

Achtung!

Sie können die Standorte aller Eisen-, Kohle- und Goldvorkommen feststellen, wenn Sie die Aufrüstung „Geologie entwickeln“ durchgeführt haben.

Wie kann ich feststellen, in welchen Minen noch unge nutzte Kapazität vorhanden ist?

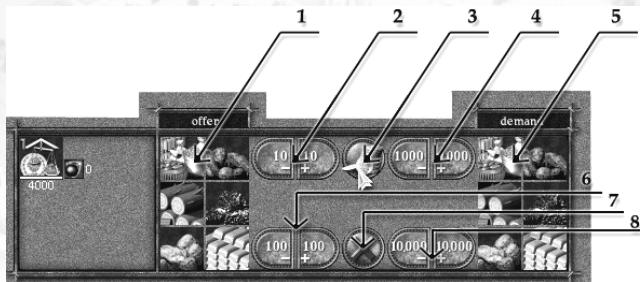


Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass mehr Bauern in einer Mine arbeiten könnten, als tatsächlich darin sind, wodurch sich ein Effizienz-Verlust ergibt. Klicken Sie das Symbol „Alle unbesetzten Minen wählen“ im Interface-Fenster des Rathauses an. Alle Minen, die nicht bis zum Maximum ihrer Kapazität mit Bauern gefüllt sind, werden dann markiert.

5.2 HANDEL

Sobald Sie den Marktplatz errichtet haben, können Sie Ressourcen kaufen, verkaufen und tauschen. Eine einzigartige Besonderheit von Cossacks ist, dass die Preisgestaltung einem allgemeinen System von Angebot und Nachfrage folgt und für alle Spieler gilt. Beispielsweise können Sie große Mengen Holz verkaufen und Eisen kaufen, um die Kosten für Holz zu senken und den Preis für Eisen zu erhöhen. Diese Preisänderungen gelten dann sofort auch für alle anderen Spieler. Somit können Sie nicht nur die Preise der Ressourcen, sondern auch das Wirtschaftssystem Ihrer Gegner beeinflussen.

Wie Sie Ressourcen kaufen, verkaufen und tauschen:



Markieren Sie den Markt.

Wählen Sie in der Spalte „anbieten“ (1) die Ressource, die Sie verkaufen wollen.

Legen Sie mit den Buttons „+“ (2) und „-“ (6) die Menge der Ressourcen fest, die Sie verkaufen wollen. Mit dem Button „+“ können Sie die Menge vergrößern und mit dem Button „-“ verkleinern.

Wählen Sie in der Spalte „fordern“ (5) die Ressource, die Sie kaufen wollen.

Sie bekommen die Menge der entsprechenden Ressource, die Sie kaufen können, angezeigt. Mit den Buttons (4) und (8) können Sie die Menge der Ressource festlegen, die Sie kaufen wollen.

Wenn Sie mit den Bedingungen des Handels einverstanden sind, klicken Sie auf „Ressourcen austauschen“ (8). Andernfalls klicken Sie auf „Handel verwerfen“ (8).

5.3 ERBAUEN VON GEBÄUDEN

Um ein Gebäude oder Befestigungsanlagen zu bauen, braucht man Holz, Steine und manchmal Eisen oder Gold. Am Anfang des Spieles können nur wenige Gebäude gebaut werden. Sobald diese gebaut sind, werden neue Gebäude möglich. Diese Abhängigkeiten können im „Technologiebaum“ nachgesehen werden.

Wie man Gebäude errichtet:

1. Wählen Sie eine Reihe von Bauern an. In der unteren linken Ecke des Bildschirm erscheinen jetzt die Symbole der derzeit möglichen Gebäude.
2. Wählen Sie durch einen Linksklick eines dieser Gebäude aus.
3. Nun sieht man anstelle des Mauszeigers das semitransparent blinkende Gebäude. Wählen Sie nun einen Ort für diese Gebäude aus. Blinkt es weiß, so kann das Gebäude an dieser Stelle gebaut werden. Blinkt es rot, so ist dieser Ort ungeeignet.
4. Ist ein geeigneter Ort gefunden, so drückt man die rechte Maustaste. Die angewählten Bauern werden nun zu diesem Ort laufen und das Gebäude errichten.

Man kann mehrere gleiche Gebäude bauen, z.B. vier Türme oder drei Kasernen. Aber je mehr Gebäude man von einem Typ baut, desto teurer werden sie.

Achtung!

Einige Gebäude erfordern eine sehr lange Bauzeit. Sie können den Bau dadurch beschleunigen, dass Sie viele Bauern mit der Konstruktion beschäftigen.

Achtung!

Alle unfertigen Gebäude können vom Feind erobert werden.

Achtung!

Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie einer Gruppe von Bauern mehrere aufeinander folgende Bauaufträge geben.

5.3.1 LATTENZÄUNE, MAUERN, TORE

Lattenzäune und Mauern dienen zum Schutz. Man kann so die eigene Stadt, bestimmte Gebäude, enge Passagen und Ähnliches vor überraschenden Überfällen bewaren.

Steinmauern sind stabil. Sie können nur von Kavallerie, Schiffen, Türmen, Grenadieren und den Bogenschützen zerstört werden. Aber Ihre Konstruktion braucht viel Zeit und Ihre Instandhaltung viele Steine. Infanterie, Kanonen und Türme können nicht durch sie hindurch schießen.

Lattenzäune aus Holz sind weniger stabil. Sie können von jeder Einheit mit Stahlwaffen zerstört werden. Dafür sind sie schnell und billig zu bauen. Schießende Einheiten können durch Lattenzäune hindurch schießen.

Achtung!

Um zu überprüfen, ob es einen Durchgang zwischen einer Mauer oder einem Lattenzaun und der Landschaft gibt, drücken Sie die Taste Q. Alle undurchgängigen Gebiete sind nun markiert. Ein weiteres Drücken von Q hebt die Markierung wieder auf.

Achtung!

Die Instandhaltung der Mauern kostet viele Steine. Stellen Sie also Ihre Steinversorgung sicher, bevor Sie mit der Konstruktion massiver Befestigungen beginnen.

Wie man Lattenzäune und Mauern baut:

1. Wählen Sie einige Bauern. Unter den Symbolen für die möglichen Gebäude, die nun unten links auf dem Bildschirm zu sehen sind, finden sich auch die für Lattenzäune und Mauern. (Diese Symbole sind erst verfügbar, wenn Sie bereits ein Lagerhaus gebaut haben.)
2. Klicken Sie auf das Lattenzaun- oder Mauersymbol und der Mauszeiger verwandelt sich in einen semitransparenten Lattenzaun oder eine Mauer.
3. Wählen Sie durch einen Linksklick die Stelle aus, an der die Mauer beginnen soll. Klicken Sie jetzt an den Ort, zu dem das erste Stück der Mauer führen soll. Durch weitere Klicks können der Mauer zusätzlich Stücke angehängt werden. Wenn die geplante Mauer die gewünschte Form hat, doppelklicken Sie mit links, damit das Fundament gelegt wird und die Bauern mit der Konstruktion beginnen.
4. Die Planung der Mauer oder des Lattenzauns kann durch Drücken der ESC-Taste abgebrochen werden.

Achtung!

Unfertige Teile können leicht zerstört werden.

Wenn der Bau des Lattenzauns oder der Mauer abgeschlossen ist, können Sie ein Tor bauen. Die einzige Voraussetzung hierfür ist ein Bereich, indem drei Abschnitte des Lattenzauns oder der Mauer gleich ausgerichtet sind. Mit Hilfe des Tors können Ihre Einheiten das durch die Befestigung geschützte Gebiet leichter betreten.

5.3.2 WIE MAN TORE BAUT

Nachdem eine Mauer oder ein Lattenzaun fertig ist, kann man Tore bauen:

1. Wählen Sie ein gerades Stück der Befestigung an. Es muss mindestens drei Mauerelemente lang sein. Nun erscheint links unten auf dem Bildschirm das Symbol für ein Tor.
2. Klicken Sie auf das Torsymbol und es wird ein Tor in die Mauer gebaut.



Wenn das Tor fertig ist, kann man es anwählen. Bei einem angewählten Tor erscheinen die Symbole für geöffnet bzw. geschlossen links unten auf dem Bildschirm. Durch Anklicken dieser Symbole kann das Tor kontrolliert werden.



Achtung! Stellen Sie sicher, dass die Tore geschlossen sind. Sonst wird der Feind überraschend durchbrechen und viel Schaden anrichten.

5.3.3 TÜRME

Türme sind eine starke defensive Waffe. Aufgrund der vielen Kanonen in ihrem Inneren sind sie im Stande, auch große feindliche Armeen zurückzuwerfen. Da sie aus Stein gebaut sind, können sie nur durch Artillerie, Schiffe, Grenadiere und Bogenschützen zerstört werden.

Achtung!

Die Reichweite von Türmen erhöht sich, wenn sie auf einer Anhöhe stehen.

Türme schießen in alle Richtungen, können aber nicht über Hügel, Mauern oder Gebäude schießen. Sie bekämpfen automatisch alle feindlichen Einheiten in ihrer Reichweite. Dadurch können auch Ihre eigenen Einheiten unter Feuer geraten, wenn sie nahe am Feind stehen.

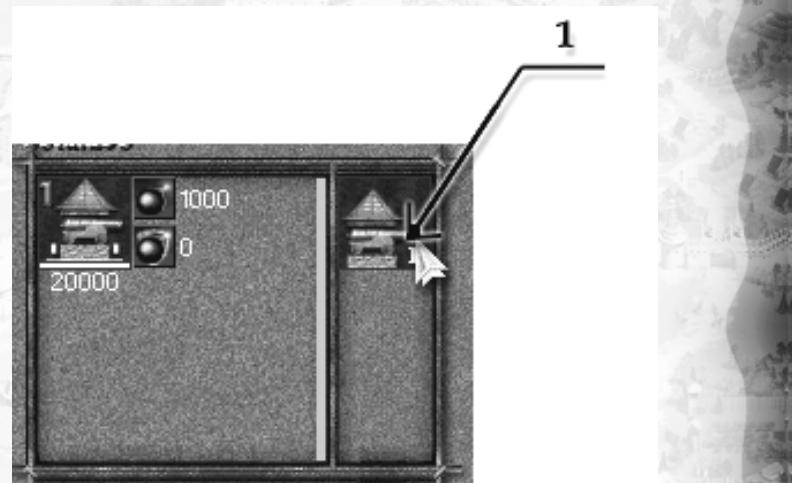
Achtung!

Türme brauchen zum Schießen Kohle und Eisen. Mangelt es an diesen Ressourcen, können die Türme nicht schießen.



Wie erkenne ich die Reichweite meines Turmes?

Wenn man einen Turm anwählt, sieht man von ihm ausgehende weiße Punkte. Diese zeigen an, wie weit die Schüsse des Turmes reichen.



Verbessern der Feuerrate

1. Wenn man einen Turm anwählt, so erscheint das Symbol für die Aufrüstung des Turmes (1) links unten auf dem Bildschirm. Diese Aufrüstung ist verfügbar, sobald ein Artilleriedepot gebaut wurde.
2. Durch einen Linksklick auf das Symbol wird die Aufrüstung in Auftrag gegeben.

Achtung!

Jeder Turm muss einzeln aufgerüstet werden.

Achtung!

Solange der Turm gerade aufgerüstet wird, kann er nicht kämpfen und läuft Gefahr vom Gegner erobert zu werden.

Erhöhen der Feuerrate von Türmen

Ein neu gebauter Turm hat eine recht niedrige Feuerrate. Diese kann aber verbessert werden, um den Turm kampfstärker zu machen.

5.3.4 REPARIEREN VON GEBÄUDEN, BEFESTIGUNGEN UND TÜRMEN

Während militärischer Auseinandersetzungen nehmen Ihre Gebäude oft Schaden.

Sie können sie aber wieder völlig reparieren. Der Schaden an einem Gebäude wird links unten angezeigt, wenn das Gebäude angewählt ist.

Reparieren von Gebäuden

1. Wählen Sie einige Bauern an. Rechtsklicken Sie auf das zu reparierende Gebäude.

Achtung!

Je mehr Bauern an der Reparatur beteiligt sind, desto schneller geht sie voran.

5.4 TECHNOLOGIEN UND FORSCHUNG

Wissenschaft ist genauso sehr ein Bestandteil Ihres Sieges wie eine starke Ökonomie, eine starke Armee, sowie gute strategische und taktische Entscheidungen. Technologische Entwicklungen bringen viele Vorteile. Forschung führt zu effizienterer Produktion von Ressourcen, zu besseren Einheiten, besseren Artillerie- und Schiffsparametern, stärkeren Gebäuden, sowie neuen Truppen und Waffen. Technologischer Fortschritt entscheidet oft über Sieg und Niederlage.

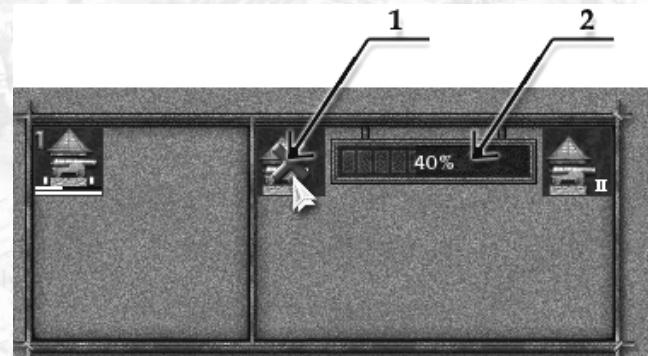
Der Forschungsbaum in Cossacks beinhaltet etwa 300 Technologien, aufgeteilt in zwei Epochen: das 17. und 18. Jahrhundert.

5.4.1. WIE MAN FORSCHUNG BETREIBT

Um etwas zu erforschen, muss man das Gebäude anwählen, in welchem diese Technologie erforscht wird. Man findet dann die Symbole für die möglichen Technologien im linken unteren Bereich des Bildschirms. Durch einen Linksklick mit der Maus auf eines dieser Symbole wird die Forschung gestartet. Ein Laufbalken zeigt an, wie weit sie bereits fortgeschritten ist.

Die meisten Forschungen geschehen in der Akademie, dem wissenschaftlichen Zentrum Ihrer Stadt. Aber auch in der Schmiede, den Minen, Türmen, Kasernen, Reiterställen und dem Artilleriedepot stehen Technologien zur Verfügung.

5.4.2 WIE MAN EINE FORSCHUNG ABBRICHRT



Eine bereits begonnene Forschung kann abgebrochen werden, indem man auf den Button (1) klickt. Die bereits bezahlten Ressourcen werden dann zurückgestattet.

5.4.3 FORTSCHRITT INS 18. JAHRHUNDERT



Der Technologiebaum in Cossacks ist in zwei Teile geteilt: Das 17. und 18. Jahrhundert. Um die Technologien des 18. Jahrhunderts erforschen zu können, muss man erst in dieses Jahrhundert wechseln.

Wie man in die nächste Epoche wechselt

1. Folgende Gebäude müssen bereits gebaut sein: Rathaus, Schmiede, Lagerhaus, Mühle, Kasernen, Markt, Reiterstall, Akademie, Artilleriedepot und die Kathedrale.
2. Wenn alle diese Gebäude zur Verfügung stehen, wählt man das Rathaus. Dort findet sich jetzt das Symbol für den Fortschritt in das 18. Jahrhundert. Der Übergang in dieses Jahrhundert kann jetzt wie jede andere Technologie erforscht werden.

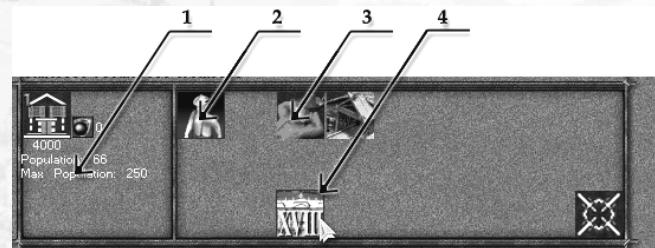
Achtung!

Folgende Nationen können nicht ins 18. Jahrhundert wechseln:
Ukraine, Türkei, Algerien

5.5 DIE BEVÖLKERUNG DER NATION

Ihre Bevölkerung braucht außer Rohstoffen auch Wohnraum. Jede Einheit verbraucht eine Einheit an Wohnraum. Wenn es an Wohngebäuden mangelt, können keine neuen Einheiten gebaut werden. Deshalb sollte man immer darauf achten, genug Wohnraum zur Verfügung zu haben.

5.5.1 WO WIRD DER WOHNRAUM UND DIE ANZAHL DER EINHEITEN ANGEZEIGT?



Wählen Sie eines der folgenden Gebäude an: Rathaus, Wohngebäude, Kaserne. Links unten auf dem Bildschirm erscheint nun die Gesamtmenge an Wohnraum, sowie die Anzahl der Einheiten (1).

5.5.2 WELCHE GEBÄUDE ENTHALTEN WOHNRAUM?

Das Rathaus bietet Platz für 100 Einheiten.

Jede Wohngebäude bietet Platz für 15 weitere.

Kasernen des 17. Jahrhunderts fassen 150,

Kasernen des 18. Jahrhundert 250 Einheiten.

5.5.3 WIE ERFÄHRT MAN, DASS ES AN WOHNRAUM MANGELT?



Wenn es an Wohnraum mangelt, blinkt in der oberen linken Ecke des Bildschirms ein Wohngebäude auf (1).

5.5.4 EINHEITENLIMIT

Das Spiel unterstützt bis zu 8.000 Einheiten gleichzeitig. Das bedeutet, dass bei einem Spiel mit zwei Spielern jeder Spieler maximal 4.000 Einheiten haben kann. Bei vier Spielern kann jeder entsprechend maximal 2.000 Einheiten haben.

Wenn das Einheitenlimit erreicht ist, erscheint eine entsprechende Meldung links unten auf dem Bildschirm.

5.6 DAS AUSHEBEN EINER ARMEE

Jede Art von Truppen, Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Schiffen wird in dem dazugehörigen Gebäude erschaffen. Einheiten, die in verschiedenen Gebäuden gebaut werden, werden parallel gebaut. Verschiedene Einheiten, die in demselben Gebäude gebaut werden, werden in der Reihenfolge gebaut, wie der Spieler sie ausgewählt hat.

Sobald eine Einheit in Auftrag gegeben wird, werden die entsprechenden Ressourcenkosten abgezogen. Wenn die Produktion dieser Einheit abgebrochen wird, werden diese Kosten zurückerstattet.

5.6.1 INFANTERIE

Sobald die Kaserne des 17. Jahrhunderts gebaut ist, können die Infanterieeinheiten dieses Jahrhunderts erzeugt werden.

1. Kasernen anwählen. Jetzt erscheinen links unten auf dem Bildschirm die Symbole für die unterschiedlichen Infanterieeinheiten.
2. Pro Linksklick auf eines dieser Symbole wird eine dieser Einheiten in Auftrag gegeben. Wird währenddessen die Umschalttaste gedrückt, werden mit jedem Linksklick fünf Einheiten dieses Typs in Auftrag gegeben. Ein Rechtsklick auf eines der Symbole bricht das Erzeugen einer Einheit ab.

Nach dem Fortschritt zum 18. Jahrhundert können neue Kasernen gebaut werden, in denen neue Arten von Einheiten zur Verfügung stehen.

Achtung!

Man kann einen Sammelpunkt für die neu erzeugten Einheiten setzen. Näheres dazu im Kapitel „5.1.2 Sammelpunkt für Einheiten setzen“

Achtung!

Trainieren Sie Ihre Infanterie und erforschen Sie alle Technologien, welche sie stärker machen. Das Trainieren von Einheiten ist in Kapitel „5.6.6“ näher beschrieben.

Achtung!

Man kann Infanteristen in Formationen zusammenfassen, die den Einheiten einen Kampfbonus geben, sowie einigen taktischen Vorteile bieten. Näheres hierzu in Kapitel „5.7.2“

5.6.2 KAVALLERIE

Sobald der Reiterstall gebaut ist, können Sie die berittenen Einheiten des 17. Jahrhunderts erzeugen:

1. Wählen Sie den Reiterstall an. Links unten auf dem Bildschirm erscheinen jetzt die Symbole für die möglichen berittenen Einheiten.
2. Pro Linksklick auf eines dieser Symbole wird eine dieser Einheiten in Auftrag gegeben. Wird währenddessen die Umschalttaste gedrückt, werden mit jedem Linksklick fünf Einheiten dieses Typs in Auftrag gegeben. Ein Rechtsklick auf eines der Symbole bricht das Erzeugen einer Einheit ab.

Nach dem Fortschritt zum 18. Jahrhundert erhält man in den Reiterställen Zugang zu neuen Arten berittener Einheiten.

Achtung!

Man kann einen Sammelpunkt für die neu erzeugten Einheiten setzen. Näheres dazu im Kapitel „5.1.2 Sammelpunkt für Einheiten setzen“

Achtung!

Es gibt Technologien, welche die Geschwindigkeit, mit der berittene Einheiten erzeugt werden, erhöhen.

Achtung!

Trainieren Sie Ihre berittenen Einheiten und erforschen Sie alle Technologien, welche sie stärker machen. Das Trainieren ist in Kapitel „5.6.6“ näher beschrieben.

5.6.3 SÖLDNER

Nach dem Bau des Diplomatiezentrums ist es möglich, dort Söldner zu rekrutieren. Dies ist immer teurer als das Aufstellen regulärer Truppen. Aber es geht sehr schnell und erlaubt es einem, in kurzer Zeit eine sehr große Armee auf die Beine zu stellen.

Man rekrutiert Söldner wie folgt:

1. Wählen Sie das Diplomatiezentrum an. Links unten auf dem Bildschirm erscheinen jetzt die Symbole für die möglichen Söldner-typen.
2. Pro Linksklick auf eines dieser Symbole wird eine dieser Einheiten in Auftrag gegeben. Wird währenddessen die Umschalttaste gedrückt, werden mit jedem Linksklick fünf Einheiten dieses Typs in Auftrag gegeben. Ein Rechtsklick auf eines der Symbole bricht das Erzeugen einer Einheit ab.

5.6.4 ARTILLERIE

Nach dem Bau eines Artilleriedepots können Haubitzen, Kanonen und Mörser gebaut werden:

1. Wählen Sie das Artilleriedepot an. Links unten auf dem Bildschirm erscheinen jetzt die Symbole für die möglichen Artillerieeinheiten.
2. Pro Linksklick auf eines dieser Symbole wird eine dieser Einheiten in Auftrag gegeben. Wird währenddessen die Umschalttaste gedrückt, werden mit jedem Linksklick fünf Einheiten dieses Typs in Auftrag gegeben. Ein Rechtsklick auf eines der Symbole bricht das Erzeugen einer Einheit ab.

Achtung!

Es gibt Technologien, welche die Geschwindigkeit, mit der Artillerie-einheiten erzeugt werden, erhöhen. Andere Technologien senken die Kosten hierfür.

Achtung!

Man kann einen Sammelpunkt für die neu erzeugten Einheiten setzen. Näheres dazu im Kapitel „5.1.2 Sammelpunkt für Einheiten setzen“.

Achtung!

Artillerieeinheiten können in Batterien Zusammengefasst werden. Näheres hierzu findet sich in Kapitel „5.7.3“.

5.6.5 SCHIFFE

Nach dem Bau einer Schiffswerft können dort Fischerboote gebaut werden. Gibt es einen Schmied und ein Artilleriedepot, so stehen auch Kriegsschiffe zu Auswahl.

1. Wählen Sie die Schiffswerft an. Links unten auf dem Bildschirm erscheinen jetzt die Symbole für die möglichen Schiffe.
2. Pro Linksklick auf eines dieser Symbole wird eine dieser Einheiten in Auftrag gegeben. Wird währenddessen die Umschalttaste gedrückt, werden mit jedem Linksklick fünf Einheiten dieses Typs in Auftrag gegeben. Ein Rechtsklick auf eines der Symbole bricht das Erzeugen einer Einheit ab.

Achtung!

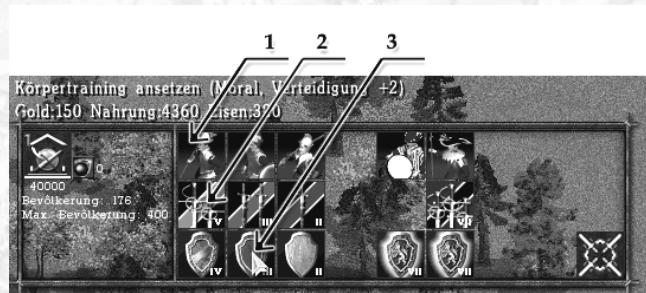
Es gibt Technologien, welche den Bau von Schiffen beschleunigen. Andere Technologien machen die Schiffe stärker und schneller.

Achtung!

Man kann einen Sammelpunkt für die neu erzeugten Einheiten setzen. Näheres dazu im Kapitel „5.1.2 Sammelpunkt für Einheiten setzen“.

5.6.6 TRAINIEREN VON INFANERIE UND KAVALLERIE

Sobald Kasernen oder Reiterställe gebaut sind, kann man darin Truppen mit minimaler Kampfstärke erzeugen. Durch Training lässt sich deren Kampfstärken aber stark erhöhen.



1. Wählen Sie das Gebäude aus, in dem die zu trainierende Einheit erzeugt wird. Links unten auf dem Bildschirm erscheinen unter den Symbolen für die Einheiten die Symbole für das jeweilige Training.
2. Durch einen Linksklick kann man nun die Fecht- bzw. Schießübung (2) oder das Körpertraining (3) starten.

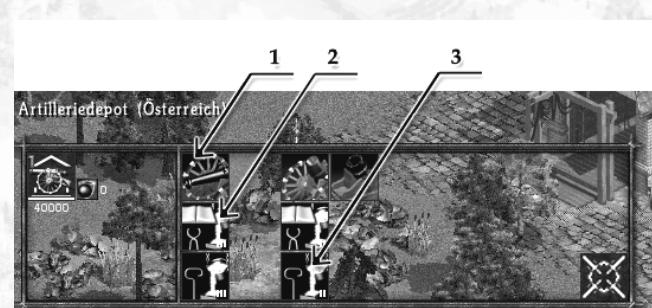
Unterschiedliche Einheiten haben unterschiedlich viele Trainingsmöglichkeiten. Aber es ist immer empfehlenswert, seine Einheiten so viel wie möglich zu trainieren.

Achtung!

Es ist sinnvoller, wenige Einheitentypen voll zu trainieren und diese zu seiner Hauptstreitmacht zu machen, als alle Einheitentypen gleichmäßig auszubilden.

5.6.7 KANONEN UND HAUBITZEN VERBILLIGEN UND IHRE PRODUKTION BESCHLEUNIGEN

Mit den Technologien des 17. und 18. Jahrhunderts war die Konstruktion von Kanonen und Haubitzen teuer und zeitaufwendig. Aufgrund der hohen Wirksamkeit dieser Waffen in der Schlacht stellten die damaligen Herrscher große Mengen Ressourcen zur Verfügung, um diese Waffen und ihre Produktion zu verbessern.



Aufrüsten von Haubitzen und Kanonen

1. Wählen Sie das Artilleriedepot an. Unten links auf dem Bildschirm sind nun die Symbole der Waffen (1) und der Aufrüstungen (2 + 3) zu sehen.
2. Durch einen Linksklick auf die Aufrüstungen werden diese erforscht.

Achtung!

Erforschen Sie nach Möglichkeit alle Aufrüstungen, um Kanonen und Haubitzen so schnell und so günstig wie möglich produzieren zu können.

5.6.8 TYPÜBERGREIFENDE AUFRÜSTUNGEN VON EINHEITEN

Jede kämpfende Einheit zeichnet sich durch bestimmte Parameter aus, wie Kosten, Lebenspunkte, Reichweite, Treffgenauigkeit und Geschwindigkeit, welche die Vor- und Nachteile dieser Einheit im Kampf ausmachen. Es gibt die Möglichkeit, fast alle diese Parameter durch Forschung zu verbessern.

Die meisten Aufrüstungen sind in der Akademie und in der Schmiede zu finden. Detaillierte Information über diese Aufrüstungen findet sich im Kapitel „Technologien“.

5.6.9 ZERSTÖREN VON EIGENEN GEBÄUDEN UND EINHEITEN

Jedes eigene Gebäude und jede eigene Einheit kann zerstört werden. Wenn z.B. eigene Kanonen in die Hände des Feindes zu fallen drohen, so ist es unter Umständen eine gute Idee, sie vorher selbst zu zerstören. Bei der Zerstörung eigener Einheiten bekommt man nicht die Ressourcenkosten für diese Einheit zurück.

Um eine eigene Einheit oder ein eigenes Gebäude zu zerstören, wählen Sie es an und drücken dann die Entf-Taste.

Achtung!

Wenn ein Gebäude zerstört wird, explodiert es. Umherfliegende Trümmer können dabei in der Nähe stehende Einheiten treffen.

5.7 KAMPFHANDLUNGEN

Kampfhandlungen sind die Hauptkomponente des Spieles. Nur Ihr Talent als militärischer Führer wird Sie siegreich sein lassen und auf lange Sicht die Überlegenheit über Ihre Gegner garantieren.

Jeder Staat besitzt eine einzigartiges Gleichgewicht, einzigartige Einheiten und Waffen. Das ist der Grund dafür, dass man mit der Wahl seiner Nation bestimmte Vorteile gegenüber den anderen Nationen erhält.

Die Streitkräfte jeder Nation setzen sich aus Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Flotte zusammen. Jede Art von Einheiten besitzt eine Reihe von Parametern, die ihre Vor- und Nachteile ausmachen und die damit auch die beste Art des Einsatzes bestimmen.

Die grundlegenden Prinzipien der militärischen Auseinandersetzung sind

vergleichbar mit denen anderer Echtzeitstrategiespiele, aber es gibt eine Reihe von Unterschieden.

Spieldaten wie die 3D-Landschaft, die Kosten von Eisen und Kohle für jeden Schuss, der abgefeuert wird, und die Verwendung von Formationen haben einen großen Einfluss auf die Kämpfe.

Achtung!

Stellen Sie sicher, dass Sie immer genug Nahrung haben, sonst werden Ihre Einheiten verhungern. Stellen Sie sicher, dass Sie immer genug Gold haben, um die Instandhaltungskosten und den Sold Ihrer Einheiten zu bezahlen, sonst rebellieren sie eventuell gegen Sie.

Achtung!

Stellen Sie sicher, dass Sie immer genug Eisen und Kohle für Ihre schießenden Einheiten haben. Wenn Ihnen diese Ressourcen ausgehen, können Ihre Einheiten nicht mehr schießen.

5.7.1 WIE DIE KAMPFHANDLUNGEN VON DER LANDSCHAFT BEEINFLUSST WERDEN

Wie bei richtigen Schlachten ist die 3D-Landschaft ein wichtiger Teil jeder Schlacht in Cossacks. Einheiten, die auf Hügeln stehen, haben eine höhere Schussreichweite, man kann den Gegner in engen Schluchten einschließen, u.s.w. Auf diese Weise beeinflusst die 3D-Landschaft die Kampftaktiken.

Kanonen, Türme und Infanterie können im Gegensatz zu Mörsern und Haubitzen nicht über Hügel schießen.

Achtung!

Bedenken Sie immer, dass Einheiten, die höher stehen, auch eine höhere Reichweite haben. Das Besetzen von Anhöhen bietet also wichtige taktische Vorteile.

Achtung!

Kanonen, Infanterie und Türme können nicht über Hügel schießen. Das können nur Haubitzen und Mörser.

5.7.2 MILITÄRISCHE FORMATIONEN

Sie können Ihre Infanterieeinheiten in Formationen aufstellen. Zur Verfügung stehen die Reih- und Glied-Formation, die Säulenformation und das Quadrat.

Einheiten in einer Formation bekommen einen Bonus bei ihren Angriffs- und Verteidigungsparametern, welcher sie automatisch stärker macht, als dieselbe Anzahl unorganisierte Einheiten. Zudem bietet eine Formation eine Reihe von taktischen Vorteilen.

Reih und Glied

Die Soldaten stellen sich in weiter Front auf. Diese Art Formation ist perfekt geeignet, um Gebiete zu verteidigen. Allerdings dauert es lange, so eine Formation einzunehmen, und sie ist anfällig für Angriffe von den Flanken und von hinten.

Säulenformation

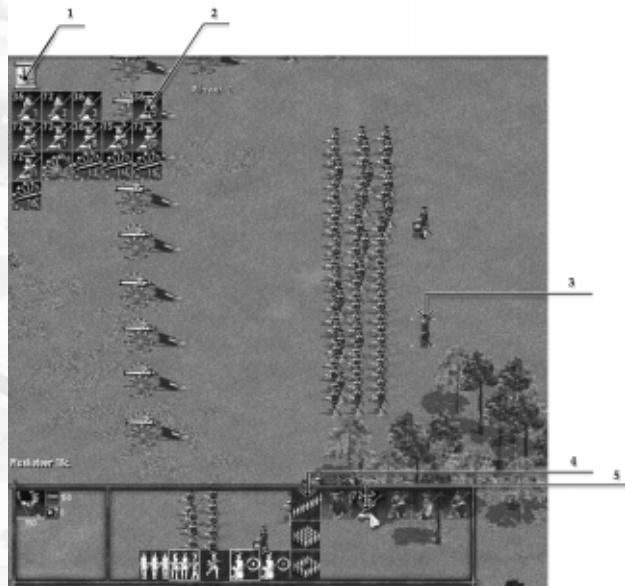
Die Soldaten stehen in einem engen Block. Diese Formation ist ideal zum Angriff und um die feindlichen Linien zu durchbrechen. Sie kann schnell eingenommen werden und ist unanfällig für Flankenangriffe und Umgehungsmanöver. Allerdings kann Artilleriefeuer großen Schäden bei einer solchen Formation anrichten.

Quadratformation

Die Soldaten bilden ein hohles Quadrat. Schiessende Einheiten sind in dieser Formation am effektivsten. Das Quadrat kann Angriffen aus jeder Richtung standhalten und ist sowohl für Angriff, als auch für Verteidigung geeignet.

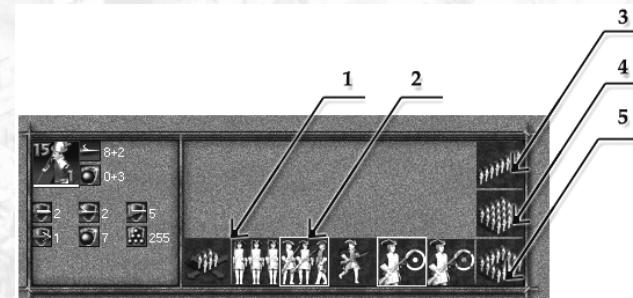
Grundvoraussetzung für das Erstellen von Formationen ist die Anwesenheit eines Offiziers und eines Trommlers. Nur bestimmte Anzahlen von Infanteristen können in einer Formation organisiert werden. Reihen können aus 15, 36, 72, 96, 120 oder 196 Soldaten bestehen, die Säule und das Quadrat aus 36, 72, 96, 120 oder 196 Soldaten.

Wie man eine Formation erstellt (Beispiel mit Pikenieren)



1. Stellen Sie 36 Pikeniere in den Kasernen des 17. Jahrhunderts her.
2. Stellen Sie dort einen Offizier und einen Trommler her.
3. Sammeln Sie die Pikeniere, den Offizier und den Trommler an einer Stelle.
4. Wählen Sie den Offizier (3) an. Nun erscheinen die Symbole der unterschiedlichen Formationen auf dem Bildschirm (4).
5. Wählen Sie das Symbol der gewünschten Formation aus.
6. Nun erscheinen rechts der Formationssymbole die Symbole der unterschiedlichen Einheitentypen. Nur die Symbole, von deren Einheitentyp sich genug Einheiten in der Nähe befinden, sind nicht transparent.
7. Wählen Sie eines der nicht transparenten Einheitensymbole aus, um diese Einheiten in der Formation zu organisieren.

Umorganisieren von Formationen



Nachdem man zum Beispiel eine Reihe als Formation hat, kann man diese in eine andere Formation umwandeln.

1. Wählen Sie die Formation an.
2. Klicken Sie links unten auf dem Bildschirm auf die nun gewünschte Formation (3), (4), (5).

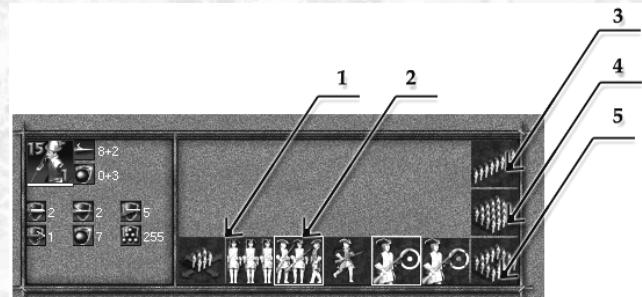
Achtung!

Eine Formation kann nicht umgewandelt werden, wenn in der Zwischenzeit Einheiten der Formation verloren gegangen sind.

Wann zerfällt eine Formation?

Eine Formation löst sich auf, sobald sie 60% Ihrer Stärke verloren hat.

Wie man eine Formation auflöst



Das Auflösen einer Formation geschieht wie folgt:

1. Wählen Sie die Formation aus.
2. Wählen Sie das Symbol zum Auflösen der Formation (1).

5.7.3 ARTILLERIE-BATTERIEN

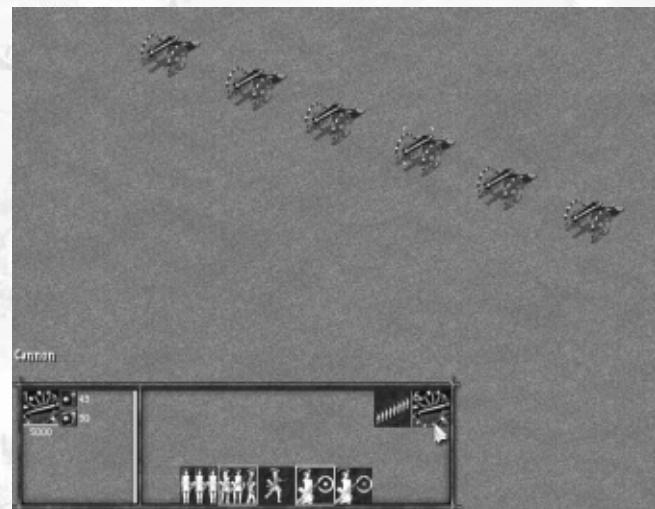
Kanonen, Haubitzen und Mörser können in Batterien zusammengefasst werden. Man benötigt mindestens drei Geschütze für eine Batterie.

Eine Batterie aus 3-11 Geschützen stellt sich in einer Linie auf.

12-40 Geschütze bilden eine eng stehende Batterie.

100 Geschütze ebenfalls eine eng stehende Batterie.

Es gibt keine Boni für Geschütze in Batterien, sie dienen ausschließlich der einfacheren Steuerung.



Bilden einer Batterie:

1. Drei Kanonen bauen.
2. Die Kanonen zusammenführen.
3. Eine der Kanonen anwählen.
4. Klicken Sie nun auf das Symbol zum Erstellen der Batterie, das links unten auf den Bildschirm sichtbar geworden ist.

Batterien auflösen:

1. Wählen Sie die Batterie an.
2. Klicken Sie auf das Symbol zum Auflösen der Batterie links unten auf dem Bildschirm.

5.7.4 ERSTELLEN VON KOMPLEXEN FORMATIONEN AUS EINFACHEN FORMATIONEN

Sie können komplizierte Formationen aus einfachen Formationen zusammensetzen. Positionieren Sie hierfür Ihre Einheiten in dem gewünschten Muster. Sind nun alle Formationen gewählt, so kann die gesamte Armee wie eine einzige Einheit bewegt werden.

5.7.5 EROBERN VON UNBEWACHTEN FEINDLICHEN MINEN, GEBÄUDEN, ARTILLERIE UND BAUERN

Unbewachte Bauern, Minen, Geschütze und Gebäude können erobert werden und dienen dann dem Eroberer.

Wenn der Feind in die Stadt eindringt und Ihre Gebäude erobert, so kann er diese in Brand setzen, um zu verhindern, dass Sie sie zurückgewinnen. Ein brennendes Gebäude muss schnell zurückerobert und repariert werden, ansonsten brennt es völlig ab.

Aufgrund dieser Möglichkeiten sind Partisanenüberfälle ein sehr wichtiges Spielelement. Ein einziger Überfall kann mehr Erfolg zeigen als ganze Schlachten.

Achtung!
Stellen Sie sicher, dass keines Ihrer wichtigen Gebäude unbewacht ist. Versuchen Sie Wachen bei jedem Objekt aufzustellen, das erobert werden kann.

Achtung!
Schnelle Kavallerie ist am besten geeignet für Überfälle.

5.7.6 DAS HEILEN VON EINHEITEN

Bei Schlachten nehmen die Einheiten Schaden, d.h. sie verlieren Lebenspunkte. Eine Einheit mit Null Lebenspunkten stirbt. Allerdings können Sie Ihre Truppen heilen und Ihre Artillerie reparieren.

Heilen aller Einheiten



Um alle Einheiten zu heilen, müssen Sie die Akademie wählen. Hier wählen Sie dann das Symbol zum Heilen aller Einheiten aus. Wenn Sie die nötigen Ressourcen hierfür aufbringen können, so werden die Lebenspunkte aller Ihrer Einheiten um 10% ihres maximalen Wertes wiederhergestellt.

Heilen einzelner Einheiten

Priester heilen automatisch Einheiten, die sich in ihrer Nähe befinden.

Achtung!

Es empfiehlt sich, immer mehrere Priester bei den Streitkräften zu haben, welche die kämpfenden Einheiten auch während einer Schlacht heilen.

Reparieren von Geschützen



Sie können beschädigte Artillerie reparieren. Hierfür müssen Sie die Akademie wählen und das Symbol zum Reparieren aller Geschütze anklicken. Wenn Sie die nötigen Ressourcen hierfür aufbringen können, so werden die Lebenspunkte aller Ihrer Einheiten um 10% ihres maximalen Wertes wiederhergestellt.







TECHNOLOGIEN UND AUFRÜSTUNGEN

RESSOURCENGEWINNUNG

KORNFELD-BEHANDLUNG VERBESSERN



Wo? Mühle

Was? Wenn die Behandlung der Kornfelder verbessert wird, können die Bauern 140% mehr an Nahrung produzieren. Bauern, die also bisher je Arbeitsgang 30 Nahrungseinheiten produzierten, produzieren ab sofort 72 Nahrungseinheiten.

Über einen langen Zeitraum hinweg arbeiteten die Menschen an Methoden zur Verbesserung der Ernte und der Behandlung ihrer Kornfelder. Es wurden diverse Einrichtungen zum Dreschen und Mahlen entwickelt, die den Mengenverlust bei der Verarbeitung von Getreide senken sollten.

KORNFELD-LAGERUNG VERBESSERN



Wo? Mühle

Wann? Diese Aufrüstung steht erst nach dem Fortschritt zum 18. Jahrhundert zur Verfügung.

Was? Wenn die Lagerung des Korns verbessert wird, können die Bauern 120% mehr Nahrung zur Mühle bringen. Nach der Aufrüstung wird also ein Bauer, der bisher immer 30 Nahrungseinheiten eingelagerte, 66 zur Mühle bringen.

Die sichere Verwahrung der Ernte war damals von größter Bedeutung sowohl für die staatliche Wirtschaft als auch für die Versorgung der Armee. Durch schlechte Lagerbedingungen oder Unglücke gingen öfter Ernten verloren, deren Verlust verheerende Folgen für Städte oder Provinzen mit sich brachte. Durch den Bau neuer Kornspeicher und sorgfältige Überwachung konnte das Korn schließlich über längere Zeit erfolgreich eingelagert werden.

NEUE WEIZENKULTUREN ANBAUEN



Wo? Akademie

Was? Wenn neue Weizenkulturen angebaut werden, können die Bauern das Getreide um 20% schneller ernten.

Die Dorfbewohner bemerkten, dass einige Weizenkulturen schneller oder langsamer reiften und die Ernte der einen Kultur gut und die der anderen schlechter ausfiel. Daher versuchten die Bauern, Felder mit ertragreicheren Weizenkulturen zu verbreiten, um sich eine bessere Ernte zu sichern.

NEUE ROGGENKULTUREN ANBAUEN



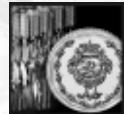
Wo? Akademie

Was? Wenn neue Roggenkulturen angebaut werden, können die Bauern das Getreide um 15% schneller ernten.

Aufgrund der Entwicklung der Seefahrt im 17. und 18. Jahrhundert wurden in der Alten Welt neue Kulturen eingeführt - zum Beispiel Kartoffeln - die bessere Ernten abgaben und die Bevölkerung besser versorgten. Daher verbesserte sich auch die für die Kriegskunst so wichtige Nahrungsversorgung des Militärs.



GEHALT DER LANDWIRTE ERHÖHEN



Wo? Akademie

Was? Wenn das Gehalt der Landwirte steigt, können die Bauern das Getreide um 10% schneller ernten.

Die Gutsherren der großen Farmen des 17. und 18. Jahrhunderts heuerten oft Experten - Landwirte - an, die die Arbeit auf dem Feld koordinierten. Die Landwirte wandten Wissenschaft und in den unterschiedlichsten Regionen gesammelte Erfahrungen an, um die Ernte zu verbessern. Häufig schickten die Gutsherren ihre Landwirte auf die Akademie und zahlten für ihre Ausbildung, um anschließend von ihrem Wissen zu profitieren.

FELDVERBESSERUNG AUSFÜHREN



Wo? Akademie

Was? Durch Feldverbesserung sichern Sie sich einen unendlichen Vorrat an Nahrung. Wenn diese Aufrüstung stattgefunden hat, verschwinden die Felder nicht mehr und müssen nie wieder gesät werden.

Um die Felder zu verbessern sorgten die Landwirte für die Bewässerung trockener Erde oder für die Entwässerung von Sumpfen. So schufen sie optimale Bedingungen zum Anbau der Getreidekulturen, die zu besseren Erträgen führten.



DIVERSE AGRIKULTUR-HILFEN HERSTELLEN

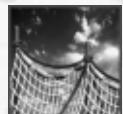


Wo? Schmiede

Was? Die Herstellung diverser Agrikultur-Hilfen ermöglicht den Anbau und die Ernte der doppelten Nahrungsmenge. Wurden also bisher von einem Feld 2.000 Nahrungseinheiten abgebaut, so ernten die Bauern hier nun 4.000 Einheiten.

Für den Ackerbau wurden viele Werkzeuge und Geräte benötigt, die in Schmieden hergestellt wurden. Durch die Entwicklung zusätzlicher Hilfen und die Herstellung altbewährter landwirtschaftlicher Geräte verbesserte sich die Effizienz des Ackerbaus.

NEUES WERKZEUG UND FISCHERNETZE ENTWERFEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schiffswerft besitzen.

Was? Wenn neue Werkzeuge und Fischernetze entworfen werden, verbessert sich die Effizienz der Fischerboote um 100%. Nach dieser Aufrüstung fischen die Boote zweimal so schnell wie vorher.

Fischen war für die großen Seemächte das tägliche Brot, daher gaben sie sich große Mühe, stets neue und bessere Werkzeuge und Netze zu entwerfen.

NEUE SCHIFFSWERFTEN FÜR FISCHERBOOTE BAUEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schiffswerft besitzen.

Was? Nach dieser Aufrüstung ist der Bau von Booten um 85% billiger.

Primitive Methoden des Schiffs- und Bootsbaus waren nicht nur ineffektiv, sondern auch kostspielig. Der Bau von Fischerbooten in Schiffswerften senkte die Preise und erhöhte den Fischfang.

NEUE HOLZWERKZEUGE ENTWERFEN



Wo? Akademie

Was? Durch die Entwicklung neuer Holzwerkzeuge steigt die Effizienz der Holzgewinnung um 100%. Nach dieser Aufrüstung sammeln Ihre Bauern das Holz zweimal so schnell.

Im 17. und 18. Jahrhundert war Holz eines der Haupt-Baumaterialien, daher arbeitete man ständig an der Verbesserung der Holzverarbeitungsmethoden. So wurden präzisere Drehbänke und größere Sägeböcke für Rahmen und Planken entworfen.

BERGBAU ENTWICKELN



Wo? Akademie

Was? Die Entwicklung des Bergbaus verbessert die Effizienz des Steinabbaus um 200%. Nach dieser Aufrüstung können die Bauern dreimal so schnell Stein gewinnen.

Im 17. und 18. Jahrhundert wurden neue Werkzeuge und Methoden zur Erzgewinnung entwickelt. Bergarbeiter verwendeten verschiedene Kran- und Förderkorb- und Förderwagenarten zum Transport der Güter. Wenn der Abbau der Mineralien aus einfachen Gruben nicht mehr möglich war, bauten sie Minen, die sie mit neuen Pumpen trocken legten. Diese Neuerungen erhöhten die Produktivität der Bergleute erheblich.

GEHALT DER BERGLEUTE ERHÖHEN



Wo? Akademie

Was? Wenn das Gehalt der Bergleute erhöht wird, verbessert sich die Effizienz des Steinabbaus um 400%. Nach dieser Aufrüstung können die Bauern fünfmal so schnell Stein gewinnen.

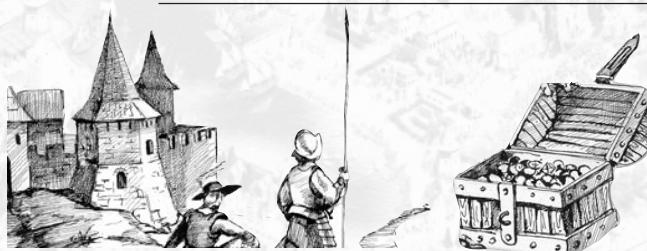
Die Sorge um Arbeiter, ihre Ausbildung und ihre Lebensbedingungen trug dazu bei, dass sich die Effizienz der Arbeiter verbesserte. Es kam dadurch häufig zu einer enormen Verbesserung der Ressourcengewinnung.

MINEN VERGRÖßERN UND BREITES SCHIENENNETZWERK ANLEGEN (STUFE 2, 3, 4)



Wo? Mine

Was? Vor jeglichen Aufrüstungen können in einer Mine nur fünf Arbeiter unterkommen. Nach den Aufrüstungen (Stufe 2, 3 und 4) können Sie zusätzliche Bauern in die Minen schicken (+ 5/+ 8/+ 10 Arbeiter, insgesamt sind also in den Stufen entsprechend 10/18/28 in den Minen unterzubringen) und die Gewinnung der jeweiligen Ressource so verbessern. Bauen und erweitern Sie ein ausgedehntes Schienennetzwerk in den Minen, um sie aufzurüsten.



MINEN VERGRÖßERN UND BREITES SCHIENENNETZWERK ANLEGEN (STUFE 5, 6, 7)



Wo? Mine

Wann? Diese Aufrüstung steht erst nach dem Fortschritt zum 18. Jahrhundert zur Verfügung.

Was? Nach den Aufrüstungen (Stufe 5, 6 und 7) können Sie zusätzliche Bauern in die Minen schicken (+12/+15/+40 Arbeiter, insgesamt sind also in den Stufen entsprechend 40/55/95 in den Minen unterzubringen) und die Gewinnung der jeweiligen Ressource so verbessern. Bauen und erweitern Sie ein ausgedehntes Schienennetzwerk in den Minen, um sie aufzurüsten.

Minen wurden häufig vergrößert und neue Schächte angelegt, um die Ressourcengewinnung zu steigern. Durch Anlegen von Schienennetzwerken, die Einführung der Förderkörbe und -wagen und die neuen Lüftungsschächte konnten die Arbeitskräfte effektiver eingesetzt und das Erz schneller gewonnen werden.

GEOLOGIE ENTWICKELN



Wo? Akademie

Was? Wenn Sie die Geologie entwickelt haben, werden alle Vorkommen von Ressourcen auf der Karte eingeblendet.

Vor der Entwicklung der Geologie war die Suche nach neuen Erzvorkommen so gut wie unmöglich. Geologen forschten und beobachteten, häuften Wissen an und tauschten ihre Erfahrungen aus. Ihnen hatte man es zu verdanken, dass die Suche nach neuen Vorkommen effektiver wurde.

ERSTELLEN VON EINHEITEN

GEHALT DER BAUARBEITER ERHÖHEN



Wo? Akademie

Was? Wenn das Gehalt der Bauarbeiter erhöht wird, können Gebäude und Befestigungsanlagen um 75% schneller gebaut werden.

Der Anreiz des erhöhten Gehalts regte die Arbeiter zu einer erhöhten Produktivität an. So konnten viele Aufgaben viel schneller erledigt werden.

NEUE BAUMATERIALIEN VERWENDEN



Wo? Akademie

Was? Durch den Einsatz neuer Baumaterialien verbesserte sich die Haltbarkeit der Gebäude um 85%. Das heißt, dass es nach der Aufrüstung schwieriger wird, die Gebäude zu zerstören, da ihre Dauerhaftigkeit um 85% zugenommen hat. Diese Aufrüstung hat keinen Einfluss auf Mauern oder Türme.

Die Entwicklung der Architektur unterstützte die Entwicklung neuer Baumaterialien, mit deren Hilfe starke, majestätische Bauwerke erschaffen werden konnten, die viel widerstandsfähiger und dauerhafter waren als ihre Vorgänger. Einige dieser architektonischen Meisterwerke stehen noch heute.



NEUE BEFESTIGUNGSLAGEN ERFORSCHEN



Wo? Akademie

Was? Die Erforschung neuer Befestigungsanlagen erhöht die Dauerhaftigkeit von Mauern und Türmen um 80%. Nach dieser Aufrüstung wird es schwieriger, die Mauern und Türme zu zerstören. Diese Aufrüstung hat keinen Einfluss auf Gebäude.

Die rapide Entwicklung der Artillerie führte zu einer Revolutionierung der Befestigungsanlagen. Die alten Mauern und Türme konnten dem Feuer der vergleichsweise modernen Artillerie nicht standhalten. Schließlich musste man die Befestigung neu durchdenken. Mauern wurden dicker, Türme höher, dafür aber tiefer gelegen gebaut. Dann wurden die Türme rund gebaut und Kasematten im Inneren übernahmen die Rolle der alten Überhänge. Die Schützen feuerten nun durch die Kasemattentüren auf ihre Feinde. Gräben und Wall kamen zu einer neuen Bedeutung. Schutzwälle schützten den Fuß des Turms und die Mauern vor Kanonenkugeln. Allerdings gab es vor runden Türmen einen blinden Punkt, weshalb man bald zu der pentagonalen Bastei überging. Die Mauer zwischen Basteien nannte man *Vorhang*. Zum zusätzlichen Schutz wurden vor den *Vorhängen* weitere Befestigungen platziert.

METALLISCHE RÜSTUNG UND GITTER SCHMIEDEN



Wo? Schmiede

Was? Diese Aufrüstung verbessert die Verteidigung von Gebäuden um 50 Punkte, d.h. die Schäden, die durch Artillerie, Grenadiere oder Bogenschützen verursacht werden, sind weniger schwer wiegend.

Im 17. Jahrhundert verwendete man viele geschmiedete Bauteile für Gebäude. Das Schmieden von Gittern und Rüstungen erforderte viel harte Arbeit und zusätzliche Mittel.

SCHIFFE

ZIMMERMÄNNER AUSBILDEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schiffswerft besitzen.

Was? Wenn Zimmermänner ausgebildet werden, können Schiffe zehnmal schneller gebaut werden.

Im Laufe der Zeit wurden die Handwerkserzeugnisse immer komplexer und man musste für eine bessere Ausbildung der Arbeiter sorgen, die sie herstellen sollten. Häufig wurden angeheuerte Arbeiter also zuerst in den Besonderheiten ihres neuen Berufes unterrichtet, damit sie schneller arbeiten und bessere Produkte erzeugen konnten.

NEUE TAKELAGEN ENTWERFEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schiffswerft besitzen.

Was? Durch den Entwurf neuer Takelagen werden Ihre Schiffe um 40% schneller. Die Steigerung der Geschwindigkeit nach der Aufrüstung um 40% gibt Ihnen einen großen Vorteil: Ihre Schiffe können nun die Ihrer Feinde überholen oder ihnen entkommen.

Das 17. und 18. Jahrhundert werden oft als Goldenes Zeitalter der Seefahrt bezeichnet. In diesem Zeitraum wurden perfekte Segelschiffe entworfen und gebaut, die in der Lage waren, Stürmen zu trotzen und große Entfernungen zurückzulegen. Die Takelagen aus dem 17. und 18. Jahrhundert wurden bis in die heutige Zeit kaum verändert.

NEUE HOLZVERARBEITUNGSMETHODEN ENTWICKELN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schiffswerft besitzen.

Was? Mit neuen Holzverarbeitungsmethoden können Fregatten gebaut werden. Nach dieser Aufrüstung erhalten Sie also die Möglichkeit, in einer Schiffswerft eine Fregatte bauen zu lassen.

Einige Bauteile der großen Seefahrzeuge waren so riesig und komplex, dass die alten Holzverarbeitungsmethoden zu ihrer Konstruktion nicht ausreichten. So wurde die Holzverarbeitung weiterentwickelt und neue Methoden entdeckt.

NEUES RIPPEN- UND RUMPFSYSTEM ENTWERFEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schiffswerft besitzen.

Was? Mit neuen Rippen- und Rumpfsystemen können Schlachtschiffe gebaut werden. Nach dieser Aufrüstung erhalten Sie also die Möglichkeit, in einer Schiffswerft ein Schlachtschiff bauen zu lassen.

In der Blütezeit der Seefahrt wurde auch die Produktion hölzerner Rümpfe perfektioniert. Das Wissen und die Erfahrung, die Zimmermänner und Ingenieure beim Schiffbau sammelten, führte schließlich zum Bau großer Schlachtschiffe, dem Höhepunkt des Segelschiffbaus. Viele Ideen und Konzepte aus dieser frühen Epoche flossen auch später in den Metallschiffbau ein.

INFANTERIE UND KAVALLERIE

FEUERWAFFEN VERBESSERN: GEWEHRLAUF



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Durch die neuen Gewehrläufe können Schützen 10% mehr Schaden anrichten. Nach dieser Aufrüstung erhöht sich die Schusskraft der Einheiten, die mit Schusswaffen ausgestattet sind, sie hat jedoch keinen Einfluss auf die Artillerie.

Die Feuerwaffen wurden im 17. und 18. Jahrhundert rapide entwickelt und verbessert. Neuentwicklungen auf diesem Gebiet führten dazu, dass die Waffen immer leichter und doch effektiver, treffgenauer und weitreichender wurden. Die Waffenarsenale füllten sich mit Handfeuerwaffen - *Karabinern* - die dank ihres neuartigen Laufs eine viel größere Reichweite besaßen. Die so genannten *Donnerbüchsen* - großkalibrige Schrotlpistolen - waren besonders auf kurze Entfernung sehr effektiv.

GRANULARES SCHIEßPULVER ERFORSCHEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schmiede besitzen.

Was? Durch das neue Schießpulver können Schützen 15% mehr Schaden anrichten. Nach dieser Aufrüstung erhöht sich die Schusskraft der Einheiten, die mit Schusswaffen ausgestattet sind, sie hat jedoch keinen Einfluss auf die Artillerie.

Bei der Weiterentwicklung der Feuerwaffen wurden nicht nur die Waffen selbst weiterentwickelt und umgestaltet, sondern auch das Schieß-

pulver wurde perfektioniert. Anfangs lud man die Feuerwaffen mit einfaches Schießpulver. Später stellten die Wissenschaftler fest, dass die Verbrennung körnigen Schießpulvers viel effizienter ist. Mit der Umsetzung dieser Tatsache in die Praxis wurden Gewehrkugeln effektiver und die Reichweite der Waffen nahm zu.

NEUE SCHWEFEL-REKTIFIKATIONSMETHODEN ERFORSCHEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schmiede besitzen.

Was? Durch neue Schwefel-Rektifikationsmethoden können Schützen 20% mehr Schaden anrichten. Nach dieser Aufrüstung erhöht sich die Schusskraft der Einheiten, die mit Schusswaffen ausgestattet sind, sie hat jedoch keinen Einfluss auf die Artillerie.

Der Hauptgrund für die geringe Effektivität der Feuerwaffen waren die chemischen Unreinheiten. Im Laufe der Zeit wurde auch die Chemie fortschrittlicher und der Prozentanteil an Unreinheiten einer Komponente des Schießpulvers - in diesem Falle des Schwefels - wurde geringer, wodurch sich die effektive Schießpulververbrennung erheblich steigerte.

NEUE SALPETER-REKTIFIKATIONSMETHODEN ERFORSCHEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schmiede besitzen.

Was? Durch neue Salpeter-Rektifikationsmethoden können Schützen 30% mehr Schaden anrichten. Nach dieser Aufrüstung erhöht sich die Schusskraft der Einheiten, die mit Schusswaffen ausgestattet sind, sie hat jedoch keinen Einfluss auf die Artillerie.

Der Hauptgrund für die geringe Effektivität der Feuerwaffen waren die chemischen Unreinheiten. Im Laufe der Zeit wurde auch die Chemie fortschrittlicher und der Prozentanteil an Unreinheiten einer Komponente des Schießpulvers - in diesem Falle des Salpeters - wurde geringer, wodurch sich die effektive Schießpulververbrennung erheblich steigerte.

GEWEHRDREHSCHLOSS ENTWERFEN



Wo? Akademie

Was? Durch den Entwurf dieses neuen Gewehrschlosses verbessert sich die Feuerrate Ihrer Schützen um 35%. Das heißt also, dass die mit Feuerwaffen ausgestatteten Einheiten nach dieser Aufrüstung um 35% schneller feuern können und so sehr viel effektiver werden. Diese Aufrüstung hat keinen Einfluss auf die Artillerie.

Durch die Erfindung des Gewehrdrehschlosses konnten endlich Handfeuerwaffen hergestellt werden, für die keine Zündschnur erforderlich war, da sie das Schießpulver automatisch verbrennen konnten. Die Zündung geschah durch Reibung eines Feuersteins gegen ein rotierendes Rad. Aufgrund ihres hohen Wertes wurde diese Art von Gewehrschloss jedoch nur recht selten verwendet.



PAPIERPATRONE UND EISENLADESTOCK



Wo? Akademie

Was? Durch die Entwicklung von Papierpatronen und Eisenladestöcken verbessert sich die Feuerrate Ihrer Schützen um 35%. Das heißt also, dass die mit Feuerwaffen ausgestatteten Einheiten nach dieser Aufrüstung um 35% schneller feuern können und so sehr viel effektiver werden. Diese Aufrüstung hat keinen Einfluss auf die Artillerie.

Durch die Einführung der Papierpatrone verbesserte sich die Feuerrate der Musketen erheblich. Vor dieser Erfindung musste der Lauf von Hand mit Schießpulver gefüllt werden, dann plättete und festigte man ihn mit einem Ladepropf und legte eine Kugel in den Lauf. Natürlich brauchte man dafür sehr viel Zeit und hatte eine niedrige Feuerrate. Nach der Einführung der Papierpatrone konnten Schützen einfach eine fertige Patrone in den Lauf geben und die Waffe konnte sehr viel schneller nachgeladen werden.

FLINT-GEWEHRSCLOSS ENTWERFEN



Wo? Akademie

Was? Die Entwicklung des Flint-Gewehrschlusses senkt die Kosten für einen Musketier um das zweifache, das heißt nach dieser Aufrüstung kostet die Erstellung eines Musketiers nur noch die Hälfte.

Der Erfindung des Flint-Gewehrschlusses war ein wahrhaft revolutionäres Ereignis. Es ermöglichte nicht nur eine deutlich erhöhte Feuerrate, sondern senkte den Preis für Handfeuerwaffen so weit herab, dass man ganze Armeen damit ausrüsten konnte. Dieses Gewehrschloss wurde weit verbreitet und sämtliche Armeen wurden mit den neuen Waffen ausgestattet, bis im frühen 19. Jahrhundert ein noch weiter verbessertes Gewehrschloss erfunden wurde.

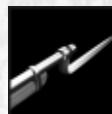
SCHIEßÜBUNG ANSETZEN



Wo? Kaserne 17. Jahrhundert, Kaserne 18. Jahrhundert, Reiterstall

Was? Durch Schießübungen können die daran teilnehmenden Einheiten ihre Treffsicherheit verbessern, um so dem Feind bei zukünftigen Gefechten mehr Schaden zuzufügen. Setzen Sie für jede Art von Einheiten eine Schießübung an, um ihre Effizienz zu steigern.

BAJONETT ENTWERFEN: LAUF-EINGEFASST, RÖHRENBAJONETT



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schmiede besitzen.

Was? Durch den Entwurf des Bajonets erhöht sich der durch Stahlwaffen verursachte Schaden um 7 Punkte. Der Angriffswert von Einheiten mit Stahlwaffen erhöht sich nach dieser Aufrüstung um 7 Punkte.

Gegen Ende des 17. Jahrhunderts fanden viele Veränderungen an Infanteriewaffen statt, die auch die Struktur der Infanterietruppen stark beeinflussten. Durch die Einführung der Bajonette war es möglich, die Pikeniere vollkommen abzuschaffen. Das Bajonett wurde um 1640 in Frankreich erfunden und nach vielen Verbesserungen 1699 in die Waffenkammern aufgenommen. So verschwanden die Piken vollständig aus den Armeen und mit ihnen alle Arten der Rüstung.

NEUE STAHLTYPEN ERFORSCHEN



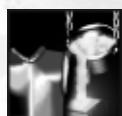
Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schmiede besitzen.

Was? Die Erforschung neuer Stahltypen verbessert die Effizienz der Grenadiere um 25%. Mit dieser neuen Technologie verursachen Ihre Grenadiere 25% mehr Schaden im Nahkampf.

Die Metallurgie wurde im 17. und 18. Jahrhundert aktiv weiterentwickelt. Es wurden neue Stahltypen entwickelt, um die Waffen zu verbessern. Gleichzeitig wurden die Methoden der Metallverarbeitung perfektioniert. Stahlwaffen wurden immer effektiver und preisgünstiger.

VERBESSERTE BRUSTHARNISCH-STAHLTYPEN ERFORSCHEN



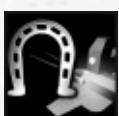
Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie eine Schmiede besitzen.

Was? Durch die Erforschung neuer Stahltypen verbessert sich die Soldaten-Rüstung um 2 Punkte. Soldaten, die eine Rüstung tragen, erhalten dadurch zwei zusätzliche Punkte zu ihrer Rüstung.

Gegen Ende des 17. Jahrhunderts wurde die Rüstung grundlegend verändert. Sie wurde kleiner, die Schutzbretter an den Beinen verschwanden, und teilweise ließ man sogar den Rücken frei. Aufgrund der geringeren Größe machte man die Rüstung nun dicker. In Verbindung mit den neuen, stärkeren Stahltypen entstanden so Brustharnische, die Geschosse und Stahlwaffen abwehren konnten.

PFERDEGESCHIRRE SCHMIEDEN



Wo? Schmiede

Was? Wenn Sie Pferdegeschirre schmieden lassen wird die zur Erstellung berittener Einheiten - Kavallerie - benötigte Zeit verdreifacht.

Indem man sich verstärkt auf das Schmieden von Pferdegeschirren konzentrierte, war es möglich, Kavalleristen in kurzer Zeit mit hoch entwickelter Ausrüstung auszustatten. Viele Schmiede spezialisierten sich auf die Herstellung von Geschirren und das Beschlagen der Hufe. Ohne Geschirre wäre die Instandhaltung der Kavallerie unmöglich gewesen.

INFANERIE-BAJONETTE, -BREITSCHWERTER



Wo? Schmiede

Was? Schmieden Sie Bajonette und Breitschwerter für Ihre Infanterie, so verbessert sich der Angriff von Musketieren und Grenadiere des 18. Jahrhunderts um 5 Punkte.

Häufig konzentrierte man die Produktion auf bestimmte Zwecke, um die militärischen Streitkräfte mit neuen Stahlwaffen auszustatten und ihre alten zu reparieren. Die Schmiede, die in diesem Gewerbe tätig waren, waren gut ausgebildet und kannten viele Geheimnisse im Umgang mit Stahl. Sie verfügten über besondere Werkzeuge und Einrichtungen, die ihnen eine effizientere Arbeitsweise ermöglichten.



NEUE BREITSCHWERT- UND SÄBEL-TYPEN SCHMIEDEN



Wo? Schmiede

Was? Wenn Sie neue Arten von Breitschwertern und Säbeln schmieden lassen, erhöht sich der Angriff Ihrer Kavallerie-Einheiten um 5 Punkte.

Das Schmieden hochwertiger Stahlwaffen galt als Herausforderung. Es war ein nicht weit verbreitetes Gewerbe, in dem jedoch nur Experten tätig waren. Die Geheimnisse der Schmiedekunst wurden in den Familien der Schmiede von Generation zu Generation weitergereicht. Wurde jedoch die spezialisierte Waffenproduktion nicht organisiert, so konnte die Kavallerie unmöglich mit den neuesten Stahlwaffen ausgerüstet werden.

NEUE BRUSTHARNISCHE SCHMIEDEN



Wo? Schmiede

Was? Durch das Schmieden neuer Brustharnische verbessert sich die Soldaten-Rüstung um 2 Punkte.

Experten und fähige Arbeiter waren nötig, um Stahlwaffen und Rüstungen herzustellen. Das Schmieden von Brustharnischen war kompliziert und teuer. Daher musste ein Herrscher, der seine Armeen mit widerstandsfähigen Rüstungen ausstattet wollte, den Ausbau der Schmieden und die Herstellung der Rüstung fördern.



FECHTÜBUNG ANSETZEN 2, 3, 4, 5, 6, 7



Wo? Kaserne 17. Jahrhundert, Kaserne 18. Jahrhundert, Reiterstall

Was? Durch Fechtübungen steigt der Schaden, den die Stahlwaffen tragenden Einheiten verursachen. Setzen Sie für jede Art von Einheiten eine Fechtübung an, um ihre Effizienz zu steigern.

KÖRPERTRAINING ANSETZEN 2, 3, 4, 5, 6, 7



Wo? Kaserne 17. Jahrhundert, Kaserne 18. Jahrhundert

Was? Durch Körpertraining steigen die Verteidigungsmerkmale unterschiedlicher Arten von Soldaten. Setzen Sie für jede Art von Einheiten ein Körpertraining an, um ihre Effizienz zu steigern.

REITÜBUNG ANSETZEN 2, 3, 4, 5, 6, 7



Wo? Reiterstall

Was? Durch Reitübungen steigen die Verteidigungsmerkmale von Kavalleristen. Setzen Sie für jede Art von Einheiten eine Reitübung an, um ihre Effizienz zu steigern.

ÜBUNGEN ANSETZEN 6, 7



Wo? Kaserne 17. Jahrhundert, Kaserne 18. Jahrhundert

Was? Durch Übungen steigen die Verteidigungsmerkmale von Musikern. Setzen Sie für jede Art von Musikern eine Übung an, um ihre Effizienz zu steigern.



MEDIZINISCHE WISSENSCHAFT ENTWICKELN



Wo? Akademie

Was? Die Entwicklung der medizinischen Wissenschaft ermöglicht das Heilen von Soldaten, die bei Schlachten verletzt werden. Hinweis: Diese Technologie kann mehrfach angewendet werden.

Die Militärmedizin wurde im 17. und 18. Jahrhundert aktiv weiterentwickelt. In den Armeen wurde der Posten des Militärarztes eingeführt, dessen Aufgabe es war, auf die Gesundheit der Soldaten zu achten und ihnen Hilfe zu leisten. Jedem Arzt war reichlich Personal untergestellt, um die Verletzten vom Schlachtfeld ins Lazarett zu bringen und zu versorgen. Die medizinische Evolution und die Einführung der Militärärzte retteten viele Leben und schützten die Streitkräfte gegen Epidemien.



ARTILLERIE

VERBESSERTE SCHIEßPULVERFORMEL ERFORSCHEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Durch die Erforschung verbesserten Schießpulverformeln steigt die Feuerreichweite der Artillerie um 5%. Mit dieser neuen Technologie feuert Ihre Artillerie (Kanonen, Mörser, Haubitzen, mehrläufige Kanonen, Schiffe, Türme) 5% weiter. So könnten Ihre Kanonen also beispielsweise in der Lage sein, feindliche Kanonen zu vernichten, ohne in deren Reichweite zu gelangen. Diese Aufrüstung hat keinen Einfluss auf Einheiten mit Handfeuerwaffen.

Eine Reihe von Neuerungen zur Verbesserung der Schießpulververbrennung steigerte die Reichweite der Artillerie. Diese Methode stellte nur einen geringen Fortschritt dar, da jede stärkere Konzentration dazu führte, dass das Kanonenrohr explodierte.

NEUE LAUFTYPEN ENTWERFEN: EINHORN, KARRONADE



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Der Entwurf neuer Lauftypen ermöglichte die Verbesserung der Artillerie-Reichweite um 10%. Mit dieser neuen Technologie feuert Ihre Artillerie (Kanonen, Mörser, Haubitzen, mehrläufige Kanonen, Schiffe, Türme) 10% weiter. So könnten Ihre Kanonen beispielsweise in der Lage sein, feindliche Kanonen zu vernichten, ohne in deren Reichweite zu gelangen. Diese Aufrüstung hat keinen Einfluss auf Einheiten mit Handfeuerwaffen.

Die Artillerie wurde im 17. und 18. Jahrhundert erheblich verbessert, Schusswaffen wurden zum widerstandsfähigen Standard. 1757 führte Graf Shuvalov das so genannte *Einhorn* ein, einen Kanonentypen, der leichter war als seine Vorgänger und als Vorläufer der Haubitzen viele Siege im Siebenjährigen Krieg errang. 1779 erfand der britische General Melville eine neuartige Waffe, die die Bewaffnung vieler europäischer Armeen revolutionierte. Es handelte sich dabei um eine kurzläufige Kanone eines großen Kalibers, die auf kurze Distanz schwere Kanonenkugeln feuerte und bei hölzernen Schiffen schwer wiegende Schäden verursachte. Das Projektil riss ein riesiges Loch in die Seite eines Schiffes, schwächte so den Rumpf und rief gefährliche Risse hervor. Zwar war diese Kanone auf große Entfernung nutzlos, aber die meisten Artilleriegefechte fanden auf kurzen oder mittleren Entfernungen statt. Ursprünglich stellte die Carron Ironworks Company in Schottland diese mächtigen Waffen her, weshalb man sie *Karronaden* nannte. Diese Kanonen trugen stark zur Macht der Schlachtschiffe bei.

HALTBARERE LAFETTE ENTWERFEN: GIBOVALLE-SYSTEM



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Der Entwurf der Gribovalle-Lafette erhöht die Haltbarkeit der Artillerie um 150%. Wenn Sie diese Technologie erforscht haben, wird es 2,5-mal so schwierig, Ihre Artillerie (Kanonen, Mörser, Haubitzen, mehrläufige Kanonen) zu vernichten.

1750 erfand der französische Artillerie-General Jean Batiste Gribovalle (1715-1789) ein neues System, dass den Transport von Kanonen bedeutend vereinfachte. 1774 hatte Gribovalle die Artillerie umstrukturiert. Ab diesem Zeit-

punkt gab es einen Standard für Kanonenkaliber (Zwölf-, Acht- und Vierpfunder), was die Versorgung der Artillerie mit Munition vereinfachte, und sämtliche Komponenten der Kanonen wurde entsprechend eines genau aufgezeichneten Standards produziert. Wurde nun also eine Lafette beschädigt, so konnte man den defekten Teil schnell und einfach austauschen. Die von Gribovalle erfundenen Lafetten wurden lange Zeit in den europäischen Armeen eingesetzt und erhöhten die Widerstandsfähigkeit und Lebensdauer der Kanonen.

ENTWERFEN SIE EINE MEHRLÄUFIGE KANONE



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Wenn Sie eine mehrläufige Kanone entwerfen, können Sie diese im Artilleriedepot bauen. Dank ihrer hohen Feuerrate kann sie viele feindliche Truppen abwehren.

Zusätzlich zu den konventionellen einläufigen Kanonen entstanden im 18. Jahrhundert neue experimentelle Kanonentypen. Die Erfinder versuchten, durch den Bau mehrläufiger Artillerie eine bessere Feuerrate zu erreichen. Diese mehrläufigen Kanonen gelten als Vorläufer der modernen Maschinengewehre und Automatikkanonen.

NEUE SICHTGERÄTE FÜR DIE ARTILLERIE ERFORSCHEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Erforschen Sie fortgeschrittene Sichtgeräte für die Artillerie, so steigt die Schussgenauigkeit Ihrer Artillerie um 35%, wodurch die Artillerie effektiver wird.

Durch theoretische und praktische Forschung arbeiteten die Wissenschaftler stets an der Verbesserung der Artillerie-Sichtgeräte. Diesem Fortschritt hatte man es zu verdanken, dass die Schussgenauigkeit der Artillerie zunahm.

MATHEMATIK ENTWICKELN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Durch die Entwicklung der Mathematik steigt die Artillerie-Genauigkeit um 35%, wodurch die Artillerie effektiver wird.

Das Militär legte viel Wert auf die theoretische Erforschung der Artillerie: die Ballistik, den Entwurf von Sichtgeräten, das Verhältnis zwischen den Massen der Ladung und des Projektils, etc.

In Frankreich wurde diese Forschung von Bellidore (in La Fère, 1730-1740) geleitet; während sich Robius in England und Papacino d'Antoni in Turin (Piemont) mit ähnlichen Problemen befassten. Zahlen waren für diese Studien äußerst wichtig. Die prominentesten Mathematiker und Physiker forschen nach dem theoretischen Beweis der experimentellen Ergebnisse. Galilei begründete diese Theorie, die von Newton, Blondelle, Bernoulli und Euler weiter behandelt wurde. Sie studierten die Gesetze der Flugbahnen und die Ursachen der Abweichungen. Die theoretischen Erkenntnisse wurden an die Offiziere der Artillerie weitergereicht. 1690 wurde in Frankreich eine Schule für Kanoniere gegründet.



ARTILLERIE-REPARATURSTÄTTEN FINANZIEREN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung ist erst dann verfügbar, wenn Sie ein Artilleriedepot besitzen.

Was? Wenn Sie Artillerie-Reparaturstätten finanzieren, können sämtliche Artillerieeinheiten repariert werden. Wurden also beispielsweise Ihrer Kanonen im Gefecht beschädigt, so können die von Ihnen finanzierten Reparaturstätten ans Werk gehen. Hinweis: Sie können diese Möglichkeit mehrmals wahrnehmen.

Im 17. und 18. Jahrhundert hatten viele Artillerie-Bataillone eigene Feldschmiede und Reparaturstätten, die mit allen Ersatzteilen ausgestattet waren, die man zur Reparatur beschädigter Kanonen benötigte. So konnten viele Kanonen, die ansonsten untauglich gewesen wären, repariert und wieder eingesetzt werden.

GIEßEREI-MECHANISIERUNG 2, 3, 4, 5, 6, 7



Wo? Artilleriedepot

Was? Die Gießerei-Mechanisierung senkt die Kosten für den Bau von Artillerieeinheiten. Nach dieser Aufrüstung sinken die Kosten für Kanonen oder Haubitzen um 7% pro Aufrüstungsstufe. Mechanisieren Sie die Gießereien für Kanonen und Haubitzen, um ihre Kosten zu senken.

Die Gießerei entwickelte sich schnell im 17. und 18. Jahrhundert. Experten entwickelten neue Metalllegierungen für Kanonenrohre und bemühten sich, die Gießereien und die Herstellung von Gusswaren zu mechanisieren. Mannigfaltige Winden und Flaschenzugsysteme wurden eingeführt, um die Handarbeit zu erleichtern und die Kosten für die Produktion der Artillerie zu senken.

NEUE METALLVERARBEITUNGS-METHODEN ENTWICKELN 2, 3, 4, 5, 6, 7



Wo? Artilleriedepot

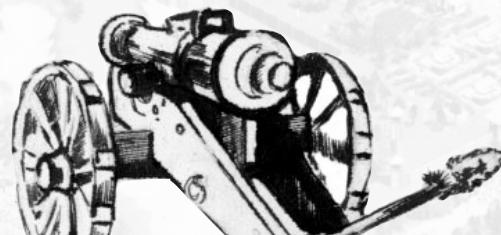
Was? Die Entwicklung neuer Metallverarbeitungs-Methoden erhöht die Baugeschwindigkeit für Artillerie. Nach jeder Aufrüstungsstufe können Kanonen oder Haubitzen 50% schneller gebaut werden. Entwickeln Sie neue Metallverarbeitungs-Methoden für Kanonen und Haubitzen, um ihre Baugeschwindigkeit zu erhöhen.

Der komplexe Prozess der Formgießerei erfordert zu viel Arbeit, als dass er manuell zu bewältigen wäre. Im 17. und 18. Jahrhundert erfand man neue Pressen und andere Maschinen, die das Handwerk erleichterten und effizienter machten.

ANZAHL DER VERTEIDIGUNGSKANONEN ERHÖHEN 2, 3, 4, 5, 6, 7

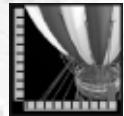
Wo? Turm

Was? Wenn Sie die Anzahl der Verteidigungskanonen erhöhen, verbessert sich die Feuerrate um 20%, d.h. der Turm kann den Feind besser abwehren. Zum Aufrüsten erhöhen Sie die Anzahl der Kanonen in den Türmen.



AEROSTATIK

MONTGOLFIER ENTWERFEN



Wo? Akademie

Wann? Diese Aufrüstung steht erst nach dem Fortschritt zum 18. Jahrhundert zur Verfügung.

Was? Wenn der Montgolfier entworfen wurde, können Ballons gestartet werden. Diese Technologie ermöglicht den Einblick in die gesamte Karte.

Im Jahre 1782 erfanden die Brüder Montgolfier einen Papierballon, der in der Lage war, in die Luft zu steigen, wenn er mit heißer Luft gefüllt wurde. Pilate de Rosier führte 1783 den ersten Flug in einem Stoffballon durch. Ein Ballon entwickelt seine Tragkraft, weil die in ihm enthaltene heiße Luft leichter als die ihn umgebende Atmosphäre ist. Solche Ballons wurden nach ihren Erfindern „Montgolfieren“ genannt. Gemäß einem in Riazan (Russland) entdeckten Manuskript führte ein Kirchenmann namens Kriakutnoy noch vor den Brüdern Montgolfier im Jahre 1731 einen Flug in einem Heißluftballon durch. Dieser Flug war allerdings ein Fehlschlag. Napoleon verwendete Ballons zur Aufklärung - zur Beobachtung feindlicher Positionen. Ballons wurden auch in verschiedenen Festlichkeiten und Paraden eingesetzt. Als Demonstration wissenschaftlicher Errungenschaften halfen sie, die Moral des Volkes zu heben.



GEBÄUDE



Gebäude

Jedes Gebäude in diesem Spiel erfüllt einen bestimmten Zweck und eröffnet neue Möglichkeiten, sofern es gebaut wird. Wirtschaftlich orientierte Gebäude ermöglichen beispielsweise die Organisation der Ressourcen gewinnung oder den Bevölkerungszuwachs. In Militärgebäuden lassen sich Truppen bilden und in wissenschaftlichen Gebäuden werden Technologien entwickelt und Aufrüstungen eingesetzt. Zu Beginn des Spiels sind nur wenige Gebäude verfügbar. Wenn Sie diese gebaut haben, erhalten Sie die Option, weitere Gebäude zu errichten, bis Ihnen schließlich alle Gebäude zur Verfügung stehen.

Hinweis: Gebäude können nur durch Artillerie, Schiffe, Grenadiere oder Bogenschützen zerstört werden.

Hinweis: Sie können beliebig viele Gebäude bauen, sollten dabei aber bedenken, dass sämtliche Gebäude mit Ausnahme der Mauern, dem Lattenzaun und der Minen teurer werden, je mehr Sie davon haben.

Hinweis: Einige Gebäude können, wenn sie nicht verteidigt werden, vom Feind eingenommen werden.

Hinweis: Alle Gebäude können, wenn sie nicht verteidigt werden, vom Feind eingenommen werden, sofern der Bau oder eine eventuelle Aufrüstung noch nicht abgeschlossen wurde.

WIRTSCHAFTLICHE GEBÄUDE

Mit diesen Gebäuden entwickeln Sie die Wirtschaft Ihres Staates.

RATHAUS

Das Rathaus sorgt für mehr Bauern. Die Bauern können Steine, Holz und Nahrung hier hingeben. Es hat Unterkünfte für 100 Personen und kann vom Feind eingenommen werden. Wenn alle Gebäude gebaut wurden, können Sie im Rathaus zur nächsten Epoche aufrüsten.



Algerisches Rathaus



Bauzeit 500

Leben 5500

Kosten 700 Stein,
450 Holz

Österreichisches Rathaus



Bauzeit 500

Leben 4000

Kosten 700 Stein,
700 Holz

Englisches Rathaus



Bauzeit 500

Leben 4030

Kosten 700 Stein,
700 Holz

Französisches Rathaus



Bauzeit 500

Leben 4500

Kosten 700 Stein,
700 Holz

Niederländisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4950
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Preußisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Schwedisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	5000
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Piemontesisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4100
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Russisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4050
Kosten	700 Stein, 680 Holz

Türkisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4000
Kosten	500 Stein, 600 Holz

Polnisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4300
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Sächsisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4300
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Ukrainisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	5300
Kosten	700 Holz

Portugiesisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	5200
Kosten	650 Stein, 700 Holz

Spanisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	4250
Kosten	700 Stein, 700 Holz

Venezianisches Rathaus



Bauzeit	500
Leben	5100
Kosten	700 Stein, 700 Holz

WOHNGBÄUDE

Ein Wohngebäude sorgt für zusätzliche Unterkünfte für 15 Personen. Es kann vom Feind eingenommen werden.

Französisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Portugiesisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4500
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Algerisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4300
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Niederländisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4500
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Preußisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4500
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Österreichisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Piemontesisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4500
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Russisches Wohngebäude (Izba)



Bauzeit	100
Leben	5000
Kosten	60 Holz

Englisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	5000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Polnisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4100
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Sächsisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Spanisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4200
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Venezianisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	5000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Mühle (Restliche Länder)



Bauzeit	300
Leben	20000
Kosten	150 Stein, 30 Holz

Schwedisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	5000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Türkisches Wohngebäude



Bauzeit	100
Leben	4000
Kosten	50 Stein, 50 Holz

Ukrainisches Wohngeb. (Hütte)



Bauzeit	100
Leben	4150
Kosten	60 Holz

MÜHLE

Mühlen kultivieren und verarbeiten Getreidepflanzen. Bauern können gesammelte Nahrung zur Mühle bringen. Sie kann vom Feind eingenommen werden. Die Haupt-Aufrüstungen in der Mühle verbessern die Methoden der Nahrungsgewinnung.

Mühle (Algerien, Türkei)



Bauzeit	300
Leben	20000
Kosten	150 Stein, 30 Holz

Mühle (Russland, Ukraine)



Bauzeit	300
Leben	15000
Kosten	210 Holz

LAGERHAUS

Zu den Lagerhäusern können Ihre Bauern Holz und Steine bringen. Sie können vom Feind eingenommen werden.

Lagerhaus (Algerien, Türkei)



Bauzeit	100
Leben	10000
Kosten	10 Stein, 30 Holz

Lagerhaus (Ös, En, Fr, Ni, Pr, Sa, Sw)



Bauzeit	100
Leben	10000
Kosten	20 Stein, 50 Holz

Lagerhaus (Pi, Pg, Sp, Ve)



Bauzeit	100
Leben	10000
Kosten	50 Stein, 20 Holz

Lagerhaus (Po, Ru, Uk)



Bauzeit	100
Leben	10000
Kosten	10 Holz

GOLDMINE

Die Goldmine ermöglicht die Goldgewinnung und kann vom Feind eingenommen werden. Die Anzahl der Minenarbeiter kann erhöht werden, indem man die Mine entsprechend aufrüstet. Jede Goldmine sollte einzeln aufgerüstet werden. Nach allen möglichen Aufrüstungen können maximal 95 Arbeiter in einer Mine tätig sein.



Bauzeit	300
Leben	2500
Kosten	100 Stein, 100 Holz

EISENMINE

Die Eisenmine ermöglicht die Goldgewinnung und kann vom Feind eingenommen werden. Die Anzahl der Minenarbeiter kann erhöht werden, indem man die Mine entsprechend aufrüstet. Jede Eisenmine sollte einzeln aufgerüstet werden. Nach allen möglichen Aufrüstungen können maximal 95 Arbeiter in einer Mine tätig sein.



Bauzeit	300
Leben	2500
Kosten	100 Stein, 100 Holz

MARKTPLATZ

Der Marktplatz ermöglicht das Kaufen, Verkaufen und Austauschen von Ressourcen. Er kann vom Feind eingenommen werden.

Marktplatz (Algerien, Türkei)



Bauzeit	750
Leben	4500
Kosten	150 Stein, 450 Holz

Marktplatz (Ös, En, Fr, Ni, Po, Pr, Sa, Sw)



Bauzeit	750
Leben	4500
Kosten	450 Holz

Marktplatz (Pi, Pg, Sp, Ve)



Bauzeit	750
Leben	4000
Kosten	450 Holz

Marktplatz (Ru, Ukraine)



Bauzeit	750
Leben	4000
Kosten	450 Holz

BEFESTIGUNGSANLAGEN

Befestigungsanlagen verteidigen Ihre Stadt gegen die Angriffe der Feinde.

LATTENZAUN

Der hölzerne Lattenzaun ist die billigste und am schnellsten zu bauende Art der Befestigungen. Einheiten können von hinter dem Lattenzaun aus feuern. Es können auch Tore in Lattenzäune gebaut werden.



Bauzeit	10
Leben	500
Kosten	5 Holz
Verteidigung	15

MAUERN

Mauern bilden eine solide Befestigungsline, die nur durch Artillerie, Flotten, Grenadiere oder Bogenschützen zerstört werden kann. Durch Mauern kann nicht geschossen werden, aber man kann dort Tore einrichten.

Mauer (Algerien, Türkei)



Bauzeit	1100
Leben	65000
Kosten	60 Stein

Mauer (Russland)



Bauzeit	2000
Leben	65000
Kosten	51 Stein

Mauer (Ös,En,Fr,Ni,Pi,Po,Pg,Pr,Sa,Sp,Ve)



Bauzeit	900
Leben	65000
Kosten	51 Stein

TÜRME

Türme sind Verteidigungseinrichtungen, die nur durch Artillerie, Grenadiere oder Bogenschützen zerstört werden können. Werden eine Reihe von Ausrüstungen durchgeführt, um die Anzahl der Kanonen in einem Turm zu erhöhen, so verbessert sich die Feuerrate. Die Ausrüstungen sollten für jeden Turm einzeln durchgeführt werden. Verbraucht viel Kohle und Eisen zum Feuern.

Turm (Algerien, Türkei)



Bauzeit	3500
Leben	22500
Kosten	90 Stein, 150 Holz, 100 Gold
Instandhaltungskosten	125

Schusskraft	1000 (Kanonenkugel)
-------------	---------------------



Turm (Russland)



Bauzeit	3500
Leben	21000
Kosten	100 Stein, 100 Holz

Instandhaltungskosten

125

Schusskraft

1000 (Kanonenkugel)

Turm (Ös, En, Fr, Ni, Pi, Po, Pg, Pr, Sa, Sp, Ve)



Bauzeit	4500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 150 Gold

Instandhaltungskosten

125

Schusskraft

1000 (Kanonenkugel)



MILITÄRGEBAUDE

Benutzen Sie Militärgebäude, um Ihre Armeen zu erstellen und zu trainieren.



KASERNE 17. JAHRHUNDERT

Eine Kaserne stellt Infanterieeinheiten, Offiziere und Trommler her und sorgt für zusätzliche Unterkünfte für 150 Personen.

Kaserne (Algerien, Türkei)



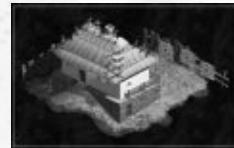
Bauzeit	300
Leben	35000
Kosten	400 Stein, 400 Holz

Bogenschützenhaus (Russland)



Bauzeit	250
Leben	25000
Kosten	20 Stein, 200 Holz

Kosakenhaus (Ukraine)



Bauzeit	300
Leben	20000
Kosten	150 Stein, 150 Holz

Österreichische Kaserne 17. Jhd.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Englische Kaserne 17. Jhd.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Französische Kaserne 17. Jhd.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Niederländische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Preußische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Venezianische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Piemontesische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Sächsische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Polnische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Spanische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Portugiesische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

Schwedische Kaserne 17. Jhdt.



Bauzeit	300
Leben	40000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 300 Gold

KASERNE 18. JAHRHUNDERT

Diese Kaserne stellt Infanterieeinheiten, Offiziere und Trommler aus dem 18. Jahrhundert her und sorgt für zusätzliche Unterkünfte für 250 Personen.

Österreichische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
Kosten	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Englische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Polnische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Sächsische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Französische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Portugiesische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Spanische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Niederländische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Preußische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Schwedische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Piemontesische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Russische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

Venezianische Kaserne 18. Jhdt.



Bauzeit	25000
Leben	55000
<i>Kosten</i>	2950 Stein, 1700 Holz, 12500 Gold

REITERSTALL

Der Reiterstall trainiert Kavallerie aus dem 17. Jahrhundert. Wenn Sie zum 18. Jahrhundert gelangt sind, steht Ihnen im Reiterstall Kavallerie des 18. Jahrhunderts zur Verfügung.

Französischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Portugiesischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Algerischer Reiterstall



Bauzeit	500
Leben	55000
Kosten	2600 Stein, 1000 Holz

Niederländischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Preußischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Österreichischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Piemontesischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Russischer Reiterstall



Bauzeit	1500
Leben	25000
Kosten	8950 Holz, 650 Gold

Englischer Reiterstall



Bauzeit	1500
Leben	25000
Kosten	3350 Holz, 900 Gold

Polnischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Sächsischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
Kosten	100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold

Schwedischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
<i>Kosten</i> 100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold	

Venezianischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
<i>Kosten</i> 100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold	

Englisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
<i>Kosten</i> 1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen	

Spanischer Reiterstall



Bauzeit	2500
Leben	20000
<i>Kosten</i> 100 Stein, 3500 Holz, 700 Gold	

Türkischer Reiterstall



Bauzeit	500
Leben	55000
<i>Kosten</i> 2600 Stein, 1000 Holz	

Ukrainischer Reiterstall



Bauzeit	1500
Leben	10000
<i>Kosten</i> 850 Stein, 3750 Holz, 950 Gold	

ARTILLERIEDEPOT

Das Artilleriedepot stellt Artillerie her und kann vom Feind eingenommen werden.

Algerisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
<i>Kosten</i> 1200 Stein, 505 Holz, 1400 Eisen	

Österreichisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
<i>Kosten</i> 06	

Französisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
<i>Kosten</i> 1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen	

Niederländisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
<i>Kosten</i> 1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen	

Piemontesisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
<i>Kosten</i> 1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen	

Polnisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Spanisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Venezianisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Preußisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Schwedisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Russisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Türkisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1200 Stein, 505 Holz, 1400 Eisen

Sächsisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	1000 Stein, 350 Holz, 1400 Eisen

Ukrainisches Artilleriedepot



Bauzeit	1000
Leben	40000
Kosten	4750 Stein, 4350 Holz, 1400 Eisen, 102 Gold

Schiffswerft (Algerien, Türkei)



Bauzeit	5000
Leben	55000
Kosten	950 Stein, 750 Holz, 400 Eisen

Schiffswerft (Russland)



Bauzeit	5000
Leben	60000
Kosten	1000 Stein, 1200 Holz, 500 Eisen

Schiffswerft (Portugal)

Die portugiesische Schiffswerft ist in der Lage, wie ein Turm zu schießen.



Instandhaltungskosten

250

Schusskraft

1000 (Kanonenkugel)

Schiffswerft (Ös, En, Fr, Ni, Pi, Po, Pr, Sa, Sp, Sw, Ve)



Schiffswerft (Ukraine)



Bauzeit 5000

Leben 60000

Kosten 3000 Holz



GEBAUDE DER WISSENSCHAFT UND TECHNOLOGIE

Diese Gebäude dienen der Entwicklung neuer Technologien und Aufrüstungen.

MINARETT (ALGERIEN, TÜRKEI)

Das Minarett ist das wissenschaftliche Zentrum Ihrer Stadt. Hier können Sie wichtige Technologien studieren und verschiedene Aufrüstungen durchführen. Es kann vom Feind eingenommen werden.



Bauzeit 500

Leben 65000

Kosten 1100 Stein, 1450 Holz

AKADEMIE

Die Akademie ist das wissenschaftliche Zentrum Ihrer Stadt. Hier können Sie wichtige Technologien studieren und verschiedene Aufrüstungen durchführen. Sie kann vom Feind eingenommen werden.

Österreichische Akademie



Bauzeit 2000

Leben 65000

Kosten 1100 Stein, 1250 Holz

Englische Akademie



Bauzeit 2000

Leben 63000

Kosten 1200 Stein, 1150 Holz

Französische Akademie



Bauzeit 2000

Leben 65000

Kosten 1100 Stein, 1250 Holz

Niederländische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	1230 Stein, 1050 Holz

Preußische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	1150 Stein, 1200 Holz

Schwedische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	1000 Stein, 1350 Holz

Piemontesische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	1300 Stein, 1050 Holz

Russische Akademie



Bauzeit	2700
Leben	65000
<i>Kosten</i>	1300 Stein, 1250 Holz

Ukrainische Akademie



Bauzeit	2700
Leben	65000
<i>Kosten</i>	1200 Stein, 1350 Holz

Polnische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	800 Stein, 950 Holz

Sächsische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	900 Stein, 1450 Holz

Venezianische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	1260 Stein, 1090 Holz

Portugiesische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	61000
<i>Kosten</i>	1300 Stein, 1150 Holz

Spanische Akademie



Bauzeit	2000
Leben	63000
<i>Kosten</i>	1000 Stein, 1350 Holz



SCHMIEDE

Schmieden führen metallurgische Aufrüstungen durch. Sie sollten Ihre Schmieden gut verteidigen, da sie vom Feind eingenommen werden können.

Algerische Schmiede



Bauzeit	350
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Österreichische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Englische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Französische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Niederländische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Piemontesische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Polnische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Portugiesische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Preußische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Russische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Sächsische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Spanische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Venezianische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Österreichisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
Kosten	1700 Stein, 4900 Holz

Schwedische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	5500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen



Englisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
Kosten	1700 Stein, 4900 Holz

Türkische Schmiede



Bauzeit	350
Leben	6500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

WEITERE GEBÄUDE

DIPLOMATIEZENTRUM

Das Diplomatiezentrum rekrutiert ausländische Söldner. Es kann nur ein Diplomatiezentrum gebaut werden.

Französisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
Kosten	1700 Stein, 4900 Holz

Ukrainische Schmiede



Bauzeit	300
Leben	4500
Kosten	50 Stein, 100 Holz, 640 Eisen

Algerisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	5500
Kosten	2020 Stein, 4600 Holz

Niederländisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
Kosten	1700 Stein, 4900 Holz

Piemontesisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Russisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	6500
<i>Kosten</i>	3700 Stein, 7900 Holz

Türkisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	5500
<i>Kosten</i>	2020 Stein, 4600 Holz

Polnisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Sächsisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Ukrainisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	5000
<i>Kosten</i>	3700 Stein, 3900 Holz

Portugiesisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Spanisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Venetianisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Preußisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

Schwedisches Diplomatiezentrum



Bauzeit	1000
Leben	4500
<i>Kosten</i>	1700 Stein, 4900 Holz

MOSCHEE

Die Moschee stellt Mallas her.

Moschee (Algerien, Türkei)



Bauzeit	300
Leben	5000
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

KIRCHE

Die Kirche sorgt für mehr Priester.

Österreichische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Englische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Französische Kirche



Bauzeit	1000
Leben	6000
Kosten	150 Stein, 100 Holz, 150 Eisen

Portugiesische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Niederländische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Preußische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Piemontesische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Russische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4500
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Polnische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Sächsische Kirche



Bauzeit	500
Leben	4200
Kosten	100 Stein, 100 Holz, 50 Eisen

Spanische Kirche



Bauzeit 500

Leben 4200

Kosten 100 Stein,
100 Holz, 50 Eisen

Schwedische Kirche



Bauzeit 500

Leben 4200

Kosten 100 Stein,
100 Holz, 50 Eisen

Ukrainische Kirche



Bauzeit 500

Leben 5300

Kosten 100 Stein,
100 Holz, 50 Eisen

Venezianische Kirche

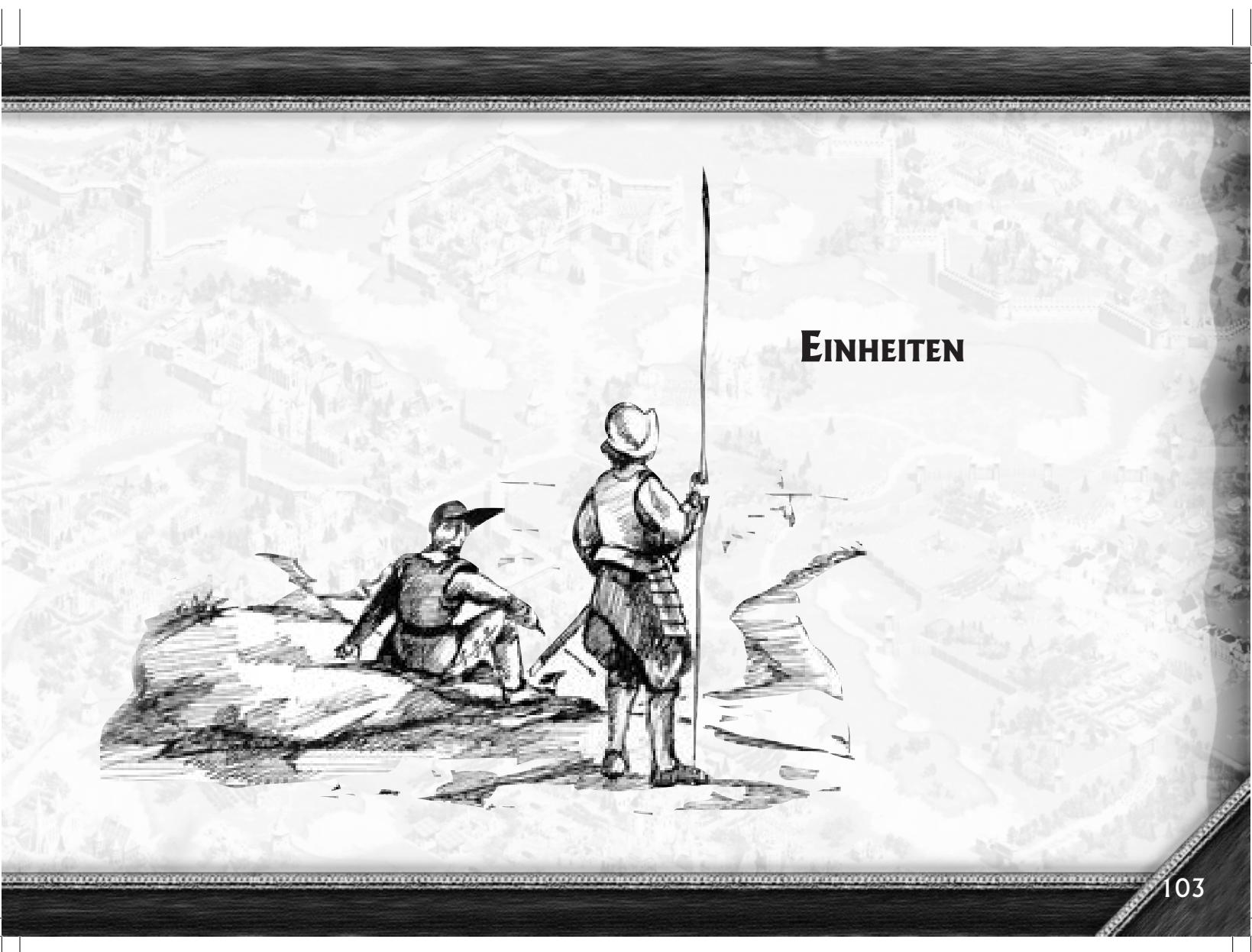


Bauzeit 500

Leben 4200

Kosten 100 Stein,
100 Holz, 50 Eisen





EINHEITEN

ZIVILE EINHEITEN

BAUERN

Ihr ganzes Leben lang arbeiteten die Bauern für die Obrigkeit - bebauten das Land, bauten Ressourcen ab und vermehrten den Reichtum ihrer Herren. In Kriegszeiten wurden die Bauern zu Milizeneinheiten eingezogen; und sie stellten in der Tat den am wenigsten kriegswürdigen Teil einer Armee dar. Auch die Moral dieser Kämpfer war denkbar schlecht. Obwohl manche Menschen zum Schutze ihrer Familien aufopfernd und heldenhaft handeln können, ist die Lenkung solch einer Truppe sehr schwierig. Auch führte unzulängliches Kampftraining zu unverhältnismäßig schweren Verlusten. Dennoch, die Milizen waren zahlreich und billig. Diese Soldaten taten sich bei der Ausübung untergeordneter Aufgaben hervor, bestritten Guerillakriege und bauten Befestigungen. Viele Befehlshaber griffen auf die Milizen zurück, wenn ihre Haupttruppen schon erschöpft waren.

Ihre Waffen und Ausrüstung zu beschreiben fällt schwer, denn sie waren sehr unterschiedlich bewaffnet, wenn überhaupt. Milizen kämpften hauptsächlich mit den Waffen, die ihnen vertraut waren (Äxte, Jagdbüchsen mit glatten Läufen, etc). Daneben benutzten sie auch Piken und Gewehre aus den Militärbeständen.

Die „Uniform“ der Bauern bestand für gewöhnlich aus ihrer alltäglichen Kleidung. Die Milizen wurden nur gerufen, wenn sie kämpfen mussten; nach der Schlacht kehrten sie zu ihrem täglichen Geschäft zurück.

Sie sollten Ihre Bauern beschützen, da sie sonst von einem Feind gefangen genommen werden (Ausnahme: Die ukrainischen Bauern).

Bauer (Russland)



Leben:	50
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

Aufrüstungen:

Nahrungsbeschaffung:

Akademie:	Neue Weizenkulturen anbauen (+ 20%)
Akademie:	Neue Roggenkulturen anbauen (+ 15% schneller ernten)
Akademie:	Gehalt der Landwirte erhöhen (+ 10% schneller ernten)
Akademie:	Feldverbesserung ausführen (Weizen steht auf Feldern unbegrenzt zur Verfügung)
Mühle:	Kornfeld-Behandlung verbessern (+ 140% mehr Nahrung)
Mühle:	Kornfeld-Lagerung verbessern (+ 120% mehr Nahrungstransport)
Schmiede:	Diverse Agrikultur-Hilfen herstellen (+ 100% Anbau und Ernte)

Holzgewinnung:

Akademie:	Neue Holzwerkzeuge entwerfen (+ 100% mehr Holzgewinnung)
-----------	--

Steinabbau:

Akademie:	Bergbau entwickeln (+ 200% mehr Steinabbau)
Akademie:	Gehalt der Bergleute erhöhen (+ 400% mehr Steinabbau)

Bauzeit für Gebäude:

Akademie:	Gehalt der Bauarbeiter erhöhen (75% schnellerer Bau von Gebäuden)
-----------	---

Bauer (England, Frankreich, Schweden, Niederl.)



Leben:	50
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

Bauer (Polen)



Leben:	50
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

Bauer (Österreich, Preußen, Sachsen)



Leben:	100
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

Bauer (Türkei, Algerien)



Leben:	50
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

Bauer (Spanien, Portugal, Venedig, Piemont)



Leben:	50
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

Bauer (Ukraine)



Leben:	60
Bauzeit:	400
Kosten:	100 Nahrung
Angriff:	20 (Schwert)

PRIESTER

Priester waren eine geistige Bastion der Armee. Kirchenmänner waren Teil jedes einzelnen Truppenteils, um die Moral der Soldaten aufrecht zu halten. Auch bot die Kirche Hilfe bei der Kranken- und Verwundetenpflege und dem Abtransport der Kampfunfähigen von Schlachtfeldern, und sie spielte eine große Rolle in vielen politischen Übereinkommen. Kirchenführer nahmen an diplomatischen Verhandlungen teil und erzielten dort oft große Erfolge. Missionarsarbeit war immens wichtig, indem Priester andere Menschen zu ihrer jeweiligen Glaubensrichtung konvertierten.

Priester



Leben:	100
Bauzeit:	750
Kosten:	150 Gold, 50 Nahrung
Heilen:	5

Papst



Leben:	65
Bauzeit:	750.
Kosten:	100 Gold, 50 Nahrung
Heilen:	7

Pater



Leben:	100
Bauzeit:	750
Kosten:	175 Gold, 50 Nahrung
Heilen:	10

Mulla



Leben:	75
Bauzeit:	950
Kosten:	50 Nahrung
Heilen:	4



MONTGOLFIER

Im Jahre 1782 erfanden die Brüder Montgolfier einen Papierballon, der in der Lage war, in die Luft zu steigen, wenn er mit heißer Luft gefüllt wurde. Pilate de Rosier führte 1783 den ersten Flug in einem Stoffballon durch. Ein Ballon entwickelt seine Tragkraft, weil die in ihm enthaltene heiße Luft leichter als die ihn umgebende Atmosphäre ist. Solche Ballons wurden nach ihren Erfindern „Montgolfieren“ genannt. Gemäß einem in Riazan (Russland) entdeckten Manuskript führte ein Kirchenmann namens Kriakutnoy noch vor den Brüdern Montgolfier im Jahre 1731 einen Flug in einem Heißluftballon durch. Dieser Flug war allerdings ein Fehlschlag. Napoleon verwendete Ballons zur Aufklärung - zur Beobachtung feindlicher Positionen. Ballons wurden auch in verschiedenen Festlichkeiten und Paraden eingesetzt. Als Demonstration wissenschaftlicher Errungenschaften halfen sie, die Moral des Volkes zu heben. *Montgolfieren* fliegen. Sie zeigen die gesamte Minikarte.



Die *Montgolfieren* können nach dem Wechsel zum 18. Jahrhundert und einer besonderen Aufrüstung der Akademie gebaut werden. Wenn Sie für die Ukraine spielen, stehen die Montgolfieren zur Verfügung, sobald Sie im 18. Jahrhundert angelangt sind.



INFANERIE MIT STAHLWAFFEN

RONDARTSCHIER

In der österreichischen Armee verblieben noch einige mit „kaltem Stahl“ bewaffnete Infanterieteile. Die Mission dieser tapferen Soldaten war es, auf eine Feuerpause der Musketiere zu warten und dann ein Bresche in die Reihe der feindlichen Pikeniere zu schlagen oder die Musketiere der anderen Seite niederzuhausen. Im 17. und 18. Jahrhundert waren Musketiere nicht sehr effektiv und sehr wetterabhängig. Ein Rondartschier war mit einem Schwert bewaffnet und mit Plattenrüstung sowie einem kleinen Rundschild ausgerüstet. In einer Schlachformation besetzten Rondartschiere die Frontlinien. Mit der Entwicklung der Feuerwaffen verschwand dieser Überrest mittelalterlicher Infanterie völlig.

Rondartschier (Österreich)



Leben:	100
Bauzeit:	125
Kosten:	25 Nahrung, 10 Eisen
Angriff:	6 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 3 (Schwert), 4 (Pfeil), 5 (Schuss), 100 (Kanonenkugel), 255 (Kartätsche)

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g50, n150
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+2) g200, n1500
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+3) g325, n1300

Verteidigung:

Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+1) g70, n200, e120
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+2) g150, n4360, e320
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+3) g250, n506, e402
Akademie:	Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen.
Schmiede:	Neue Brustharnische schmieden.

Rondartschier (Söldner)

Benötigt geringe Baukosten. Söldner-Rondartschire sind schwach in Angriff und Verteidigung. Diese Einheit ist effektiv im Einsatz gegen Söldner-Grenadiere. Wie bei allen Söldnern benötigen Sie Gold, um die Söldner-Rondartschire zu unterhalten. Wenn Sie kein Gold mehr haben, werden sie gegen Sie revoltieren. Wird im Diplomatiezentrum erstellt.



Leben:	35
Bauzeit:	50
Kosten:	7 Gold
Unterhaltskosten:	1
Angriff:	14 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 3 (Schwert), 4 (Pfeil), 5 (Schuss), 100 (Kanonenkugel), 194 (Kartätsche)

LEICHTER INFANTERIST

Das Osmanische Reich war von Menschen aller Arten bevölkert. Die Armee bestand aus verschiedenen Stämmen, während es zugleich auch viele nicht reguläre Truppen gab. Sie waren mit verschiedenen Stahlwaffen und manchmal auch mit Bögen oder Musketen ausgerüstet. Diese wilden Krieger jagten ihren Feinden mir ihrer Brutalität und rapiden Vorgehensweise Angst und Schrecken ein; aber wie in allen nicht-regulären Armeen machte ihre schwache Disziplin sie in einer Schlacht sehr unzuverlässig.

Leichter Infanterist (Türkei, Algerien)

Der türkische leichte Infanterist ist mit einem Säbel bewaffnet. Er hat geringe Angriffsparameter. Ein türkischer leichter Infanterist ist sehr schnell verfügbar. Diese Einheit kann nur in Formationen effektiv sein.

Der türkische leichte Infanterist wird in einer Kaserne erstellt.



Leben:	55
Bauzeit:	50
Kosten:	35 Nahrung, 1 Eisen
Angriff:	6 (Schwert)

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g50, n100
Kaserne:	Fechtübung ansetzen 3 (+2) g200, n1100
Kaserne:	Fechtübung ansetzen 4 (+3) g325, n1300

Verteidigung:

Kaserne:	Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g70, n200, e120
Kaserne:	Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g150, n6360, e320
Kaserne:	Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g250, n506, e420

Leichter Infanterist (Söldner) (Türkei)

Der türkische leichte Infanterist benötigt geringe Baukosten. Er hat geringe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Wie bei allen Söldnern benötigen Sie Gold, um die leichten Infanteristen zu unterhalten. Wenn Sie kein Gold mehr haben, werden sie gegen Sie revoltieren.

Wird im Diplomatiezentrum erstellt.



Leben:	75
Bauzeit:	50.
Kosten:	5 Gold
Angriff:	14 (Schwert)



PIKENIER

Das Abfeuern von Luntensmusketen war ein sehr langsamer, inakkurater und ineffektiver Prozess. Aus diesem Grunde wurden den Musketiereinheiten Gruppen von Pikenieren zur Seite gestellt, um sie auf offenem Feld vor Kavallerieangriffen zu schützen. Im Durchschnitt machten Pikeniere während des Dreißigjährigen Krieges 30% der Infanterie aus. Pikeniere waren die letzte Infanterietruppe regulärer europäischer Armeen, die mit Brustharnischen gepanzert war.

Die Rüstung eines Pikeniers umfasste einen Eisenhelm, einen Brustharnisch mit knielangen Beinschützern, schmalem Ellbogen/Schulterschutz und Handschuhe mit großen Stulpen. Das Gesamtgewicht der Rüstung betrug ca. 20 kg. Die Rüstung schützte vor Pfeilen, Pistolenkugeln, die aus Entfernungen von mehr als 3-4 Metern abgefeuert wurden und sogar vor aus der Ferne abgeschossenen Musketenkugeln.

Pikeniere waren mit ca. 5,2-5,8 Meter langen Holzschaftpiken und Schwertern bewaffnet. Pikeniere waren effizient im Nahkampf und wurden im frühen 17. Jahrhundert sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung eingesetzt. Im Jahre 1674 spielten Piken eine signifikante Rolle in der Schlacht von Enzheim, als die deutsche Kavallerie es nicht wagte, Turennes Pikeniere direkt anzugreifen. Mit der Entwicklung der Feuerwaffen verloren Pikeniere allerdienst an Bedeutung. Die Rüstungen wurden allerorten abgelegt; Soldaten wurden mobiler und billiger. Zum Ende des 17. Jahrhunderts wurden Pikeniere hauptsächlich als Verteidigungseinheiten eingesetzt. Alle europäischen Armeen reduzierten ihre Pikeniere nach und nach, und ihre Anzahl schwand beträchtlich. Pikeniere wurden mit Pistolen, manchmal auch mit Musketen ausgestattet. Im 18. Jahrhundert trugen sie keine Rüstungen mehr, dafür eine typische Uniform - Wollkaftan, Leibrock (manchmal aus Hirsch- oder Ziegenleder), Hosen und Strümpfe. Bei kaltem Wetter trugen sie auch einen Mantel.

Pikeniere kämpften in engen Formationen von je sechs Reihen. Für gewöhnlich wurden sie so geführt, dass die Musketiere sich hinter sie

zurückziehen konnten, während Pikeniere leicht eine Quadratformation zum Schutz der Musketiere vor Kavallerieangriffen annehmen konnten. Später wurden Piken im Nahkampf durch Bajonette ersetzt. Bajonette waren sicher wichtiger für den Nahkampf, aber bei weitem nicht so gut wie Piken. Pikeniere waren die besten Einheiten für den Kampf Mann gegen Mann.

Europäischer Pikenier 17. Jhdt. (Österreich)

Ein europäischer Pikenier des 17. Jhdt. ist ein Infanterist mit einer langen Pike. Eine starke Rüstung schützt ihn vor Kugeln und Splittern. Diese Einheit ist effektiv in Militärformationen gegen Kavallerie.

Der Pikenier des 17. Jhdt. wird in der Kaserne erstellt.



Leben:	95
Bauzeit:	150
Kosten:	25 Nahrung, 20 Eisen
Angriff:	8 (Pike)
Verteidigung:	2 (Pike), 2 (Schwert), 1 (Pfeil), 5 (Schuss), 7 Kanonenkugel, 255 Kartätsche

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g50, n200
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+2) g300, n1300
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+3) g450, n3600
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 5 (+1) g1850, n7200
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 6 (+2) g2000, n16030

Verteidigung:

Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+1) g50, n150
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+2) g175, n900
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+3) g300, n4500
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 5 (+1) g507, n9005
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 6 (+2) g3050, n18010
Akademie:	Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen (+2)
Schmiede:	Neue Brustharnische schmieden (+2)

Europäischer Pikenier 17. Jhdt. (En., Fr., Ni., Pi., Pg., Pr., Sa., Sp., Sw, Ve.)



Leben:	95
Bauzeit:	150
Kosten:	25 Nahrung, 20 Eisen
Angriff:	8 (Pike)
Verteidigung:	2 Pike, 2 Schwert, 1 Pfeil, 5 Schuss, 7 Kanonenkugel, 255 Kartätsche

Pikenier 17. Jhdt. (Polen)



Leben:	100
Bauzeit:	100
Kosten:	45 Nahrung, 1 Holz
Angriff:	7 (Pike)

Europäischer Pikenier, 18. Jhdt. (Österreich)

Ein europäischer Pikenier des 18. Jhdt. ist ein Infanterist mit einer langen Pike. Diese Einheit ist sowohl gegen Infanterie als auch Kavallerie effektiv. Der Pikenier hat mittlere Angriffsparameter und wird in sehr kurzer Zeit gebaut.

Diese Einheit wird in der Kaserne des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	85
Bauzeit:	25
Kosten:	15 Nahrung, 1 Gold
Angriff:	10 (Pike)

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g800, n2000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 1) g3200, n7500
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 2) g12800, n32000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 2) g12800, n32000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 6 (+ 2) g12800, n32000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 3) g40800, n45700

Verteidigung:

Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g500, n1500
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g3500, n7000
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g13500, n37000
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 5 (+ 4) g13500, n37000
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 6 (+ 5) g13500, n37000
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 7 (+ 10) g35000, n64600

Europäischer Pikenier, 18. Jhdt. (England, Frankreich, Piemont, Polen, Portugal, Preußen, Russland, Sachsen, Spanien, Venedig)



Leben:	85
Bauzeit:	25
Kosten:	15 Nahrung, 1 Gold
Angriff:	10 (Pike)

Pikenier, 18 Jhdt. (Schweden)



Leben:	85
Bauzeit:	25
Kosten:	16 Nahrung, 2 Gold
Angriff:	11 (Pike)



SPEERTRÄGER

Zusätzlich zu den Streleten gab es in der russischen Armee auch mit Piken bewaffnete Soldaten. Manchmal trugen Streleten diese Waffe, um Kavallerieangriffen im Nahkampf zu entgegnen. Speerträger konnten Rüstung tragen - ein Kettenhemd oder einen Brustharnisch. Neben der Pike hatten sie auch einen Säbel bei sich. Die Ausrüstung eines Speerträgers umfasste eine Fellmütze, einen langen Umkaftan, einen „zipun“ (wollener Rock), „porty“ (weite Hosen) und Handschuhe. Der farbenfrohe Umkaftan wurde mit einer Schärpe geschürzt. Einige Soldaten verfügten über einen Säbel und einen „Protasan“ (langer Speer mit einem Halbmond aus zwei kurzen Metallstacheln zwischen Schaft und Speerspitze).

Speerträger (Russland)

Der russische Speerträger ist ein Infanterist mit einer langen Pike. Diese Einheit trägt eine Rüstung, die sie vor Kugeln und Splittern schützt. Er ist der effektivste Pikenier des 17. Jhdt.

Diese Einheit wird in der Streleten-Kaserne erstellt



Leben:	100
Bauzeit:	180
Kosten:	55 Nahrung, 15 Eisen
Angriff:	9 (Pike)
Verteidigung:	2 Pike, 1 Schwert, 1 Pfeil, 4 Schuss, 4 Kanonenkugel, 150 Kartät.

Aufrüstungen:

Angriff:

Streleten-Kaserne: Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g50, n200

Streleten-Kaserne: Fechtübung ansetzen 3 (+ 2) g300, n1300

Streleten-Kaserne: Fechtübung ansetzen 4 (+ 3) g450, n3600

Streleten-Kaserne: Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g1850, n7200

Streleten-Kaserne: Fechtübung ansetzen 6 (+ 2) g2000, n16030

Verteidigung:

Streleten-Kaserne: Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g50, n150

Streleten-Kaserne: Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g175, n900

Streleten-Kaserne: Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g300, n4500

Streleten-Kaserne: Körpertraining ansetzen 5 (+ 1) g507, n9005

Streleten-Kaserne: Körpertraining ansetzen 6 (+ 2) g3050, n18010

Akademie: Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen (+ 2)

Schmiede: Neue Brustharnische schmieden (+ 2)



OSMANISCHER PIKENIER

Zusätzlich zu den Janitscharen mit ihren Schusswaffen waren die Soldaten im Osmanischen Reich mit Piken und Yatagan-Schwertern ausgerüstet. Ihre Aufgabe war es, die Schützen vor Kavallerieangriffen zu schützen und Gegenangriffe auf feindliche Truppen durchzuführen. Zu Zeiten von Musketen mit niedriger Feuerrate und Schusseffizienz waren Kämpfer mit „kaltem Stahl“ immens wichtig. Im türkischen Heer gab es sowohl gut ausgebildete Pikeniere als auch zahlreiche nicht-reguläre Truppen. Stahlwaffen wurde manchmal mit Bögen, Pistolen oder Musketen unterstützt. Diese Soldaten waren unerlässlich für den Nahkampf, daher blieben sie noch für eine lange Zeit in der Armee.

Osmanischer Pikenier (Türkei, Algerien)

Osmanische Pikeniere sind mit langen Piken bewaffnet. Diese Einheit ist effektiv in Formationen gegen Kavallerie. Diese Pikeniere benötigen eine kurze Bauzeit.

Diese Einheit kann in einer Kaserne erstellt werden.



Leben:	100
Bauzeit:	150
Kosten:	55 Nahrung, 2 Eisen
Angriff:	9 (Pike)

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g50, n200
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 2) g300, n600
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 3) g450, n1200
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g1850, n2200

Kaserne 17. Jhdt.: Fechtübung ansetzen 6 (+ 2) g2000, n16030

Verteidigung:

Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g50, n150
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g175, n900
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g300, n4500
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 5 (+ 1) g507, n9005
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 6 (+ 2) g3050, n18010



OFFIZIER

Als Europa mit der Formung regulärer Armeen begann, wandelte sich das alte Feudalsystem in eine neue zentralisierte Organisationsstruktur. Ritter wichen der Kavallerie; separate feudale Truppenteile wurden mit Kavallerie und Infanterie ersetzt, die von Offizieren befehligt wurden. Strikte Unterordnung wurde eingeführt, um dem Militär eine effiziente Struktur zu verleihen und die Allmacht der Oberbefehlshabers sicher zu stellen. Die Anzahl der Offiziersränge war begrenzt, und lange Dienstzeit führte nicht zu automatischer Beförderung - es musste auch eine Stelle frei sein.

Die europäische Militärorganisation war folgendermaßen strukturiert: Ein schwedisches Regiment bestand aus 8 Kompanien (4 Kompanien pro Bataillon); eine Infanteriekompanie besaß einen Hauptmann, einen oder zwei Leutnants, einen oder zwei Fahnenjunker, 5 Korporale, 3 Musiker und 140 Gefreite (ca. 150 Mann insgesamt). Die schwedische Kavallerie war in Regimenter zu je 3 Schwadronen aufgeteilt (12 Kompanien). Jede Kompanie umfasste 124 Gefreite, einen Trompeter, zwei Hauptmänner, zwei Leutnants, zwei Kornettisten, einen Standardkadetten, zwei Quartiermeister und fünf Korporale. Zur gleichen Zeit bestand ein russisches Infanterieregiment aus 1348 Mann: 3 Stabsoffiziere, 40 Führungsoffiziere, 80 Korporale, 27 Musiker, 24 Handwerker, 8 Quartiermeister und Barbiere, 86 Kutscher und 1120 Gefreite. Ein russisches Dragonerregiment umfasste 5 Schwadronen (ca. 1200 Mann insgesamt), 38 Stabsoffiziere und Führungsoffiziere, 80 Korporale, 920 Gefreite und 290 Mann Versorgungsgruppen. Die Anzahl der Offiziere in Unterabteilungen bestimmte den Wert einer Truppe und ihre Lenkbarkeit in der Schlacht. Die Waffen eines Offiziers bestanden aus einem Schwert mit goldenem Griff, ein Paar Pistolen sowie - im größten Teil Europas - einem Essponton oder „Bardisan“ (Typen von Hellebarden). Sie konnten auch Rüstung tragen - einen Brustharnisch oder eine Halbrüstung (ohne Knie- oder Beinschutz). Ihre Uniform zeichnete sich durch teures Tuch und goldenes Stickwerk aus. Offizierskorps bestanden ausschließlich aus Adligen - für Gemeine war es fast unmöglich, in diesen erlauchten Kreis einzudringen.

Europäischer Offizier, 17. Jhdt. (Österreich)

Der europäische Offizier des 17. Jhdt. wird hauptsächlich zum Kommandieren von Militärformationen des 17. Jhdt. eingesetzt. Offiziere haben hohe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Diese Einheit erfordert Gold zur Unterhaltung.

Sie können den europäischen Offizier in Kasernen des 17. Jahrhunderts bauen.



Leben:	150
Bauzeit:	150
Kosten:	60 Nahrung, 50 Eisen, 200 Gold
Unterhaltskosten:	2
Angriff:	150 (Pike)

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 17. Jhdt.: Fechtübung ansetzen 2 (+ 150) g50, n250

Verteidigung:

Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+ 20) g450, n2850
Akademie:	Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen (+ 2)
Schmiede:	Neue Brustharnische schmieden (+ 2)

Europäischer Offizier, 17. Jhdt. (England, Frankreich, Niederlande, Piemont, Polen, Portugal, Preußen, Sachsen, Spanien, Schweden, Venedig)



Leben:	150
Bauzeit:	150
Kosten:	60 Nahrung, 50 Eisen, 200 Gold
Unterhaltskosten:	2
Angriff:	150 (Pike)

Offizier (Algerien, Türkei)



Leben:	150
Bauzeit:	150
Kosten:	45 Nahrung, 175 Gold
Unterhaltskosten:	12
Angriff:	150 (Pike)

Kommandant (Russland)



Leben:	150
Bauzeit:	150
Kosten:	60 Nahrung, 10 Eisen, 150 Gold
Unterhaltskosten:	2
Angriff:	150 (Pike)

Offizier, 18 Jhdt. (Österreich)

Europäische Offiziere des 18. Jhdt. werden hauptsächlich zum Kommandieren von Infanterieformationen des 18. Jhdt. eingesetzt. Offiziere haben hohe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Diese Einheit erfordert Gold zur Unterhaltung.

Diese Einheit wird in der Kaserne des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	150
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung, 15 Eisen, 225 Gold
Unterhaltskosten:	12
Angriff:	150 Schwert

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 18. Jhdt.: Fechtübung ansetzen 2 (+ 150) g800, n1000

Verteidigung:

Kaserne 18. Jhdt.: Körpertraining ansetzen 2 (+ 20) g350, n1706

Offizier, 18 Jhdt. (En., Fr., Ni., Pi., Po., Pg., Pr., Ru., Sa., Sp., Sw., Ve.)



Leben:	150
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung, 15 Eisen, 225 Gold
Unterhaltskosten:	12
Angriff:	150 Schwert

TROMMLER

In Europa verfügten sowohl Infanterie- als auch Kavallerieeinheiten über Musiker (für gewöhnlich 2 oder 3 pro Kompanie). Dies waren hauptsächlich Trommler und Flötisten in der Infanterie und Trompeter in der Kavallerie. Ihre Hauptaufgabe war es, auf dem Schlachtfeld Signale zu erzeugen. Musiker hoben aber auch die Moral und das Zusammengenährigkeitsgefühl der Soldaten. Man kann sich marschierende Infanteriekolonnen in Zeiten linearer Taktiken nur schwer ohne Trommelbegleitung vorstellen. Die Kluft eines Musikers hob sich hauptsächlich durch leuchtende Farben hervor - farbige Streifen auf Ärmeln, Schultern etc. Ein Musiker war mit einem Schwert und manchmal mit einer Pistole bewaffnet, aber nicht gepanzert.

Europäischer Trommler, 17. Jhdt. (Österreich)

Europäische Trommler des 17. Jhd sind notwendig für das Erstellen von Infanterieformationen des 17. Jhdt. Trommler des 17. Jhdt. können nicht kämpfen. Sie haben die größte Sichtweite.

Diese Einheit wird in der Kaserne des 17. Jhdt. erstellt.



Leben:	90
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung

Aufrüstungen:

Verteidigung:

Kaserne 17. Jhdt.: Übung ansetzen 2 (+ 20) g50, n706

Europäischer Trommler, 17. Jhdt. (En., Fr., Ni., Pi., Po., Pg., Pr., Sa., Sp., Sw., Ve.)



Leben:	90
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung

Trommler (Algerien und Türkei)



Leben:	50
Bauzeit:	150
Kosten:	40 Nahrung

Trommler, 17. Jhdt. (Russland)



Leben:	50
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung

Europäischer Trommler, 18. Jhdt. (Österreich)

Europäische Trommler sind notwendig, um Militärformationen aus der Infanterie des 18. Jhdt. zu gruppieren. Trommler des 18. Jhdt. können nicht kämpfen. Sie haben die größte Sichtweite. Diese Trommler werden in der Kaserne des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	100
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung

Aufrüstungen:

Verteidigung:

Kaserne 18. Jhdt.: Übung ansetzen 2 (+70) g50, n706

Europäischer Trommler, 18. Jhdt. (Fr., Ni., Pi., Po., Pg., Pr., Ru., Sa., Sp., Sw., Ve.)



Leben:	100
Bauzeit:	150
Kosten:	50 Nahrung

Dudelsackpfeifer (England)



Leben:	95
Bauzeit:	150
Kosten:	40 Nahrung

BEWAFFNETE INFANTERIE

BOGENSCHÜTZE

Diese Kämpfer waren mit Pfeil und Bogen bewaffnet. Ihre Bogen besaßen eine hohe Feuerrate - bis zu 12 Pfeile pro Minute - aber nur eine geringe Reichweite und Durchschlagskraft. Auch die Ausdauer eines Soldaten beeinflusste Reichweite und Feuerrate stark. Diese wilden Krieger jagten ihren Feinden mir ihrer Brutalität und rapiden Vorgehensweise Angst und Schrecken ein; aber wie in allen nicht regulären Armeen machte ihre schwache Disziplin sie in einer Schlacht sehr unzuverlässig.



Algerischer Bogenschütze

Der algerische Bogenschütze ist mit Pfeil und Bogen bewaffnet. Diese Einheiten sind nur in Kombination mit Infanterie effektiv. Die Bogenschützen schießen nicht, wenn der Feind in ihrer Nähe ist. Sie schießen mit Brandpfeilen auf Gebäude, Befestigungen und Schiffe. Diese Einheit kann in einer Kaserne erstellt werden.



Leben:	30
Bauzeit:	25
Kosten:	10 Nahrung, 2 Holz
Schießen:	150 Pfeil, 199 Brandpfeil

Algerischer Bogenschütze (Söldner)

Algerische Söldner-Bogenschützen sind Infanteristen mit Pfeil und Bogen. Die Bogenschützen schießen nicht, wenn der Feind in ihrer Nähe ist. Sie schießen mit Brandpfeilen auf Gebäude, Befestigungen und Schiffe. Die Bogenschützen sind effektiv beim Entzünden von Schiffen. Wird im Diplomatiezentrum erstellt.



Leben:	25
Bauzeit:	25
Kosten:	12 Gold
Schießen:	28 Pfeil, 100 Brandpfeil

MUSKETIER

Diese machten die Basis und den Großteil jeder regulären Armee aus. Musketiere trugen keine Rüstung und waren mit Luntensmusketen als Hauptwaffe ausgestattet. Eine Muskete war ca. 1,25 m lang, ungefähr 7 kg schwer und von 18-20 mm Kaliber. Vor dem Feuern wurde die Muskete auf einen Gabelstock gelehnt. Luntensmusketen konnten innerhalb von zwei Minuten nicht öfter als einmal abgefeuert werden. Vor dem Schuss musste der Musketier eine Lunte aus ihrem Behältnis holen und sie in der linken Hand halten. Dann stützte er den Musketenkolben auf den Boden und füllte aus einem Maßrohr Schießpulver in den Lauf. Er stieß das Pulver mit einem Ladestock fest, verkorkte es mit einem Baumwollbausch und gab eine Kugel in den Lauf. Nun nahm er die Muskete in seine Hände, füllte die Pulverpfanne mit Schießpulver aus einem Pulverstreuer, schloss den Pfannendeckel, blies die Pulverreste ab und öffnete den Deckel erneut. Er legte die Lunte ein, zielte und schoss die Muskete endlich ab. All diese Handhabungen mit einer rauchenden Lunte waren gefährlich, da ein Funken das Schießpulver oder die Uniform des Soldaten in Brand setzen konnte. Ein Musketier trug einen Schultergürtel mit 12 Portionen Schießpulver in hölzernen, ledereingefassten Röhrchen, eine Ersatzlunte, ein Pulverhorn und einen Pulverstreuer. Musketen waren ziemlich mächtige Waffen, die von 50 Schritten Entfernung dicke Metallplatten durchschießen konnten. Neben der Muskete war der Soldat noch mit einem Schwert bewaffnet. Musketiere des Dreißigjährigen Krieges nahmen massive Formationen von 6 Reihen ein. Nach einer Salve trat die vorderste Reihe zurück, um ihre Musketen neu zu laden.

Mit fortschreitender Entwicklung der Technologie wurden Musketen leichter. Im Jahre 1624 war die schwedische Armee mit Musketen bewaffnet, die keine Gabelstücke erforderten. Ungefähr im Jahre 1648 wurde das Flint-Gewehrschloss erfunden. Schon 1671 war ein Regiment königlicher Füsilier in Frankreich mit Flint-Gewehrschlossmusketen ausgestattet, und seit dem Jahre 1692 die

gesamte französische Armee. Ungefähr zur gleichen Zeit waren alle Heere Europas mit ähnlichen Musketen bewaffnet. Eine schwedische Muskete aus den Jahren 1692-1704 wog zum Beispiel 4,7-5,0 kg bei 22 mm Kaliber. Ihre Feuerreichweite betrug ca. 225 Meter. Mit der Einführung von Flint-Gewehrschloss und Papierpatrone stieg die Feuerrate der Musketen beträchtlich auf bis zu 2-3 Schuss pro Minute. Während des gesamten 17. Jahrhunderts waren Musketiere sehr schwach im Nahkampf und konnten sich ohne Unterstützung von Pikenträgern nicht gegen Kavallerieangriffe wehren. Am Ende des 17. Jahrhunderts wurde das Bajonett eingeführt, welches die Muskete in eine Art von Pike verwandelte, die aber nicht so gut wie das echte Vorbild war. All diese Innovationen stärkten die Kampfkraft der Musketiere immens, so dass sie quasi zu einer Allzweckinfanterie wurden, während die Pikenträger nach und nach aus den Armeen verschwanden. Neue Musketier-Quadratformationen konnten Kavallerieangriffen widerstehen. Die Formationstiefe wurde von sechs Reihen auf drei verringert. Die erste Reihe feuerte aus einer knienden Position, die zweite aufrecht stehend, und die dritte Reihe schoss zwischen den stehenden Soldaten hindurch. Perfekt synchronisierten Salven, die wie ein einziger Schuss klangen, wurde große Bedeutung beigemessen. Man war der Ansicht, dass gleichzeitige Kugeleinschläge den demoralisierenden Effekt des Schusses verstärkten. Ganze Bataillone oder Züge schossen wie ein Mann. Soldaten wurden auf strikte Kampfvorgänge hin trainiert; Gefreite konnten nicht für sich selber entscheiden, sondern mussten ausschließlich ihren Befehlen gehorchen. Die Infanterie marschierte im Gleichschritt, rechts und links flankiert von ihren Offizieren; und sie schossen in Salven auf Befehl. Mit diesen Taktiken bedeutete die Persönlichkeit eines Soldaten nichts, daher konnte man es sich leisten, selbst Kriminelle und andere vormals unerwünschte Elemente zu rekrutieren. Die Kosten für einen Soldaten waren im Vergleich zur Zeit davor gesunken. Gute Feuerraten erreichte man oft mit Spontanfeuer von bis zu 4 Schuss pro Minute. Im 18. Jahrhundert waren Musketiere mittlerweile schon zu ziemlich billigen und verfügbaren Soldaten geworden, die praktisch alle Arten von taktischen Aufgaben ausführen konnten.

Europäischer Musketier, 17. Jhdt. (England)

Der europäische Musketier des 17. Jhdt. ist ein Infanterist mit einer Muskete. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen. Musketiere des 17. Jhdt. können nicht schießen, wenn das Ziel zu nahe ist. Diese Einheit benötigt eine lange Bauzeit.

Dieser Musketier wird in der Kaserne des 17. Jhdt. erstellt.



Leben:	50
Bauzeit:	400
Kosten:	45 Nahrung, 10 Eisen, 6 Gold
Schießen:	9

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g150, n1900
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+1) g300, n1000
Kaserne 17. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+2) g700, n500
Akademie:	Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+10%)
Akademie:	Granulares Schießpulver erforschen (+15%)
Akademie:	Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+20%)
Akademie:	Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+30%)

Verteidigung:

Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+1) g50, n220, e100
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+2) g140, n505, e200
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+3) g100, n3670, e350
Kaserne 17. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 5 (+1) g1720, n1000, e100

Kaserne 17. Jhdt.: Körpertraining ansetzen 6 (+1) g1900, n2060, e400
Kaserne 17. Jhdt.: Körpertraining ansetzen 7 (+1) g1150, n5900, e700

Feuerrate:

Akademie: Gewehrdrehschloss entwerfen (+35%)
Akademie: Papierpatrone und Eisenladestock (+35%)

Europäischer Musketier, 17. Jhdt. (Fr., Pi., Pg., Pr., Sa., Sw., Ve., Sp.)



Leben:	85
Bauzeit:	562
Kosten:	40 Nahrung, 12 Eisen, 4 Gold
Schießen:	9
Verteidigung:	1 (Pike), 5 (Schwert), 9 (Pfeil), 5 (Schuss), 30 (Kanonenkugel), 255 (Kartätsche)

Musketier, 17. Jhdt. (Österreich)



Leben:	55
Bauzeit:	600
Kosten:	50 Nahrung, 5 Eisen, 14 Gold
Schießen:	10
Verteidigung:	1 (Pike), 1 (Schwert), 1 (Pfeil), 2 (Schuss), 10 (Kanonenkugel), 215 (Kartätsche)

Musketier, 17. Jhdt. (Niederlande)

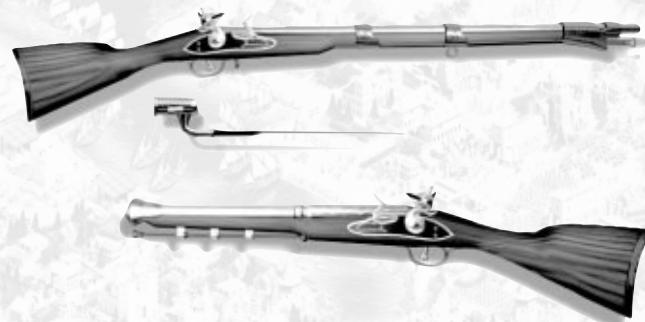


Leben:	65
Bauzeit:	375
Kosten:	50 Nahrung, 10 Gold
Schießen:	7

Musketier, 17. Jhdt. (Polen)



Leben:	95
Bauzeit:	650
Kosten:	48 Nahrung, 3 Gold
Schießen:	10



Europäischer Musketier, 18. Jhdt. (Österreich)

Der europäische Musketier des 18. Jhdt. ist mit einer Muskete mit einem Bajonett bewaffnet. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen und ist gleichzeitig für den Nahkampf geeignet. Die Baukosten der Musketiere des 18. Jhdt. werden geringer, wenn die Akademie aufgerüstet wurde. Die Einheit ist im Nahkampf effektiv. Diese Einheit wird in Kasernen des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	100
Bauzeit:	150
Kosten:	40 Nahrung, 45 Eisen, 45 Gold
Schießen:	12
Angriff:	18 (Pike)

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+ 2) g800, n1000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 3) g800, n1500
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 4) g800, n2000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 5) g800, n2500
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 6 (+ 6) g800, n3000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 10) g800, n3500
Akademie:	Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
Akademie:	Granulares Schießpulver erforschen (+ 15%)
Akademie:	Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
Akademie:	Neue Salpeter-Rektifikationsmet. erforschen (+ 30%)
Akademie:	Bajonett entwerfen (+ 7 Pike)
Akademie:	Neue Stahltypen erforschen (+ 25% Pike)
Schmiede:	Infanterie-Bajonette, -Breitschwerter (+ 5 Pike)

Verteidigung:

Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g350, n3706
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g1350, n11030
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g4000, n35706
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 5 (+ 4) g4350, n36556
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 6 (+ 5) g1350, n30060
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 7 (+ 6) g1350, n37600

Feuerrate:

Akademie:	Gewehrdrehschloss entwerfen (+ 35%)
Akademie:	Papierpatrone und Eisenladestock (+ 35%)

Erstellungskosten:

Akademie:	Flint-Gewehrschloss entwerfen (-50%)
-----------	--------------------------------------

Europäischer Musketier, 18. Jhdt. (En., Fr., Ni., Pi., Po., Pg., Pr., Ru., Sp., Sw., Ve., Sa.)



Leben:	100
Bauzeit:	950
Kosten:	40 Nahrung, 45 Eisen, 45 Gold
Schießen:	22

STRELETEN

STRELETEN

Streleten-Regimenter waren die Basis der russischen Armee vor den Reformen Zar Peters I - man kann von der ersten regulären russischen Armee sprechen. Der Dienst bei den Streleten war vererblich. Streleten brauchten keine Steuern zu zahlen, empfingen ein Gehalt und konnten auch Häuser unterhalten und Handwerken nachgehen. Die Geschichte der Streleten begann im Jahre 1550, als Schützen mit „pischals“ (eine russische Abart der Luntensmekte) in „Staaten“ (später Regimenter genannt) zu je 500 Soldaten eingeteilt wurden. Sie waren im Moskauer Vorort Worobjow stationiert. Die Regimentsoffiziere bestanden aus einem „Kopf“ (Oberst), einem „Halb-Kopf“ (Major), Sotniks (Leutnants) und Uradniks (Unteroffiziere). Die Streleten waren während der Regierungszeit Iwans des Schrecklichen 7.000 Mann stark, während sie bei der Krönung von Fjodor Iwanowitsch (Iwans Sohn) im Jahre 1584 schon über 20.000 Soldaten aufwiesen. Diese Kämpfer waren mit schweren Luntensmuketen oder „samopals“ (eine russische Art der Flint-Gewehrschlossmukete), Säbeln und Hellebarden ausgerüstet, die sie zugleich als Gabelstütze für ihre Musketen benutzen. Die Offiziere waren mit Säbel und Partisan bewaffnet. Manchmal trugen die Streleten leichte Kettenhemden. Ihre Kleidung umfasste eine Fellmütze, einen langen Umkaftan, einen „zipun“ (wollener Rock), „porty“ (weite Hosen) und Handschuhe. Der farbenfrohe Umkaftan wurde mit einer Schärpe geschürzt. Streleten wurden 1711 in Moskau und 1716 auch in den Provinzen abgeschafft.

Streleten (Russland)

Streleten sind mit Musketen bewaffnet. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen. Sie ist nur effektiv, wenn sie mit Infanterie kombiniert ist. Streleten können nicht schießen, wenn das Ziel zu nah ist. Die Einheit hat hohe Angriffsparameter und eine lange

Bauzeit. Diese Einheit wird in der Streleten-Kaserne erstellt.



Leben:	85
Bauzeit:	468
Kosten:	60 Nahrung, 15 Eisen, 5 Gold
Schießen:	11

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g100, n2000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+1) g300, n1000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+2) g700, n500
Akademie:	Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf + 10%
Akademie:	Granulares Schießpulver erforschen + 15%
Akademie:	Neue Schwefel-Rektifikationsmeth. erforschen (+20%)
Akademie:	Neue Salpeter-Rektifikationsmet. erforschen (+30%)

Verteidigung:

Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+1) g50, n170, e100
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertr. an. 3 (+2) g150, n405, e200
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertr. an. 4 (+3) g100, n3570, e350
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertr. an. 5 (+1) g1350, n1556, e100
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertr. an. 6 (+1) g2050, n1060, e400
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertr. an. 7 (+1) g1350, n5700, e700

Feuerrate:

Akademie:	Gewehrdrehschloss entwerfen (+35%)
Akademie:	Papierpatrone und Eisenladestock (+35%)

PANDUR

Zusätzlich zu linearem Infanteriekampf, der hauptsächlich in enger Formation durchgeführt wurde, gab es noch eine andere Art leichter Infanterie, die nicht für größere Schlachten gedacht war. Ihre Aufgaben waren Guerillakriege, der Kampf in erweiterten Formationen und das Unschädlichmachen feindlicher Offiziere durch Heckenschützen. Für diese Aufgaben wurden österreichische Kroaten herangezogen, die den Standard für leichte Infanterie setzten, die später in anderen Ländern aufgestellt wurde.

Pandur (Österreich)

Ein Infanterist mit einer Muskete. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen. Pandure können nicht schießen, wenn das Ziel zu nahe ist. Dies ist einer der effektivsten Schützen. Diese Einheit wird in Kasernen des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	85
Bauzeit:	300
Kosten:	25 Nahrung, 5 Eisen
Schießen:	18

Aufrüstungen: Siehe Streleten



HIGHLANDER

Während der Zeit der Völkerwanderungen wurde das als „Kaledonien“ bekannte Gebiet von den Schotten eingenommen - einem der keltischen Stämme, die Irland bewohnten. In einer furiösen Schlacht besiegten sie den örtlichen Stamm der Pikten. Im 9. Jahrhundert wurde Schottland zu einem Königreich vereinigt, welches am Ende des 11. Jahrhunderts immer mehr in Abhängigkeit von England geriet. Die ungewöhnliche Uniform, die auf traditioneller Kleidung basierte, hob schottische Einheiten in der englischen Armee hervor. Individuelle Clans behielten ihre ursprünglichen Kilt-Farbmuster. Ihre Ausrüstung und Kampftaktiken ähnelten sehr denen der Musketiere.

Highlander (England)

Highlander sind mit Musketen bewaffnet, haben jedoch kein Bajonett. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen. Highlander schießen nicht, wenn das Ziel zu nahe ist. Sie haben geringe Baukosten. Highlander werden in Kasernen des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	100
Bauzeit:	250
Kosten:	50 Nahrung, 7 Eisen
Schießen:	17

Aufrüstungen: Siehe Streleten

CHASSEURE

Zusätzlich zu linearem Infanteriekampf in meist enger Formation bildeten die Franzosen noch eine andere Truppenart, die hohe Manövriergeschicklichkeit und weitreichende Feuerkraft besaß. Dieser Infanterietyp bestand aus Heckenschützen – Chasseuren, den stärksten und standfestesten Männern. Zusätzlich zu ihren Einsätzen in linearer Schlacht konnten diese Truppen Guerillakriege durchführen und als Vorposten dienen.

Chasseur (Frankreich)

Chasseure verfügen über eine Muskete, haben jedoch kein Bajonett. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Distanz treffen. Chasseure schießen nicht, wenn das Ziel zu nahe ist. Sie haben geringe Baukosten.

Chasseure werden in Kasernen des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	85
Bauzeit:	300
Kosten:	58 Nahrung, 7 Eisen
Schießen:	20

Aufrüstungen: Siehe Streletzen



JANITSCHAREN

Janitschar (Türkei)

Diese Truppe war das Rückgrat der türkischen Armee - die im Jahre 1330 von Sultan Urkhan aufgestellte reguläre Infanterie. Anfänglich bestand sie aus Christen, die als Kinder ihren Familien entrissen und zu Moslems konvertiert wurden. Später wurde der Dienst bei den Janitscharen erblich. Sie stellten eine Art Militärkaste dar und nahmen aktiv an Palastrevolutionen teil. Janitscharen waren mit Musketen, Yatagan-Schwertern, Dolchen und manchmal Piken bewaffnet, trugen aber keine Rüstung. Im allgemeinen wurden Janitscharen in ähnlichen Missionen wie europäische Musketiere eingesetzt, d.h. sie stellten eine Mehrzweckinfanterie dar. Janitscharen führten außerdem eine Art Überwachungsfunktion in der gewaltigen türkischen Armee aus, die sich aus verschiedenen Teilen des Osmanischen Reiches zusammstellte und deren Moral oft stark zu wünschen übrig ließ.

Janitschar (Türkei)

Janitscharen sind mit Musketen bewaffnet. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen. Sie ist nur effektiv, wenn sie mit Infanterie kombiniert ist. Janitscharen können nicht schießen, wenn das Ziel zu nahe ist. Die Einheit hat hohe Angriffsparameter und geringe Baukosten.

Janitscharen werden in Kasernen des 18. Jhdt. erstellt.



Leben:	55
Bauzeit:	400
Kosten:	45 Nahrung, 3 Eisen
Schießen:	12

SERDIUKEN

Die Söldner eines Hetman waren in Kavallerie- und Infanterieregimenter unterteilt. Fußkosaken wurden „Seriuken“ oder „ohocpehotnys“ (feiwillige Infanteristen). Für bessere Mobilität waren sie bei seltenen Gelegenheiten auch zu Pferd. Seriuken waren mit Musketen und verschiedenen Klingenwaffen ausgerüstet. Ihre Taktiken und Fähigkeiten reichten sicherlich nicht an die regulärer europäischer Musketiere heran; sie reichten aber völlig für den Kampf in schwierigem Gelände und zur Abwehr von Tataren aus. Seriuken kleideten sich für gewöhnlich in ihren traditionellen Kostümen.

Seriuk (Ukraine)

Seriuken sind mit Musketen bewaffnet. Diese Einheit kann Ziele aus einer bestimmten Entfernung treffen. Sie ist nur effektiv, wenn sie mit Infanterie kombiniert ist. Seriuken gehören zu den besten Schützen im Spiel. Sie verfügen über eine hohe Reichweite. Sie können Seriuken in Kosaken-Kasernen erstellen.



Leben:	85
Bauzeit:	600
Kosten:	70 Nahr., 15 Eis., 3 G.
Schießen:	10



GRENADIERE

GRENADIER

Diese Soldaten waren auf Granatenwerfen spezialisiert. Sie wurden im 17. und frühen 18. Jahrhundert eingeführt. Sie waren ohne Zweifel die Elite, die Besten der gesamten Infanterie. Nur die körperlich stärksten und robustesten Leute wurden in diese Einheiten eingezogen. Ihre Ausrüstung bestand aus einer Muskete mit Bajonett, einem Schwert und einigen Granaten, aber sie konnten auch mit Handmörsern umgehen. Diese Mörser wurden hauptsächlich zum Beschuss feindlicher Befestigungen eingesetzt. Während des Feuerns stützten die Grenadiere den Mörserkolben auf den Boden oder gegen einen Baumstamm. Grenadierformationen ähnelten stark denen der Musketiere - sie bestanden aus drei Reihen. Im Fall eines Kavallerieangriffes formten sie ein Karree. Auch ihre Ausrüstung ähnelte der der Musketiere.

Grenadier (Ös., En., Fr., Ni., Pg., Po., Pr., Ru., Sp., Sw., Ve.)

Grenadiere sind Elite-Infanterieeinheiten. Ein Grenadier ist mit einer Muskete, einem Bajonett und Granaten bewaffnet. Diese Einheit kann aus der Distanz zuschlagen. Grenadiere sind in Quadratformationen effektiv. Sie können Gebäude, Türme und Befestigungen mit Granaten zerstören. Diese Einheit wird in Kasernen des 18. Jhd. erstellt.



Leben:	100
Bauzeit:	200
Kosten:	90 Nahrung, 85 Gold
Schießen:	12
Stoßkraft:	22 (Pike)
Granate:	110

Aufrüstungen:

Angriff:

Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 2 (+ 2 Pike) g800, n2000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 3 Pike) g1800, n12000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 4 Pike) g2800, n32000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 5 Pike) g3800, n42000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 6 (+ 6 Pike) g4800, n52000
Kaserne 18. Jhdt.:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 1500 Granate) g15800, n62000
Akademie:	Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
Akademie:	Granulares Schießpulver erforschen (+ 15%)
Akademie:	Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
Akademie:	Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 30%)
Akademie:	Bajonett entwerfen (+ 7 Pike)
Akademie:	Neue Stahltypen erforschen (+ 25% Pike)
Schmiede:	Infanterie-Bajonette, -Breitschwerter (+ 5 Pike)

Verteidigung:

Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g350, n3706
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g1350, n11030
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g4000, n35706
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 5 (+ 4) g4350, n36556
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 6 (+ 5) g1350, n30060
Kaserne 18. Jhdt.:	Körpertraining ansetzen 7 (+ 7) g1350, n64000

Feuerrate:

Akademie:	Gewehrdrehschloss entwerfen (+ 35%)
Akademie:	Papierpatrone und Eisenladestock (+ 35%)

Grenadier (Söldner)



Leben:	24
Bauzeit:	50
Kosten:	15 Gold
Unterhaltskosten:	5
Schießen:	4
Stoßkraft:	30 (Pike)
Granate:	110

Grenadier (Sachsen)



Leben:	90
Bauzeit:	100
Kosten:	60 Nahrung, 100 Gold
Schießen:	15
Stoßkraft:	25 (Pike)
Granate:	130



KAVALLERIE

LEICHE KAVALLERIE MIT STAHLWAFFEN

MAMELUCK

Im frühen 13. Jahrhundert wurde die Leibgarde des Sultans, genannt die Mamelucken, aus türkischen und kaukasischen Sklaven in Ägypten gebildet. Im Jahre 1250 stürzten sie die herrschende Ejjubide-Dynastie und setzten ihre eigene ein. Die Mamelucken formten eine militärische Feudalkaste, die das Land regierte. Sie behielten ihre Position sogar nach der türkischen Eroberung Ägyptens am Anfang des 17. Jahrhunderts. Die Mamelucken waren eine nicht-reguläre Kavallerie. Als Elite der arabischen Reiter wuchsen sie von klein auf in einer kriegerischen Atmosphäre auf und wurden im Reiten und Handhaben aller möglichen Waffenarten ausgebildet.

Mameluck (*Algerien*)

Mamelucken sind leichte Kavallerieeinheiten, die mit einer Lanze bewaffnet sind. Die Einheit ist effektiv gegen Infanterie. Sie wird schnell erstellt und hat geringe Baukosten.

Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	380
Bauzeit:	700
Kosten:	75 Nahrung, 3 Eisen, 5 Gold
Angriff:	12 (Pike)

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 + 2 g3000, n1000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 3) g2000, n2000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 4) g8000, n7100
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g2000, n2250
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 6 (+ 1) g5000, n3030
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 1) g18000, n7000
Schmiede:	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+ 3) g135, n200, e3000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+ 4) g100, n2000, e5000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+ 5) g200, n44928, e10000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+ 2) g300, n44928, e4000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+ 2) g350, n44928, e20000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+ 2) g1000, n44928, e30000

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
-----------	---



SPAHIS

Zusammen mit den Janitscharen bildeten diese Einheiten das Rückgrat der türkischen Armee. Die „Spahis“ stellten eine schwere feudale Kavallerie dar, die an der europäischen Grenze des türkischen Reiches stationiert war. Sie waren perfekte Krieger und Reiter und ebenso versiert im Einzelkampf. Ihr gesamtes Leben war dem Soldatentum gewidmet. Sie stellten eine Art Kriegerkaste dar, die in gewisser Weise mit der europäischen Ritterschaft vergleichbar war. Die Spahis trugen Rüstungen und waren verschiedenartig bewaffnet.

Spahis (Türkei)

Spahis sind schwere Kavallerieeinheiten, die mit einer Lanze bewaffnet sind. Sie sind effektiv gegen Infanterie. Die Einheit hat eine kurze Bauzeit und niedrige Angriffs- und Verteidigungsparameter.

Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	340
Bauzeit:	650
Kosten:	95 Nahrung, 5 Holz
Angriff:	10 (Pike)

LEICHTER KAVALLERIST

Die leichte polnische Kavallerie umfasste polnische Adlige, litauische Tataren, Moldauer, Walachen und Kosaken. Sie unterschieden sich stark in Struktur, Waffen und Ausrüstung. Diese Krieger kämpften normalerweise in verlängerter Formation und waren mit einem Säbel, Pistolen, einer Lanze und manchmal mit einem Bogen und einem Lasso ausgestattet. Leichte Reiter waren am effizientesten bei Umgehungs- und Überfällen auf die feindliche Rückfront. Die polnische Obrigkeit wies der Kavallerieausbildung und -Ausrüstung viel Bedeutung zu - oft allerdings zum Schaden der Infanterie.

Leichter Kavallerist (Polen)

Der polnische leichte Kavallerist ist mit einem Säbel bewaffnet. Er ist effektiv gegen Infanterie. Die Einheit hat eine kurze Bauzeit und niedrige Angriffsparameter.

Der leichte Kavallerist wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	280
Bauzeit:	800
Kosten:	45 Nahrung, 2 Eis., 1 G.
Angriff:	8 (Schwert)

KROATEN

Kroaten (nicht mit der Nationalität zu verwechseln) stellten eine leichte Kavallerie dar, die für brutale Überfälle tief in feindliches Gebiet, Aufklärung, Vorposten und Grenzdienst eingesetzt wurden. Die Haupt-eigenschaft dieser Kämpfer war ihre Geschwindigkeit u. Beweglichkeit. Diese Reiter hatten ihre Pferde hervorragend unter Kontrolle und konnten daher auf dem Schlachtfeld verschiedenerlei taktische Manöver ausführen. Natürlich waren sie in punkto Angriffskraft der schweren Kavallerie unterlegen, doch das machten sie durch ihre Manöver, Hinterhalte und plötzliche Angriffe auf Flanken und Rückfronten leicht wieder wett. Kroaten waren für gewöhnlich mit einem Säbel, einem Paar Pistolen und einer kurzen Flint-Gewehrschlossmuskete bewaffnet.

Kroaten (Österreich)

Sie sind effektiv bei Ablenkungsmanövern. Diese Einheit hat eine kurze Bauzeit und eine hohe Bewegungsgeschwindigkeit. Sie ist ineffektiv gegen Infanterieformationen und schwere Kavallerie. Kroaten werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	250
Bauzeit:	1750
Kosten:	75 Nahrung, 5 Eis., 2 G.
Angriff:	9 (Schwert)



HUSAREN

Husar

Die Husaren waren eine leichte Kavallerietruppe für gewagte Überfälle tief in feindliches Gebiet, Aufklärung, Vorposten und Grenzdienst. In der Zeit linearer Taktiken waren Husarenschwadronen von besonderer Bedeutung. Sie eskortierten Infanterieeinheiten und griffen Deserteure auf. Auf diese Weise halfen sie, Disziplin und Ordnung in der Infanterie aufrecht zu halten, die oft aus Gesindel bestand. Husaren wurden in der Regel als Abenteurer und Kriegsbeutejäger angesehen. Die Haupt-eigenschaften dieser Truppe waren ihre Geschwindigkeit und Beweglichkeit. Sie waren perfekte Reiter, die eine Vielzahl von taktischen Zügen ausführen konnten. Natürlich waren sie in punkto Angriffskraft der schweren Kavallerie unterlegen, aber das machten sie durch ihre Manöver, Hinterhalte und plötzliche Angriffe auf Flanken und Rückfronten leicht wieder wett. Husaren waren mit einem Säbel, einem Paar Pistolen und einer kurzen Flint-Gewehrschlossmuskete oder Donnerbüchse (für Schrotshüsse auf kurze Distanz) bewaffnet. Ihre Ausstattung trug viele traditionelle ungarische Merkmale und umfasste Dolman (eine Jacke mit gold- oder silberbestickten Kordeln), Pelisse (eine fellbesetzte Überjacke, die auf der linken Schulter getragen wurde), Chuckchirs (ledereingefasste Hosen) oder Reithosen, Stiefel mit Troddel und eine links getragene Säbelscheide.

Husar (Ös., En., Fr., Ni., Pi., Po., Pg., Pr., Ru., Sa., Sp., Sw., Ve.)

Husaren sind leichte Kavallerieeinheiten. Sie sind effektiv bei Ablenkungsmanövern. Diese Einheit hat eine kurze Bauzeit und eine hohe Bewegungsgeschwindigkeit. Sie ist ineffektiv gegen Kürassiere.

Husaren werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	250
Bauzeit:	950
Kosten:	110 Nahrung, 3 Eisen, 5 Gold
Angriff:	11 (Schwert)

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g1800, e1000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 (+2) g5800, e2000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 4 (+3) n20200, e3000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 5 (+2) n32000, e4000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 6 (+3) n49200, e9500
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 7 (+4) n14000, e4000
Schmiede:	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+5)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+1) g1350, n1760
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+2) g4350, n1900
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+3) g8350, n1600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+2) g11350, n8000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 + 3 g21350, n2000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+4) g40150, n56000

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
-----------	---

Don-Kosaken

Die Kosaken waren eine irreguläre Kavallerie, eine ungewöhnliche Einheit mit ganz eigener Struktur und Verwaltungssystem. Ihre Ränge wurden mit entflohenen Leibeigenen und Armeeangehörigen aufgestockt, die zur Grenzverteidigung geschickt wurden. Die größten Kosakenverbände gab es am Dnjepro (Zaporizhza Sich), Don und Ural. Mit stärker werdender russischer Monarchie im 19. Jahrhundert bekamen die Kosaken den Status einer regulären Armee. Ihre Waffen und Ausrüstung waren vielfältig, aber hauptsächlich waren sie mit einem Krummsäbel, Pistolen, einer Muskete und einer Lanze bewaffnet. Kosaken trugen keine Rüstung oder manchmal nur ein leichtes Kettenhemd, und waren mit einem Checkmen (ein langer, knopfloser Kaftan) und einer hohen Pelzmütze angetan. Wie leichte Kavallerie griffen die Kosaken in ausgedehnten Formationen an. Sie waren schnell und beweglich, erfolgreich bei Zangenbewegungen und Angriffen auf Rückfronten, und wurden oft bei der Entwicklung neuer Landstriche und beim Grenzdienst eingesetzt.

Don-Kosake (Russland)

Don-Kosaken sind leichte Kavalleristen, die mit einer Pike bewaffnet sind. Diese Einheit ist effektiv gegen Infanterie. Sie hat eine kurze Bauzeit und geringe Baukosten.

Diese Kosaken werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	240
Bauzeit:	1100
Kosten:	50 Nahrung
Angriff:	12 (Pike)

Aufrüstungen:
Angriff:

<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g500, n2000
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 3 (+ 2) g800, n5000
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 4 (+ 3) g1200, n10000
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g1300, n20000
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 6 (+ 2) g4000, n30000
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 7 (+ 3) g5000, n20000
<i>Schmiede:</i>	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung:

<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 2 (+ 1) g1350, n2000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 3 (+ 1) g2100, n1500
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 4 (+ 1) g3300, n5000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 5 (+ 1) g4400, n10500
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 6 (+ 1) g5500, n12600
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 7 (+ 9) g6000, n40000

Herstellungsgeschwindigkeit:

<i>Schmiede:</i>	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
------------------	---



REGISTER-KOSAKEN

Kosakentruppen waren das Rückgrat der ukrainischen Armee. Sie wurden zu einer Zeit aufgestellt, da die Ukraine unter polnischer Herrschaft stand. Im 17. und 18. Jahrhundert bestanden die ukrainischen Kosaken aus mehreren Teilen: Die ukrainische Armee des Hetman, die Armee von Zaporizhzhya (die Sich-Kosaken); regionale Kosakenregimenter (in den Gebieten von Sumy, Charkow, Ochtyr, Izyum und Ostrog) und Regimenter von der rechten Bank der Ukraine (ein Teil Polens).

Das Rückgrat von der Armee des Hetman bestand aus registrierten Kosakenregimenten - die Regimenter von Kiew, Mirgorod, Priluki, Perejasliw, Nizhyn, Hadyatch, Lubyan, Starodub und Tschernigow; des weiteren gab es auch Söldnerregimenter. Die einzelnen Regimenter waren verschieden stark (von 400 bis 700 Einheiten). Die Regimenter waren in Hundertschaften unterteilt, die von einem Hundertschaftsführer und dem „Starshina“ (seinem Stab mit einem „Yessaul“, einem Obozny und einem Kornett) geführt wurden. Eine Hundertschaft bestand aus mehreren „Kuren“, die ein Ataman befehligte. Die Bewaffnung der Kosaken bestand aus verschiedenen Waffen - Krummsäbeln, Musketen, Pistolen, Bogen, Dolchen, Keulen, und mit sechs Klingen bestückten Keulen. Sie benutzten orientalische und westeuropäische Waffen, trugen aber kaum Rüstung.

Sich-Kosake (Ukraine)

Sich-Kosaken sind leichte Kavalleristen, die mit einem Säbel bewaffnet sind. Diese Einheit ist effektiv für Ablenkungsmanöver. Sie ist eine der schnellsten Kavallerieeinheiten.

Sich-Kosaken werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	300
Bauzeit:	1100
Kosten:	200 Nahrung, 5 Eisen, 10 Gold
Angriff:	12 (Schwert)

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 (+2) g3000, n1000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 (+3) g2000, n2000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 4 (+4) g8000, n7100
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 5 (+1) g2000, n2250
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 6 (+1) g5000, n3030
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 7 (+1) g18000, n7000
Schmiede:	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+5)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+3) g135, n200, e3000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+4) g100, n2000, e5000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+5) g200, n44928, e10000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+2) g300, n44928, e4000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+2) g350, n44928, e20000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+2) g1000, n44928, e30000

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
-----------	---

Sich-Kosake (Söldner)

Söldner-Sich-Kosaken sind leichte Kavalleristen, die mit einem Säbel bewaffnet sind. Diese Einheit ist effektiv für Ablenkungsmanöver. Sie ist eine der schnellsten Kavallerieeinheiten.

Sich-Kosaken werden im Diplomatiezentrum erstellt.



Leben:	150
Bauzeit:	50
Kosten:	50 Gold
Unterhaltskosten:	20
Angriff:	8 (Schwert)

Register-Kosake (Ukraine)

Register-Kosaken sind leichte Kavalleristen, die mit einer Pike bewaffnet sind. Diese Einheit ist effektiv gegen Infanterie. Sie hat eine kurze Bauzeit und geringe Baukosten.

Register-Kosaken werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	300
Bauzeit:	700
Kosten:	55 Nahrung, 2 Holz
Angriff:	13 (Pike)

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 + 2 g3000, n1000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 + 3 g2000, n2000

<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 4 (+ 4) g2000, n2000
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g2000, n2250
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 6 (+ 1) g5000, n3030
<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 7 (+ 1) g18000, n7000
<i>Schmiede:</i>	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung:

<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 2 (+ 3) g135, n200, e3000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 3 (+ 4) g100, n2000, e5000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 4 (+ 5) g200, n65000, e10000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 5 (+ 2) g300, n65000, e4000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 6 (+ 2) g350, n65000, e20000
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 7 (+ 2) g1000, n65000, e20000

Herstellungsgeschwindigkeit:

<i>Schmiede:</i>	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
------------------	---

Hetman (Ukraine)

Der Hetman ist ein Kavallerist, der mit einem Säbel bewaffnet ist. Diese Einheit ist effektiv gegen Infanterie und Kavallerie. Sie hat hohe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Der Hetman hat hohe Baukosten und eine lange Bauzeit. Der Hetman wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	450
Bauzeit:	900
Kosten:	150 Nahrung, 175 Gold
Unterhaltskosten:	1,25
Angriff:	300 (Schwert)

Aufrüstungen:

Angriff:

<i>Reiterstall:</i>	Fechtübung ansetzen 2 (+ 50) g18000, n7000
---------------------	--

<i>Schmiede:</i>	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)
------------------	--

Verteidigung:

<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 2 (+ 20) g1000, n44948, e30000
---------------------	---

Herstellungsgeschwindigkeit:

<i>Schmiede:</i>	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
------------------	---



SCHWERE KAVALLERIE MIT STAHLWAFFEN

SCHWERE KAVALLERIE

Als ein Ergebnis der fortschreitenden Militärentwicklung wichen die Ritter der Kavallerie. Einzelne Kämpfer wurden durch taktische Reiter-Einheiten ersetzt - die schwere Kavallerie. Geschützt durch schwere Rüstungen waren sie wie geschaffen für den Nahkampf. Die Anzahl der Rüstungsplatten nahm ab, aber ihre Dicke und ihr Gewicht stieg. All diese Änderungen waren als Verteidigung vor den sich schnell entwickelnden Feuerwaffen gedacht. Nur ein Pistolenschuss aus nächster Nähe oder ein Musketenschuss aus unter 50 Schritt konnte solche Rüstung durchbohren. Schwerter oder Säbel waren gegen Plattenrüstungen praktisch nutzlos, wenn nicht gerade auf die Gelenke gezielt wurde. Kavalleristen waren mit recht teuren Drehschlosspistolen bewaffnet (2-6 Stück). Im Nahkampf verwendeten sie Schwerter, Dolche, Hellebarden und manchmal lange Lanzen (je nach Taktik). Kavalleristen waren ziemlich schwer - die einzige Rüstung wog ca. 35 kg und bestand aus einem Stahlhelm, einem Brustharnisch, Armschutz und knielangen Beinschützern. Die Reiter trugen Reitstiefel. Ihre Pferde waren stark, aber nicht sehr beweglich.

Ein Kavallerieangriff wurde langsam vorbereitet, erst in direkter Nähe zum Feind trieben Kavalleristen ihre Pferde an. Die Taktik der schweren Kavallerie war jeweils unterschiedlich und hing hauptsächlich von der Kampferfahrung ab. Eine guttrainierte Kavallerie - beispielsweise eine schwedische (Gustaf Adolf) oder österreichische - kämpfte mit Stahlwaffen. Schlecht ausgebildete Reiter kämpften im Nahkampf mit Pistolen.

Kavallerist (Österreich, England, Frankreich, Niederlande, Piemont, Portugal, Preußen, Sachsen, Spanien)

Der Kavallerist ist eine schwere Kavallerieeinheit, die mit einem Schwert bewaffnet ist. Sie trägt eine Rüstung, die sie vor Kugeln und Splittern schützt. Diese Einheit ist effektiv gegen Infanterie und leichte Kavallerie.

Kavalleristen werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	350
Bauzeit:	3000
Kosten:	100 Nahrung, 25 Eisen
Angriff:	12 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 6 (Schwert), 1 (Pfeil), 3 (Schuss), 7 Kanonenkugel, 200 Kartätsche

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 (+ 2) g100, n500
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 3) g220, n900
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 4) g280, n4400
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g320, n2250
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 6 (+ 1) g600, n3030
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 1) g1800, n7000
Schmiede:	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+ 3) g135, n200, e300
--------------	---

<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 3 (+ 4) g100, n600, e400
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 4 (+ 5) g200, n800, e560
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 5 (+ 2) g300, n1600, e640
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 6 (+ 2) g350, n3200, e300
<i>Reiterstall:</i>	Reitübung ansetzen 7 (+ 2) g1000, n16000, e5000
<i>Akademie:</i>	Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen (+ 2)
<i>Schmiede:</i>	Neue Brustharnische schmieden (+ 2)

Herstellungsgeschwindigkeit:

<i>Schmiede:</i>	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
------------------	---

Schwedischer Reiter



Leben:	350
Bauzeit:	2750
Kosten:	150 Nahrung, 20 Eisen
Angriff:	11 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 2 (Schwert), 1 (Pfeil), 4 (Schuss), 3 (Kanonenkugel), 115 (Kartätsche)

Kavallerist (Venedig)



Leben:	350
Bauzeit:	3000
Kosten:	100 Nahrung, 25 Eisen
Angriff:	12 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 6 (Schwert), 1 (Pfeil), 3 (Schuss), 7 (Kanonenkugel), 200 (Kartätsche)



FLÜGELHUSAREN

Flügelhusaren

„Ein Berittener mit einem Schwert ist so viel wert wie ein Kriegsherr“ - brüsteten sich polnische Adlige. Flügelhusaren in Stahlrüstungen stellten den Kern der polnischen Armee. Die Infanterie, ein bedeutender Teil anderer europäischer Armeen, war in Polen lediglich eine Hilfstruppe. Im Juni 1702 bestand das königliche Heer aus 12 Regimentern „cavalerja narodowa“ (Volkskavallerie). Jedes Regiment umfasste 9 „gonfalons“ (Schwadronen); und jedes gonfalon bestand aus 150 bis 600 Soldaten. Oberste waren die eigentlichen Herren der Regimenter - sie rüsteten ihre Soldaten aus und hielten sie kampffähig. Jeder polnische Magnat war auf seine eigene schwere Kavallerie stolz. Ein Kavallerist war mit einem Säbel, einem Paar Pistolen, einer kurzen Muskete und einer Lanze bewaffnet. Er trug einen Stahlhelm und eine Halbrüstung. Besondere, mit Federn dekorierte „Flügel“ schützten seinen Rücken vor Säbelhieben. Oft trugen sie Felle über ihrer Rüstung.

Flügelhusar (Polen)

Schwere Kavallerieeinheiten, die mit einer Lanze bewaffnet sind. Sie sind effektiv gegen Infanterie und Kavallerie und für Ablenkungsmanöver. Ein Flügelhusar trägt eine Rüstung, die ihn vor Kugeln und Splittern schützt. Die Einheit hat eine hohe Bewegungsgeschwindigkeit. Sie hat hohe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Ein Flügelhusar hat eine lange Bauzeit. Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	235
Bauzeit:	2500
Kosten:	150 Nahrung, 25 Eisen
Angriff:	13 (Pike)
Verteidigung:	1 Pike, 2 Schwert, 1 Pfeil, 1 Schuss, 7 Kanonenkugel, 175 Kartätsche

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 (+ 2) g200, n400
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 (+ 3) g120, n990
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 4 (+ 4) g380, n2400
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g220, n4250
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 6 (+ 1) g200, n7030
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 1) g2200, n3000
Schmiede:	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+ 3) g35, n300, e100
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+ 4) g200, n500, e600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+ 5) g300, n600, e260
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+ 2) g200, n1800, e940
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+ 2) g150, n2200, e700
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+ 2) g1200, n17150, e4600
Akademie:	Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen (+ 2)
Schmiede:	Neue Brustharnische schmieden (+ 2)

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden + 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
-----------	--

KÜRASSIER

Kürassier

Diese Sorte repräsentiert die nächste Stufe der Entwicklung der schweren Kavallerie in Europa. Die Rüstung dieser Reiter war viel leichter, was höhere Geschwindigkeit und bessere Manövrierfähigkeit erlaubte. Reittechniken wurde große Bedeutung zugemessen. Kürassiere konnten feindlicher Kavallerie und Infanterie in Quadratformation schwere und vernichtende Schläge zuführen. Die Ausrüstung eines Kürassiers umfasste den Stahlbrustharnisch von ca. 47 cm Höhe und Brustbreite von 44 cm sowie einem Gewicht von 8-9 kg. Der Harnisch schützte Brust und Rücken des Reiters vor Stahlwaffen und Musketenkugeln (auf eine Entfernung von unter 50 Schritt). Eine Pistolenkugel konnte den Brustharnisch nur aus nächster Nähe (aus 2-3 Schritt) durchschlagen. Manchmal trugen Kürassiere Stahlhelme, und sie waren mit einem Wildlederkragen, einer Uniform, Lederhosen und Reitstiefeln ausgestattet. Die Bewaffnung bestand aus einem Breitschwert, einem Paar Pistolen und einer kurzen Kavallerie-Flint-Gewehrschlossmuskete oder einem Kavalleriekarabiner. Kürassiere griffen im Galopp aus 1.800-700 Schritten Entfernung in enger Formation an. Mit bloßen Breitschwertern brachen sie in die feindlichen Reihen ein, wobei ihre Pistolen Zweitwaffen blieben. General von Marvitz schrieb: „Dies Masse muss durchbrechen, koste es, was es wolle. Es kann passieren, dass die Hälfte von ihnen niedergeschossen wird oder in einem Graben stecken bleibt und Hunderte von ihnen sich den Hals brechen. Aber sie machen vor nichts halt (und kehren schon gar nicht um), denn in all diesem Toben und Rasen, wenn Hunderte von Pferden in vollem Lauf vorwärts jagen, kann selbst der beste Reiter sein Pferd nicht mehr bändigen - sie alle sind einfach zum Durchbruch verdammt. Selbst wenn einer von Ihnen die Kontrolle über sein Pferd gewinnt - den Gedanken ans Anhalten sollte er am besten vergessen, oder er wird von den Nachfolgenden niedergedrängt. Es besteht also nicht der Schatten eines Zweifels, dass ein solcher Angriff entweder zu einem Durchbruch

führt, oder aber die Aussicht darauf, sich von der Truppe zu trennen, ist unrettbar verloren.“ Kürassiere waren ein privilegierter Truppenteil und vieler gewöhnlicher Armeepflichten entledigt.

Kürassier (Österreich, England, Frankreich, Niederlande, Piemont, Polen, Portugal, Preußen, Russland, Sachsen, Spanien, Schweden, Venedig)

Kürassiere sind schwere Kavallerieeinheiten, die mit einem Breitschwert bewaffnet sind. Sie tragen Rüstungen, die sie vor Kugeln und Splittern schützen. Kürassiere können effizient gegen Infanterie und Kavallerie eingesetzt werden. Sie haben hohe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Die Einheit hat eine kurze Bauzeit und hohe Baukosten.

Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	350
Bauzeit:	1750
Kosten:	125 Nahrung, 20 Eisen
Angriff:	15 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 2 (Schwert), 5 (Pfeil), 5 (Schuss), 3 (Kanonenkugel), 175 (Kartätsche)

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 2 (+1) g600, n12000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 3 (+1) g1300, n32000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 4 (+1) g2200, n62000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 5 (+1) g3150, n61000
Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 6 (+1) g4100, n57055

Reiterstall:	Fechtübung ansetzen 7 (+ 8) g8020, n49050
Schmiede:	Neue Breitschwert- und Säbel-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+ 3) g350, n1760, e1000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+ 4) g750, n3000, e2000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+ 5) g300, n7600, e3030
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+ 1) g6200, n8700, e100
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+ 1) g2350, n8700, e5000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+ 7) g4444, n9700, e17060
Akademie:	Verbesserte Brustharnisch-Stahltypen erforschen (+ 2)
Schmiede:	Neue Brustharnische schmieden (+ 2)

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
------------------	---



VITYAZ

Diese Reiter stellten eine feudale (Bojaren-)Kavallerie in Russland. Die Ritter trugen Rüstung (Kettenpanzer und Stahlplatten) und waren mit Säbeln, Lanzen, Hellebarden oder Keulen und Pistolen bewaffnet. Ihre charakteristischen Eigenschaften waren hervorragende Kampfkünste und moralische Stabilität. Traditionell wurde das russische Heer von schwerer Infanterie dominiert, daher war die schwere Kavallerie in der Unterzahl. Hinsichtlich ihrer Taktiken und Fähigkeiten waren sie mit der schweren polnischen Kavallerie vergleichbar, und auch ihr Umgang mit den Klingen und ihre Reitkünste waren gleichermaßen perfekt.

Vityaz (Russland)

Vityaz sind schwere Kavallerieeinheiten, die mit einem Streitkolben bewaffnet sind. Sie tragen Rüstungen, die sie vor Kugeln und Splittern schützen. Sie sind effektiv gegen Infanterie und leichte Kavallerie. Vityaz haben hohe Angriffs- und Verteidigungsparameter. Die Einheit hat eine lange Bauzeit und hohe Baukosten. Vityaz werden in Reiterställen erstellt.



Leben:	380
Bauzeit:	3000
Kosten:	130 Nahrung, 35 Eisen
Angriff:	11 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 2 (Schwert), 5 (Pfeil), 9 (Schuss), 3 (Kanonenkugel), 255 (Kartätsche)

KAVALLERIST

Die sächsische Kavalleriegarde bestand aus der *Garde du Corps*, berittenen Garden, dem Corps der Musketiere und einem Regiment Karabinergarden. Die *Garde du Corps* - das Regiment der schweren Kavallerie - bestand aus der Besatzung des Hauptquartiers und sechs Trupps (je zwei Kompanien). Die erste Kompanie bestand aus 73 Soldaten, die zweite aus 71. Die berittenen Garden umfassten einen Trupp von 142 Einheiten, sie wurde vom Kurfürsten selbst angeführt. Das Corps der Musketiere bestand aus 164 Soldaten. Das Regiment der Karabinergarden ähnelte der *Garde du Corps*. Die Soldaten waren mit zwei Pistolen, einem Breitschwert, einem Kavallerie-Handgewehr und einem Kürass ausgerüstet. Die Karabinergarde hatte anstelle von Gewehren Karabiner.

Kavallerist (Sachsen)



Leben:	380
Bauzeit:	1500
Kosten:	150 Nahrung, 10 Eisen, 5 Gold
Angriff:	16 (Schwert)
Verteidigung:	1 (Pike), 5 (Schwert), 4 (Pfeil), 5 (Schuss), 7 (Kanonenkugel), 30 (Kartätsche)

BEWAFFNETE KAVALLERIE

TATAR

Das Osmanische Reich umfasste gewaltige Gebiete, die von den verschiedensten Stämmen bewohnt waren, welche den Großteil der türkischen Armee ausmachten. Diese Truppen waren weder homogen noch diszipliniert. Sie waren mit verschiedensten und oft veralteten Waffen ausgerüstet. Sie griffen normalerweise in berittenen Formationen an und waren mit Bogen, Lanzen, Krummsäbeln, Dolchen, Lassos und manchmal mit Musketeen und Pistolen bewaffnet. Ihre Rüstungen bestanden aus Kettenhemden oder Leder. Ihre Haupttaktik war die langgezogene Formation. Tataren waren zahlreich, aber in der Kampfkunst der regulären Kavallerie unterlegen. Ihre Bogen waren auf kurze Distanz sehr effektiv; sie konnten 10 bis 12 Schuss pro Minute abfeuern und dem Feind große Verluste zufügen.

Tatar (Türkei)

Kavallerieeinheiten, die mit einem Bogen bewaffnet sind. Sie können in einer bestimmten Distanz schießen, jedoch nicht, wenn der Feind zu nahe steht. Tataren können Brandpfeile schießen, um Gebäude, Befestigungen u. Schiffe in Brand zu setzen. Wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	300
Bauzeit:	500
Kosten:	80 Nahrung, 10 Holz
Angriff:	49 Pfeil, 140 Brandpfeil

*Aufrüstungen:
Herstellungsgeschwindigkeit:*

Schmiede: Pferdegeschirre schmieden (w4)

DRAGONER

Sie begannen ihre Geschichte als berittene Infanteristen. Mit der Weiterentwicklung dieser Truppe legten sie immer mehr Wert auf Dragonerreitkünste. Dies ergab eine Truppe, die sowohl zu Pferd als auch zu Fuß kämpfen konnte. Sie waren zwar im Nahkampf der schweren Kavallerie unterlegen, konnten aber bei gutem Training die gleichen Missionen ausführen. Dragoner waren mit einer Muskete (später einer Muskete mit Bajonett), einem Säbel oder einem Breitschwert sowie einem Paar Pistolen bewaffnet. Dragoner trugen keine Rüstung. Ihre Ausstattung ähnelte sehr der der Musketiere, außer dass Dragoner Reitstiefel trugen. Als Fußformation gingen sie in 3 Reihen wie eine lineare Infanterie. Zu Pferd griffen sie wie schwere Kavallerie in enger Formation an. Mit der Weiterentwicklung der Kavallerie wurden Dragoner immer weniger als Infanterietruppen eingesetzt.

Dragoner, 17. Jhdt. (Ös., En., Fr., Ni., Pi., Po., Pg., Pr., Sa., Sp., Sw., Ve.)

Dragoner des 17. Jhdt. sind Kavalleristen, die mit einer Muskete bewaffnet sind. Diese Einheit kann aus einer gewissen Distanz schießen, jedoch nicht im Nahkampf agieren. Dragoner des 17. Jhdt. haben eine großen Schussreichweite. Sie haben eine geringe Feuerrate und eine lange Bauzeit.

Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	300
Bauzeit:	3500
Kosten:	150 Nahrung, 10 Eisen, 25 Gold
Schießen:	11

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Schießübung ansetzen 2 (+ 2) g150, n500
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 3 (+ 2) g200, n700
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 4 (+ 3) g340, n900
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 5 (+ 1) g600, n1000
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 6 (+ 1) g800, n2000
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 7 (+ 3) g950, n1000
Akademie:	Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
Akademie:	Granulares Schießpulver erforschen (+ 15%)
Akademie:	Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
Akademie:	Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 30%)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+ 1) g150, n900
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+ 3) g1350, n6600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+ 3) g2250, n5000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+ 1) g1000, n3000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+ 1) g4350, n1000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+ 6) g8001, n6001

Feuerrate:

Akademie:	Gewehrdrehschloss entwerfen (+ 35%)
Akademie:	Papierpatrone und Eisenladestock (+ 35%)

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeshirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
-----------	--

Dragoner, 18. Jhdt. (Ös., En., Ni., Pi., Pg., Po., Pr., Ru., Sa., Sp., Sw., Ve.)

Dragoner des 18. Jhdt. sind Kavalleristen, die mit einer Muskete bewaffnet sind. Diese Einheit kann aus einer gewissen Distanz schießen, jedoch nicht im Nahkampf agieren. Dragoner des 18. Jhdt. haben hohe Angriffsparameter. Sie haben eine geringe Feuerrate und eine lange Bauzeit.

Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.



Leben:	320
Bauzeit:	3500
Kosten:	70 Nahr., 15 Eis., 45 G.
Schießen:	18

Aufrüstungen:

Angriff:

Reiterstall:	Schießübung ansetzen 2 (+ 4) g200, n1000
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 3 (+ 4) g250, n10200
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 4 (+ 4) g200, n15200
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 5 (+ 5) g280, n19850
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 6 (+ 5) g1180, n32000
Reiterstall:	Schießübung ansetzen 7 (+ 7) g980, n32000
Akademie:	Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
Akademie:	Granulares Schießpulver erforschen (+ 15%)
Akademie:	Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
Akademie:	Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 30%)

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+ 1) g999, n250
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+ 2) g1250, n1360
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+ 3) g3150, n17600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+ 5) g9350, n15600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+ 1) g7350, n19600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+ 1) g10350, n25760

Feuerrate:

Akademie:	Gewehrdrehschloss entwerfen (+ 35%)
Akademie:	Papierpatrone und Eisenladestock (+ 35%)

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnelleres Erzeugen von Kavalleristen)
-----------	---

Dragoner, 18. Jhdt. (Söldner)



Leben:	100
Bauzeit:	50
Kosten:	100 Gold
Unterhaltskosten:	6
Schießen:	19

Französischer Dragoner, 18. Jhd. (Frankreich)



Leben:	120
Bauzeit:	1800
Kosten:	150 Nahrung, 45 Eisen, 45 Gold
Schießen:	7



Leben:	320
Bauzeit:	7000
Kosten:	200 Nahrung, 15 Eisen, 45 Gold
Schießen:	100

Aufrüstungen:

Verteidigung:

Reiterstall:	Reitübung ansetzen 2 (+1) g1350, n2000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 3 (+1) g2100, n1500
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 4 (+1) g3300, n5000
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 5 (+1) g4400, n10500
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 6 (+1) g5500, n12600
Reiterstall:	Reitübung ansetzen 7 (+9) g6000, n40000

Herstellungsgeschwindigkeit:

Schmiede:	Pferdegeschirre schmieden (w4)
-----------	--------------------------------



KÖNIGLICHER MUSKETIER

Spezielle Eliteeinheiten wurden für den persönlichen Schutz des Königs von Frankreich aufgestellt. Eine von ihnen bestand aus 2 Kompanien königlicher Musketiere. Dies waren ausschließlich Adlige, professionelle Kämpfer, die seit frühestem Kindheit zu Soldaten ausgebildet wurden. Diese Musketiere konnten perfekt reiten, schießen und fechten. Ihre Waffen und Taktiken ähnelten sehr denen der Dragoner, aber die königlichen Musketiere waren besser ausgerüstet - mit teuren Drehschlossmusketen und den besten Brustharnischen. Weiterhin waren sie mit mehreren Pistolen und einem Schwert bewaffnet. Das Leben dieser Einheiten beschreibt Dumas in seinen Romanen in leuchtenden Farben.

Königlicher Musketier (Frankreich)

Der königliche Musketiere ist eine Elite-Kavallerieeinheit. Diese Einheit kann aus einer gewissen Distanz schießen, jedoch nicht im Nahkampf agieren. Der königliche Musketier verfügt über sehr hohe Angriffsparameter, benötigt aber eine lange Bauzeit.

Diese Einheit wird in Reiterställen erstellt.

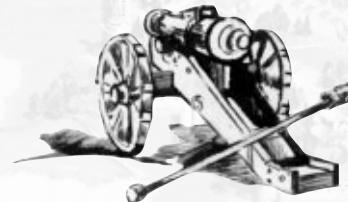
ARTILLERIE

KANONEN

Die Einführung der Artillerie war eine echte Revolution für Befestigungs-techniken und die Militärwissenschaft als Ganzes. Kanonen wurden mit Kanonenkugeln für Weitschüsse von bis zu 1.500 m geladen, oder für kürzere Reichweiten (150-500 m) mit Kartätschen. Die Marine verwendete auch „Knipels“ (zwei Kanonenkugeln oder halbe Kanonenkugeln mit einer Kette zusammengebunden), um feindliche Schiffe zu beschädigen, sowie Brandkugeln (brandauslösende Kanonenkugeln).

Das Terrain von Artilleriepositionen war von großer Wichtigkeit. Wenn sich z. B. ein Feind auf schwammigem Untergrund oder Sumpfland aufgestellt hatte, prallten die Kanonenkugeln nicht vom Boden ab, was die Feuerreichweite und die feindlichen Verluste verringerte. Die beste Artillerieposition war immer auf einer Anhöhe, was die Feuerreichweite gleich um einiges vergrößerte.

Kanonen waren tödliche Fernwaffen, aber auf kurze Entferungen und im Nahkampf ziemlich nutzlos. Kanonen wurden mit Pferden transportiert, die vor spezielle Karren gespannt waren - sogenannte Artillerieprotzen. Diese Protzen trugen gleichzeitig etwas Munition. Die Haupt-munitionsladung wurde auf dem Munitionswagen transportiert. Die Feuerrate einer Kanone betrug ungefähr alle zwei Minuten einen Schuss. Anfänglich hatten Kanoniere keine besonderen Uniformen und wurden eher als Handwerker denn als Soldaten angesehen. Mit der Ent-wicklung der regulären Armee bekamen aber auch sie im 18. Jahrhun-dert eine Standarduniform, die der der Musketiere ähnelte.



Kanone

Die Kanone ist eine Einheit, die über das offene Gelände schießt. Sie ist effektiv im Einsatz gegen die Gebäude, Befestigungen und Schiffe des Feindes. Kanonen können auf einer mittlere und große Entfernen- gen Kanonenkugeln feuern. Im Nahkampf können Kavallerie und In-fanterie mit Kartätschenschüssen belegt werden. Sie benötigen Gold, um diese Einheit zu unterhalten. Falls Sie kein Gold mehr haben, schie-ßen die Kanonen nicht mehr. Unbewachte Kanonen können vom Feind eingenommen werden. Beim Schießen verbraucht eine Kanone erheb-liche Mengen an Kohle und Eisen.

Kanonen werden im Artilleriedepot erstellt.



Leben:	5000
Bauzeit:	8000
Kosten:	200 Holz, 150 Stein, 100 Eisen, 225 Kohle, 250 Gold
Unterhaltskosten:	125
Schießen:	49 (Kanonenkugel)
Verteidigung:	90

Aufrüstungen:
Herstellungsgeschwindigkeit:

Artilleriedepot: Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 2
(50%)

Artilleriedepot: Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 3 (50%)

Artilleriedepot: Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 4 (50%)

Artilleriedepot: Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 5 (50%)

Artilleriedepot: Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 6 (50%)

Artilleriedepot: Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 7 (50%)

Kosten:

Artilleriedepot: Gießerei-Mechanisierung 2 (7%)

Artilleriedepot: Gießerei-Mechanisierung 3 (7%)

Artilleriedepot: Gießerei-Mechanisierung 4 (7%)

Artilleriedepot: Gießerei-Mechanisierung 5 (7%)

Artilleriedepot: Gießerei-Mechanisierung 6 (7%)

Artilleriedepot: Gießerei-Mechanisierung 7 (7%)

Schussgenauigkeit:

Akademie: Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)

Akademie: Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Akademie: Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)

Akademie: Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade (+ 10%)

Haltbarkeit:

Akademie: Haltbarere Lafette entwerfen: Gribovalle-System (150%)

HAUBITZEN

Der Hauptvorteil einer Haubitze gegenüber einer Kanone ist geringeres Gewicht bei größerem Kaliber. Die Reichweite einer Haubitze ist kürzer als die einer Kanone, aber die Flugbahn des Geschosses ist viel höher, und das Geschossgewicht viel größer als das einer Kanonenkugel. Überdies können Haubitzen aufgrund der Fallbahn ihrer Geschosse feindliche Truppen hinter Hindernissen oder Unebenheiten im Terrain beschließen. In jenen Zeiten war die Treffgenauigkeit einer Haubitze geringer als die einer Kanone, aber Explosivgeschosse (Bomben) und großes Kaliber machten dieses Manko wieder wett. Haubitzen gewannen hauptsächlich im 18. Jahrhundert an Bedeutung; sie spielten in den Schlachten der damaligen Zeit eine große Rolle.

Haubitze 11

Die Haubitze ist eine Belagerungseinheit mit erheblicher Feuerkraft. Sie ist effektiv gegen Befestigungen und große Infanteriegruppierungen. Diese Einheit hat eine niedrige Feuerrate und eine geringe Schussgenauigkeit. Für ihren Unterhalt wird Gold benötigt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, schießen die Haubitzen nicht mehr. Unbewachte Haubitzen können vom Feind eingenommen werden. Beim Schießen verbraucht eine Haubitze erhebliche Mengen an Kohle und Eisen.

Diese Einheit wird im Artilleriedepot erstellt.



Leben:	150
Bauzeit:	9370
Kosten:	180 Eisen, 300 Kohle, 205 Gold
Unterhaltskosten:	12
Schießen:	70 (Granate)

Aufrüstungen:

Herstellungsgeschwindigkeit:

Artilleriedepot:	Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 2 50%
Artilleriedepot:	Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 3 50%
Artilleriedepot:	Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 4 50%
Artilleriedepot:	Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 5 50%
Artilleriedepot:	Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 6 50%
Artilleriedepot:	Neue Metallverarbeitungs-Methoden entwickeln 7 50%

Kosten:

Artilleriedepot:	Gießerei-Mechanisierung 2 (7%)
Artilleriedepot:	Gießerei-Mechanisierung 3 (7%)
Artilleriedepot:	Gießerei-Mechanisierung 4 (7%)
Artilleriedepot:	Gießerei-Mechanisierung 5 (7%)
Artilleriedepot:	Gießerei-Mechanisierung 6 (7%)
Artilleriedepot:	Gießerei-Mechanisierung 7 (7%)

Schussgenauigkeit:

Akademie:	Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)
Akademie:	Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Akademie:	Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)
Akademie:	Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade (+ 10%)

Haltbarkeit:

Akademie:	Haltbarere Lafette entwerfen: Gribovalle-System (150%)
------------------	--

MÖRSER

Eine kurzläufige Kanone mit bogenförmiger Geschossbahn. Mörser wurden hauptsächlich bei Befestigungsbelagerungen verwendet. Sie wurden mit Bomben oder Brandraketen geladen und von speziellen Gräben aus abgeschossen. Vor dem Schuss wurde die Lunte der Bombe gezündet, so dass die Bombe genau in dem Moment explodierte, wo sie ihr Ziel erreichte. Die Reichweite von Mörsern betrug durchschnittlich 1.800-2.500 m. Laden und Zielen dauerte allerdings ca. 5-7 Minuten. Die Treffgenauigkeit war nicht überragend, aber die mächtigen Explosionen richteten großen Schaden an; und außerdem erlaubte die bogenförmige Geschossbahn, Ziele hinter Mauern oder anderen Hindernissen zu treffen.

Mörser

Der Mörser ist eine Langstrecken-Artillerieeinheit. Er schießt mit erheblichem Feuer über sehr große Distanzen hinweg. Mörser sind effektiv gegen Türme und Gebäude. Sie sind ineffektiv gegen Infanterie und Kavallerie. Diese Einheit hat eine hohe Feuerrate und hohe Schussgenauigkeit. Für ihren Unterhalt wird Gold benötigt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, schießen die Mörser nicht mehr. Unbewachte Mörser können vom Feind eingenommen werden. Beim Schießen verbraucht ein Mörser erhebliche Mengen an Kohle und Eisen.

Diese Einheit wird im Artilleriedepot erstellt.



Leben:	100
Bauzeit:	800
Kosten:	200 Holz, 250 Eisen, 25 Gold
Unterhaltskosten:	12
Schießen:	700 (Granate)
Verteidigung:	250

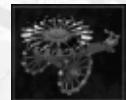
MEHRLÄUFIGE KANONEN

Um die Artilleriefeuerrate zu erhöhen, versuchten Erfinder, die Geschossröhre in einem Artilleriesystem zu vervielfältigen. Natürlich war es nicht möglich, aufgrund Ihres enormen Gewichts, in dieses System eine Großkaliber-Kanone einzubauen, deshalb verwendete man kleine Flaschengroße Kanonen. Diese Waffe war der Vorgänger der modernen Maschinengewehre, hatte allerdings ein begrenzten Nutzungs-umfang. Sie war sehr effektiv gegen Infanterie- und Kavallerieeinheiten. Doch aufgrund ihrer geringen Reichweite, des schweren Gewichts und der hohen Fertigungskosten wurde dieses Geschütz später nicht mehr gebaut.

Mehrläufige Kanonen

Mehrläufige Kanonen sind Artillerieeinheiten, die auf kurze Entfernu- gen Kartätschenschüsse abgeben. Diese Kanonen sind effektiv gegen Infanterie. Für ihren Unterhalt wird Gold benötigt. Wenn kein Gold mehr vorhanden ist, schießen die Kanonen nicht mehr. Unbewachte Kanonen können vom Feind eingenommen werden. Beim Schießen verbraucht eine Kanone erhebliche Mengen an Kohle und Eisen.

Diese Einheit wird im Artilleriedepot erstellt.



Leben:	2000
Bauzeit:	1500
Kosten:	150 Eisen, 450 Gold
Unterhaltskosten:	50
Schießen:	500 (Kartätsche)

ZIVILE SCHIFFE

BOOTE

Boote waren die kleinsten Wasserfahrzeuge und wurden zum Fischen sowie zum Transport kleiner Lasten verwendet. Boote konnten auch bei militärischen Operationen oder zum Entern feindlicher Schiffe ge- nutzt werden. Sie boten wenig Wasserverdrängung und geringe See- tüchtigkeit. Als Antrieb wurden Ruder oder ein Segel verwendet.

Boot

Das Boot wird zur Fischerei eingesetzt und hat keine militärische Ver-wendung. Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben:	300
Bauzeit:	2500
Kosten:	600 Holz

Aufrüstungen:

Effektivität:

Akademie:	Neues Werkzeug und Fischernetze entwerfen (+ 100%)
-----------	--

Baukosten:

Akademie:	Neue Schiffswerften für Fischerboote bauen (85%)
-----------	--

Herstellungsgeschwindigkeit:

Akademie:	Zimmermänner ausbilden (w10)
-----------	------------------------------

FÄHRE

In den unsicheren Zeiten des 17. und 18. Jahrhunderts waren Piraten und Freibeuter die Herren der Meere. Ständige Kriege und andauernde Bedrohung durch Seeräuber zwangen Handelsschiffe zur Aufrüstung ihrer Bewaffnung. Auf der anderen Seite konnte jeder Kaufmann Schmuggel betreiben oder einen Kaperfreiheit kaufen und beginnen, andere auszulöndern. Die Bewaffnung von Handelsschiffen konnte sich zwar in keiner Hinsicht mit der von Kriegsschiffen messen und ihre Geschwindigkeit war aufgrund der kleineren Besatzungen langsamer, aber in bestimmten Situationen konnten Händler ernsthaften Widerstand leisten. Handelsschiffe transportierten auch Truppen, Lebensmittel und Munition und waren während Kolonialkriegen von großer Wichtigkeit.

Fähre

Fähren werden benutzt, um Landeinheiten über Wasser zu transportieren. Eine Fähre kann bis zu 80 Einheiten auf einmal transportieren.

Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben:	62000
Bauzeit:	2000
Kosten:	300 Holz, 100 Eisen, 50 Gold

Aufrüstungen:

Herstellungsgeschwindigkeit:

Akademie: Zimmermänner ausbilden (w10)

KRIEGSSCHIFFE

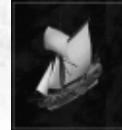
JACHTEN

Ein Einmastschiff ohne Bugmast. Diese Schiffe waren die Nachfolger kleinerer Handelsschiffe mit geringer Seetauglichkeit. Während des Krieges zwischen Niederlande und Spanien wurden diese Schiffe mit Kanonen ausgestattet und ihre Kriegstauglichkeit mehr als einmal geprüft. Eine der ersten Jachten wurde Neptun genannt und im 16. Jahrhundert von Prinz Moritz erbaut; Bauweise und Design jener Yacht hatten großen Einfluss auf die nachfolgenden Jachten.

Jacht

Die Jacht ist das kleinste Kriegsschiff, das eine hohe Manövriertauglichkeit und Geschwindigkeit hat, jedoch wenig Feuerkraft durch Kanonen. Für den Unterhalt von Jachten wird eine erhebliche Menge an Kohle und Eisen benötigt.

Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben:	31000
Bauzeit:	3000
Kosten:	900 Holz, 150 Eisen, 200 Kohle, 450 Gold
Unterhaltskosten:	12
Schießen:	30 (Kanone)

Aufrüstungen:**Herstellungsgeschwindigkeit:**

Akademie: Zimmermänner ausbilden (w10)

Bewegungsgeschwindigkeit:

Akademie: Neue Takelagen entwerfen

Schussgenauigkeit:

Akademie: Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)

Akademie: Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Akademie: Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)

Akademie: Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade (+ 10%)

**GALEERE**

Diese ruderbestückten Schiffe mit Hilfssegeln an Bug und Heck konnten in großen Winkeln (bis zu 30°) in den Wind gehen. Dieses Schiff fand man hauptsächlich im Mittelmeer, dem Schwarzen Meer und Flüssen. Galeeren waren nicht sehr seetüchtig und relativ langsam (ca. 7 Knoten), aber zugleich sehr manövrierfähig und nicht vom Wind abhängig. Eine Galeere war normalerweise mit mehreren starken Geschützen am Bug und kleinkalibrigen Kanonen an den Seiten bewaffnet. Galeeren kamen in verschiedenen Größen. Die Hauptmerkmale sahen wie folgt aus: Länge – 41,7-43,0 m; Breite – 5,5-7,3 m; Rumpftiefe – 1,8-2,7 m; 20-24 Ruderbänke. Die Galeerenbewaffnung bestand aus 3-6 zwölfpfundigen Kanonen und 18-21 Feldschlangen. Als Ruderer wurden bezahlte Handlanger oder Sträflinge, manchmal auch Soldaten eingesetzt. Zusätzlich zu den Ruderern bestand eine Galeerenbesatzung aus 24-40 Matrosen, 9-14 Offizieren und ca. 150 Soldaten für Enter- und/oder Landeaktionen.

Galeere

Galeeren sind mittelgroße Kriegsschiffe. Dieses Schiff hat zwei Typen Artillerie an Bord: Kanonen und Mörser. Kanonen sind effektiv für nahe Ziele, Mörser eignen sich für sehr große Distanzen. Mörser sind effektiv im Einsatz gegen feindliche Küstengebäude und Befestigungen. Sie benötigen Gold, um diese Einheit zu unterhalten. Wenn Sie kein Gold mehr haben, schießen die Galeeren nicht mehr. Beim Schießen werden erhebliche Mengen an Kohle und Eisen benötigt.

Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben:	50000
Bauzeit:	3000
Kosten:	9500 Holz, 1000 Eisen, 1100 Gold
Unterhaltskosten:	187
Schießen:	790 Granate, 30 Kanone
Verteidigung:	100

Aufrüstungen:

Herstellungsgeschwindigkeit:

Akademie: Zimmermänner ausbilden (w10)

Bewegungsgeschwindigkeit:

Akademie: Neue Takelagen entwerfen

Schussgenauigkeit:

Akademie: Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)

Akademie: Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Akademie: Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)

Akademie: Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade (+ 10%)

XEBEC

Das Xebec ist die berühmteste aller Schiffsbauarten des Mittelmeers. Es war 25-35 m lang und besaß einen vorgezogenen Rammsporn sowie ein Deck, welches weit über das Heck hinausreichte und eine extrem scharfe Unterseite aufwies. Nordafrikanische Piraten sahen Xebecs als die schnellsten Segelschiffe an.

Xebecs waren mit 16-24 Kanonen bestückt und nahmen 300-450 Besatzungsmitglieder auf. 3 Masten und Segel standen für verschiedene Windstärken zur Verfügung. Bei günstigem, aber schwachem Wind wurden rechteckige Segel am Vorder- und Hauptmast gehisst. Bei Seitenwind, wenn rechteckige Segel ineffektiv waren, wurden lange „Latin Yards“ mit trapezförmigen Segeln gesetzt. Im Falle böiger Winde wurden diese eingeholt und römische (dreieckige) Segel auf allen Masten gehisst.

Xebec

Das Xebec ist ein mittelgroßes Kriegsschiff. Es wird kein Gold für den Unterhalt benötigt. Beim Schießen werden große Mengen an Kohle und Eisen verbraucht.

Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben:	65000
Bauzeit:	15000
Kosten:	7000 Holz, 400 Eisen, 1200 Kohle, 2200 Gold
Schießen:	35 (Kanone)

Aufrüstungen:

Herstellungsgeschwindigkeit:

Minarett: Zimmermänner ausbilden (w10)

Bewegungsgeschwindigkeit:

Minarett: Neue Takelagen entwerfen

Schussgenauigkeit:

Minarett: Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)

Minarett: Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Minarett: Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)

Minarett: Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade (+ 10%)

FREGATTEN

Fregatten waren Schiffe mit mittlerer Geschwindigkeit und ihre Bewaffnung war geringer als die der Kriegsschiffe, sie reichte jedoch aus, um mit diesen Schiffen Krieg zu führen. Aus diesem Grund wurden diese Schiffe meist als Kreuzer benutzt. Die erste englische Fregatte wurde von Robert Deadly Ende des 16. Jahrhunderts erbaut. Anfang des 18. Jahrhunderts waren Fregatten mit vierundvierzig 9-12-Pfund- und später sogar mit 18-Pfund-Kanonen ausgerüstet. Das Fassungsvermögen war ca. 710 Tonnen. Später stieg das Kaliber der Geschosse und das Fassungsvermögen. In den 80er Jahren des XVIII Jahrhunderts wurden beispielsweise Fregatten mit einen Fassungsvermögen von 946 Tonnen und einer Bewaffnung von dreiunddreißig 18-Pfund-Kanonen gebaut.

Fregatte

Fregatten sind mittelgroße Kriegsschiffe. Sie erfordern kein Gold zur Finanzierung. Beim Schießen werden große Mengen an Kohle und Eisen verbraucht.

Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben: 50000

Bauzeit: 15000

Kosten: 5000 Holz, 800 Eisen, 1000 Kohle, 1500 Gold

Schießen: 30 (Kanone)

Unterhaltskosten: 37

Aufrüstungen:

Herstellungsgeschwindigkeit:

Akademie: Zimmermänner ausbilden (w10)

Bewegungsgeschwindigkeit:

Akademie: Neue Takelagen entwerfen

Schussgenauigkeit:

Akademie: Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)

Akademie: Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Akademie: Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)

Akademie: Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade (+ 10%)

SCHLACHTSCHIFFE

Schlachtschiffe, die für Eroberungen und Seeherrschaft erdacht waren, formten den Kern der Marine seit der Mitte des 17. Jahrhunderts. Sie verfügten über die mächtigsten Waffen und beste Navigationsfähigkeit. Europäische Schiffe mit rechteckiger Segelkonstruktion waren ungewöhnlich schnell für Segelschiffe. Aufgrund ihrer hohen Seiten konnten diese Schiffe schwerem Wetter widerstehen, waren aber auch stark vom Wind abhängig. Mit der Zeit kamen auch Konstruktionsverbesserungen an Segeln und Masten, und die Wasserverdrängung der Schiffe nahm zu. Dann wurde die Seitenreling mit Artillerie bestückt. Vor einer Schlacht stellten sich die teilnehmenden Schiffe in einer Reihe auf, die dann während der Kampfwirren auseinander fiel. Artillerie wurde ineffektiv genutzt, und oft hinderten Schiffe einander am Feuer. Leicht bewaffnete Schiffe, mit Explosivstoffen und brennbarem Material vollgestopft, trieb oft der Wind auf ihre erfreuten Gegner zu. Einige Schlachten wurden tatsächlich gerade wegen dieser Fahrzeuge gewonnen.

Um die Mitte des 17. Jahrhunderts nahmen Schiffe strikte Kolonnenformation an, was sie weit effektiver machte. Damit eine Flotte aber ihre ganze Stärke ausspielen konnte, musste solch eine Kolonne aus ähnlichen Schiffen bestehen, da der Feind ansonsten Schwachpunkte ausfindig machen und dort durch die Aufstellung brechen konnte. Dies war die Geburtsstunde der Schlachtschiffe. Büchsenträger stellten Kanonen in Standardkalibern in wiederholbaren Arbeitsschritten her und machten es möglich, Schiffe gemäß der Anzahl ihrer Bordkanonen zu klassifizieren. Im Jahre 1653 teilte die britische Admiralität Schiffe in sechs Ränge auf: 1. Rang - mehr als 90 Kanonen, 2. - mehr als 80 Kanonen, 3. - mehr als 50, 4. - mehr als 38, 5. - mehr als 18 und 6. - mehr als 6 Kanonen. Diese Klassifizierung legte die Anzahl der Decks und die Schiffsgröße fest. Die ersten drei Klassen umfassten Schlachtschiffe. Ein schönes Beispiel für die Eigenschaften solcher Schiffe findet sich in den technischen Daten des englischen Schlachtschiffs „Royal Sovereign“, welches im Jahre 1637 von Finneas Pett gebaut wurde.

Batteriedecklänge - 53 m; Kiellänge - 47,2 m; Wasserverdrängung - 2.000 Tonnen; Breite - 15,3 m; Vermessungstiefe - 6,1 m ; 30 Kanonen befanden sich im Unter- und Zwischendeck, 26 Kanonen auf dem Oberdeck, 14 unter dem Vorderdeck und 12 unter dem Heck, insgesamt 82 Kanonen.

Das Schiff war prachtvoll ausgestattet: seine Skulpturen wurden nach Skizzen des berühmten Malers Van Dyck. Die Bugskulptur zeigte den englischen König Edward, der zu Pferd die sieben Lords in den Staub ritt - die Feinde Albions. Dieses Schiff war ein Flaggschiff der britischen Flotte und nahm an vielen Seeschlachten teil. Unglücklicherweise brachte ein absurder Unfall den Ruin dieses Schiffes herbei. 1696 fiel die Royal Sovereign einem Brand zum Opfer, der durch eine heruntergefallene Kerze ausgelöst worden war. Die Engländer behaupteten, dass die Royal Sovereign König Charles seinen Kopf kostete: um seinen Traum von einer Seekampagne zu verwirklichen, erhöhte Charles die Steuern, was zu einem Umrütt und in Folge zu seiner Enthauptung führte.

Es war Kardinal Richelieu – eine große politische Figur und militärischer Reformer - der die französische Marine aus der Taufe hob. 1626 wurde das Schlachtschiff Saint Louis gebaut. In Russland war Zar Peter I. der Pate der auf Schlachtschiffen basierenden Marine. Aufgrund seiner großartigen Schiffe war Russland in der Lage, seine Macht über die Meere und den Seehandel aufrecht zu halten.

Schlachtschiff

Schlachtschiffe sind die besten Kriegsschiffe. Sie haben hohe Feuerarten und eine sehr hohe Feuerkraft. Es ist viel Gold erforderlich, um diese Einheit zu unterhalten. Dieses Schiff verbraucht geringe Mengen an Kohle und Eisen. Die Einheit hat eine geringe Bewegungsgeschwindigkeit.

Diese Einheit wird in der Schiffswerft erstellt.



Leben:	655000
Bauzeit:	25000
Kosten:	9000 Holz, 900 Eisen, 9000 Kohle, 4500 Gold
Unterhaltskosten:	37,5
Schießen:	30 (Kanone)
Verteidigung:	100

Aufrüstungen:

Herstellungsgeschwindigkeit:

Akademie: Zimmermänner ausbilden (w10)

Bewegungsgeschwindigkeit:

Akademie: Neue Takelagen entwerfen

Schussgenauigkeit:

Akademie: Neue Sichtgeräte für die Artillerie erforschen (+ 35%)

Akademie: Mathematik entwickeln (+ 35%)

Feuerreichweite:

Akademie: Verbesserte Schießpulverformel erforschen (+ 5%)

Akademie: Neue Lauftypen entwerfen: Einhorn, Karronade
(+ 10%)





TECHNOLOGIEBAUM

Algerien



Cossacks - European Wars



Österreich



Cossacks - European Wars



England



Cossacks - European Wars



Frankreich





Nederlande



CaskFur

openW

65



Piemont



Cossacks - European Wars

cont



Polen



Cossacks - European Wars



Portugal Portimão



Cossacks - European Wars



Preußen



Cossacks - European Wars

2M



Russland



Cossacks - European Wars



Sachsen



Cossacks - European Wars



Spanien

Spania



Cossacks - European Wars



Schweden



Cossacks - European Wars



Türkei



Cossacks - European Wars



Ukraine



Cossacks - European Wars



Venedig



Cossacks - European Wars





INDEX

A

Aerostatik 82
Agrikultur-Hilfen herstellen 69
Akademie 96
anbauen 68
Anfängliche Ressourcen 32
anlegen 70, 71
ansetzen 75, 77
Anzahl der Einheiten 55
Anzahl der Verteidigungskanonen erhöhen 81
Artillerie 58, 64, 79, 80, 81
Artillerie-Batterien 63
Artillerie-Reparaturstätten 81
Artilleriedepot 94
Aufrüsten 60
Aufrüstungen durchführen 26
ausbilden 72
Automatische Speicherung 43

B

Bajonett 75
Bauarbeiter 71
bauen 69
Bauern 45, 64, 104
Bauern produzieren 45
Baumaterialien 71
Baumaterialien verwenden 71
Bedienung 7, 22
Befestigungsanlagen 72, 89
Befestigungsanlagen erforschen 72
Behandlung 68
Bergbau entwickeln 70
Bergleute 70

Betriebssystem 6
Bevölkerung 55
Bewaffnete Infanterie 117
Bewaffnete Kavallerie 139
Bewegen von Einheiten 23
Bogenschütze 117, 118
Bogenschützenhaus 90
Boote 146
Breitschwert 77
Breitschwerter 76
Brustharnisch 76
Brustharnisch-Stahltypen 76
Brustharnische 77
Bündnissen 40

C

CD-ROM 42
Chasseure 124

D

Deathmatch 10, 35
Depot 94
Diplomatiezentrum 99
Don-Kosaken 130
Dragoner 140, 141
Dudelsackpfeifer 117

E

Eigenschaften der Landschaft 32
Einheiten 71, 104
Einheiten mit Wegpunkten bewegen 24
Einheiten oder Gebäude auswählen 22

Einheiten produzieren 25
Einheiten über Wasser bewegen 24
Einheiten-Info 17
Einheitenlimit 56
Einhorn 79
Einzelmission 9
Einzelspieler 8, 29
Eisen 48
Eisenladestock 75
Eisenmine 88
Entwerfen 80
entwerfen 69, 70, 72, 73, 75, 82
entwickeln 70, 71, 73, 78, 80, 81
Entwicklung 44
Erbauen 50
erforschen 72, 73, 74, 76, 79, 80
erhöhen 71, 81
Erstellen 71
Erstellen von Einheiten 71
Erstellen von komplexen Formationen 64
Europäischer Musketier 119, 121
Europäischer Offizier 114
Europäischer Pikenier 110, 111
Europäischer Trommler 116, 117

F

Fähre 147
Fechtübung 77
Feldverbesserung ausführen 69
Festplatte 7
Feuerwaffen 73
Feuerwaffen verbessern 73
finanzieren 81
Fischerboote 69

Fischernetze 69
Fischfang 47
Flint-Gewehrschloss 75
Flügelhusaren 136
Forschung 54
Fortschritt 55
Fregatten 150

G

Galeere 148
Gebäude 84
Gebäude der Wissenschaft + Technologie 96
Gebäude errichten 25
Gebäude reparieren 25
Gebäuden 64
Gehalt 71
Gehalt der Bauarbeiter erhöhen 71
Gehalt der Bergleute erhöhen 70
Gehalt der Landwirte erhöhen 69
Geologie 71
Geschützen 65
Gewehrdrehschloss 74
Gewehrlauf 73
Gewehrschloss 75
Gewinnen von Holz 47
Gewinnung von Eisen, Kohle und Gold 48
Gießerei 81
Gießerei-Mechanisierung 81
Gitterschmieden 72
Gold 48
Goldmine 88
Grafik 6
Granulares Schießpulver erforschen 73
Grenadier 126

Grenadiere 125
Gribovalle 79

H

Haltbare Lafette entwerfen 79
Handel 49
Haubitze 11, 59, 144
Hauptbildschirm 14
Hauptmenü 8
Heilen 64
Heilen aller Einheiten 65
Heilen einzelner Einheiten 65
herstellen 69
Hetman 133
Highlander 123
Historische Kriege 11
Historische Schlachten 10
Historischen Schlachten 35
Holz 47
Holzverarbeitungsmethoden 73
Holzverarbeitungsmethoden entwickeln 73
Holzwerkzeuge 70
Holzwerkzeuge entwerfen 70
Husaren 129
Hütte 87

I

Infanterie 57, 73, 76, 107, 117
Infanterie mit Stahlwaffen 107
Infanterie-Bajonette 76
Infanterist 108
Infrastruktur einer Mine 49
Installation 7

Izb 86

J

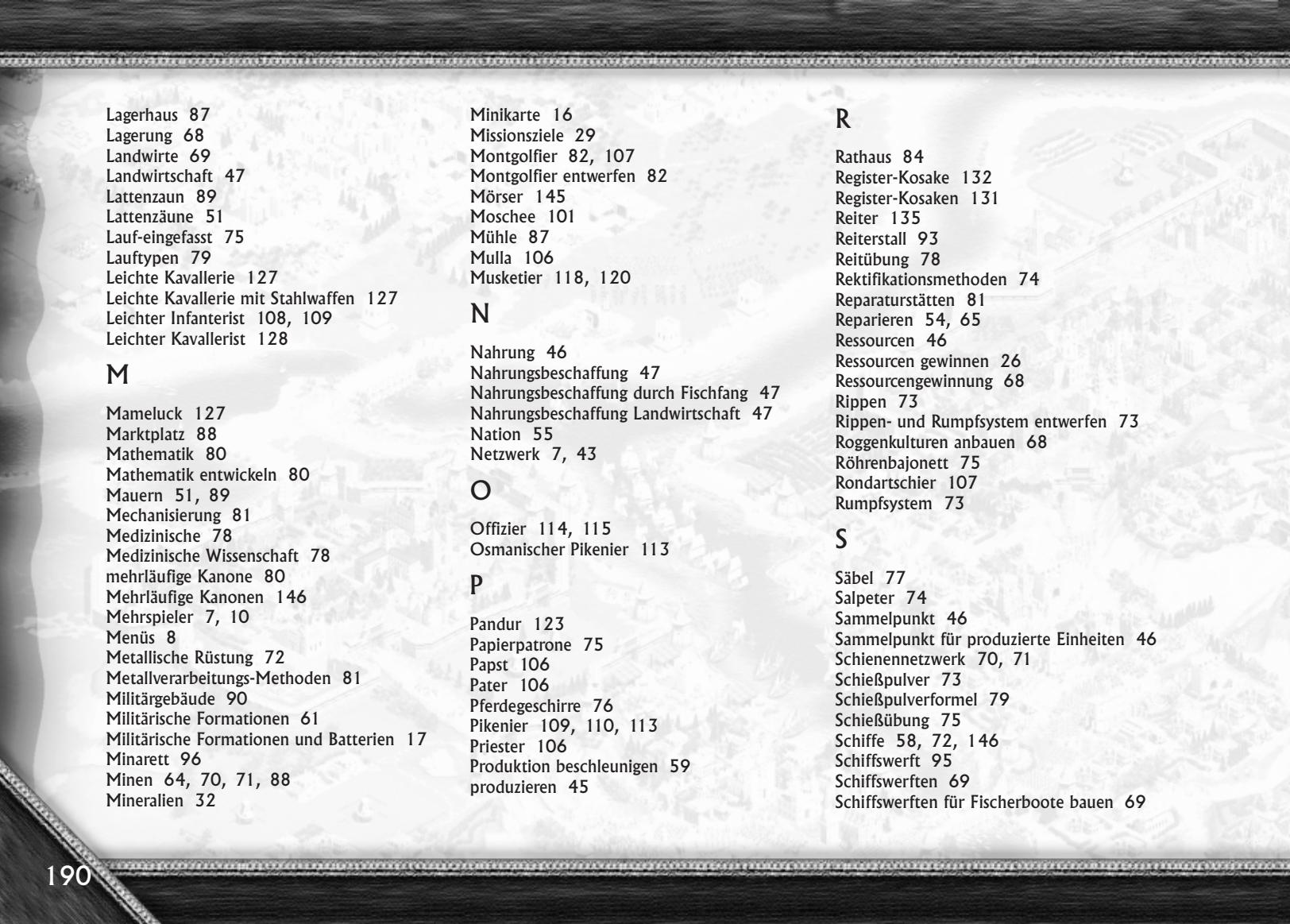
Jachten 147
Janitscharen 124

K

Kampagne 9, 29
Kampfhandlungen 60
Kanone 80
Kanonen 59, 143, 146
Karronade 79
Kaserne 17. Jahrhundert 90
Kaserne 18. Jahrhundert 91
Kavallerie 57, 73, 127, 139
Kavallerist 135, 139
Kirche 101
Kohle 48
Kohlemine 88
Kommandant 115
Kornfeld-Behandlung verbessern 68
Kornfeld-Lagerung verbessern 68
Körpertraining 77
Kosaken 130, 131
Kriegsschiffe 147
Kroaten 129
Kürassier 137

L

Laden 43
Laden im Einzelspieler-Modus 33
Lafette 79



Lagerhaus 87
Lagerung 68
Landwirte 69
Landwirtschaft 47
Lattenzaun 89
Lattenzäune 51
Lauf-eingefasst 75
Lauftypen 79
Leichte Kavallerie 127
Leichte Kavallerie mit Stahlwaffen 127
Leichter Infanterist 108, 109
Leichter Kavallerist 128

M

Mameluck 127
Marktplatz 88
Mathematik 80
Mathematik entwickeln 80
Mauern 51, 89
Mechanisierung 81
Medizinische 78
Medizinische Wissenschaft 78
mehräufige Kanone 80
Mehräufige Kanonen 146
Mehrspieler 7, 10
Menüs 8
Metallische Rüstung 72
Metallverarbeitungs-Methoden 81
Militärgebäude 90
Militärische Formationen 61
Militärische Formationen und Batterien 17
Minarett 96
Minen 64, 70, 71, 88
Mineralien 32

Minikarte 16
Missionsziele 29
Montgolfier 82, 107
Montgolfier entwerfen 82
Mörser 145
Moschee 101
Mühle 87
Mulla 106
Musketier 118, 120

N

Nahrung 46
Nahrungsbeschaffung 47
Nahrungsbeschaffung durch Fischfang 47
Nahrungsbeschaffung Landwirtschaft 47
Nation 55
Netzwerk 7, 43

O

Offizier 114, 115
Osmanischer Pikenier 113

P

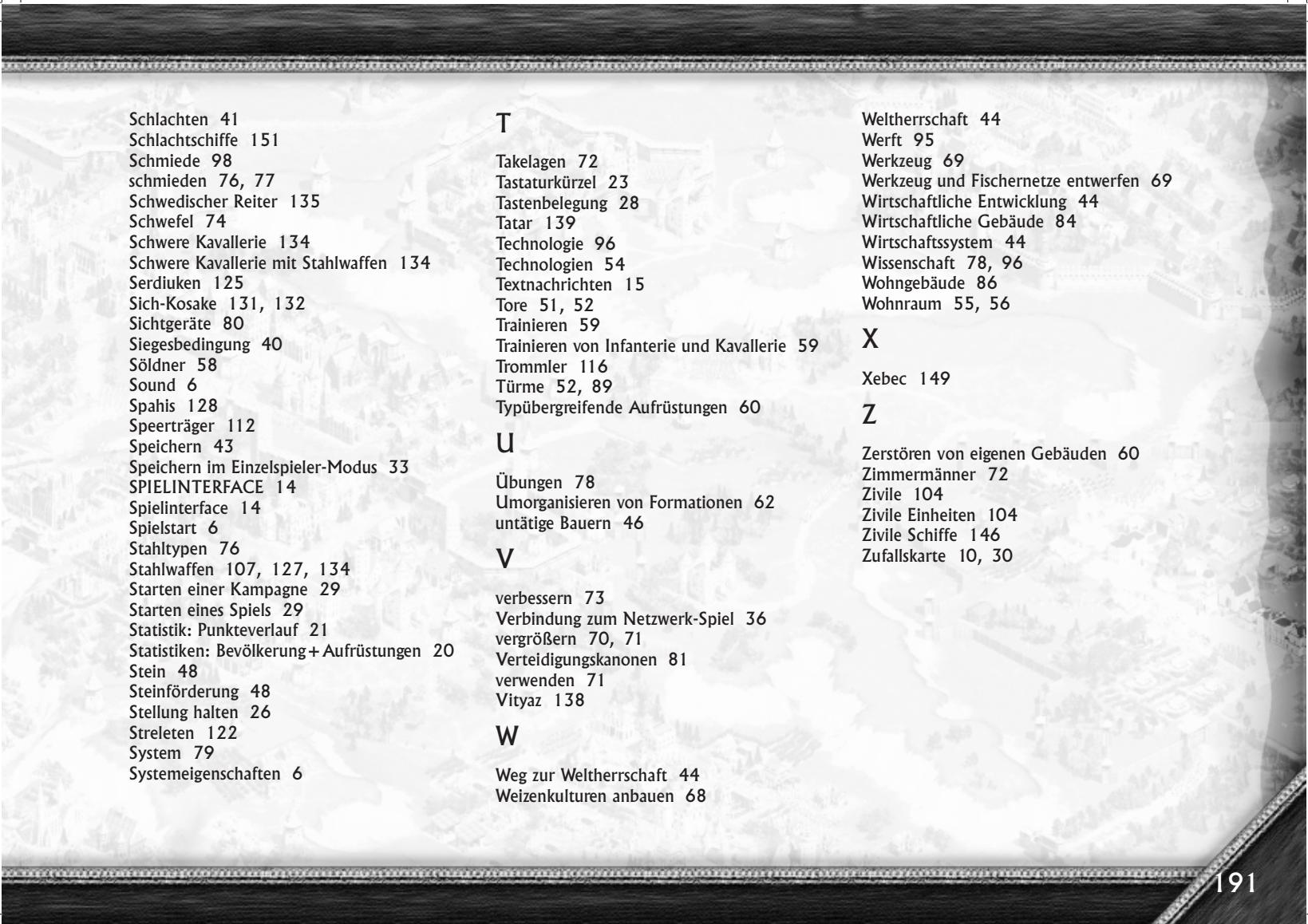
Pandur 123
Papierpatrone 75
Papst 106
Pater 106
Pferdegeschirre 76
Pikenier 109, 110, 113
Priester 106
Produktion beschleunigen 59
produzieren 45

R

Rathaus 84
Register-Kosake 132
Register-Kosaken 131
Reiter 135
Reiterstall 93
Reitübung 78
Rektifikationsmethoden 74
Reparaturstätten 81
Reparieren 54, 65
Ressourcen 46
Ressourcen gewinnen 26
Ressourcengewinnung 68
Rippen 73
Rippen- und Rumpfsystem entwerfen 73
Roggenkulturen anbauen 68
Röhrenbajonett 75
Rondartschier 107
Rumpfsystem 73

S

Säbel 77
Salpeter 74
Sammelpunkt 46
Sammelpunkt für produzierte Einheiten 46
Schienennetzwerk 70, 71
Schießpulver 73
Schießpulverformel 79
Schießübung 75
Schiffe 58, 72, 146
Schiffswerft 95
Schiffswerften 69
Schiffswerften für Fischerboote bauen 69



Schlachten 41
Schlachtschiffe 151
Schmiede 98
schmieden 76, 77
Schwedischer Reiter 135
Schwefel 74
Schwere Kavallerie 134
Schwere Kavallerie mit Stahlwaffen 134
Serdiken 125
Sich-Kosake 131, 132
Sichtgeräte 80
Siegesbedingung 40
Söldner 58
Sound 6
Spahis 128
Speerträger 112
Speichern 43
Speichern im Einzelspieler-Modus 33
SPIELINTERFACE 14
Spielinterface 14
Spielstart 6
Stahltypen 76
Stahlwaffen 107, 127, 134
Starten einer Kampagne 29
Starten eines Spiels 29
Statistik: Punkteverlauf 21
Statistiken: Bevölkerung + Aufrüstungen 20
Stein 48
Steinförderung 48
Stellung halten 26
Streletzen 122
System 79
Systemeigenschaften 6

T

Takelagen 72
Tastaturkürzel 23
Tastenbelegung 28
Tatar 139
Technologie 96
Technologien 54
Textnachrichten 15
Tore 51, 52
Trainieren 59
Trainieren von Infanterie und Kavallerie 59
Trommler 116
Türme 52, 89
Typübergreifende Aufrüstungen 60

U

Übungen 78
Umorganisieren von Formationen 62
untätige Bauern 46

V

verbessern 73
Verbindung zum Netzwerk-Spiel 36
vergrößern 70, 71
Verteidigungskanonen 81
verwenden 71
Vityaz 138

W

Weg zur Weltherrschaft 44
Weizenkulturen anbauen 68

Weltherrschaft 44
Werft 95
Werkzeug 69
Werkzeug und Fischernetze entwerfen 69
Wirtschaftliche Entwicklung 44
Wirtschaftliche Gebäude 84
Wirtschaftssystem 44
Wissenschaft 78, 96
Wohngebäude 86
Wohnraum 55, 56

X

Xebec 149

Z

Zerstören von eigenen Gebäuden 60
Zimmermänner 72
Zivile 104
Zivile Einheiten 104
Zivile Schiffe 146
Zufallskarte 10, 30

Lizenzvertrag

Mit der Benutzung/Installation der CD **Cossacks - European Wars**, stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (da: "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produkt Name: **Cossacks - European Wars**

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern wird lediglich an Sie lizenziert.

1) LIZENZGEWÄHRUNG:

Dieses EULA gewährt Ihnen eine Lizenz mit den folgenden Rechten: Anwendung der gelieferten Software. Dieses Softwareprodukt darf nur von Ihnen benutzt werden. Sie dürfen dieses Softwareprodukt installieren und auf einem einzigen Computer benutzen.

2) BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND BESCHRÄNKUNGEN

Beschränkungen hinsichtlich Reverse Engineering, Decompilation und Disassemblierung. Sie dürfen das Softwareprodukt nicht verändern, einem Reverse Engineering unterziehen, dekomprimieren, oder disassemblieren. Das Softwareprodukt wird als Ganzes lizenziert. Seine Bestandteile dürfen nicht getrennt werden, um sie auf mehr als einem Computer zu benutzen.

Vermietung: Sie dürfen das Softwareprodukt niemandem vermieten, verleasen oder verleihen.

Softwareübertragung: Sie dürfen sämtliche Ihnen unter dieser EULA zustehenden Rechte vollständig und auf Dauer übertragen, soweit (a) Sie keine Kopien (des ganzen Softwareprodukts oder einzelnen Teilen davon) zurück behalten,

(b) Sie das ganze Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Begleitmaterialien (in Medien- oder Druckform), Upgrades, und der EULA auf Dauer und vollständig auf den Empfänger übertragen.

3) URHEBERRECHTE UND MARKENRECHTE

Das Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Abbildungen, Photographien, Animationsszenen, Video-, Audio-, Musik- und Textbestandteile, die in das Softwareprodukt eingearbeitet wurden), sowie sämtliche, mit diesem im Zusammenhang stehenden Marken- und Nutzungsrechte, die begleitenden gedruckten Materialien und sämtliche Kopien des Softwareprodukts sind Eigentum von CDV Software Entertainment AG, Fireglow oder einem mit ihnen verbundenen Unternehmen. Das Softwareprodukt ist urheberrechtlich und markenrechtlich durch nationales Recht sowie durch internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Sie müssen das Softwareprodukt im Hinblick auf Archivzwecke wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Werk behandeln, und Sie dürfen die das Softwareprodukt begleitenden Druckmaterialien nicht vervielfältigen.

Sie dürfen die Hinweise auf Urheberrechte und Marken nicht von dem Softwareprodukt entfernen, sie modifizieren oder verändern. Dies bezieht sich insbesondere auch auf Hinweise auf der Verpackung und dem(n) Datenträger(n), in Hinweisen, die auf der Webseite erscheinen oder über das Internet zugänglich sind, oder die sonst im Softwareprodukt enthalten sind oder durch dieses geschaffen werden.

4) BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Beschränkte Gewährleistung. CDV Software Entertainment AG gewährleistet, daß (a) das Softwareprodukt für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem auf der Quittung angegebenen Datum im wesentlichen in Übereinstimmung mit den von der CDV Software Entertainment AG mitgelieferten schriftlichen Unterlagen funktioniert.

Rechtsbehelfe des Kunden. Die Haftung von CDV Software Entertainment AG und ihrer Lieferanten sowie ihre ausschließlichen Gewährleistungsansprüche beschränken sich nach Wahl von CDV Software Entertainment AG auf (a) die Rückzahlung der von Ihnen für das Softwareprodukt entrichteten Lizenzgebühren, soweit solche entrichtet wurden und nicht den empfohlenen Einzelhandelspreis überschreiten, oder (b) Reparatur oder Ersatzlieferung des Bestandteils oder der Bestandteile des Softwareprodukts, für deren Funktionieren CDV Software Entertainment AG hier nach einzustehen hat, soweit das Softwareprodukt mit einer Kopie des von Ihnen erhaltenen Kassenbelegs versehenen an CDV Software Entertainment AG zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Gewährleistung gilt nicht, wenn der Mangel des Softwareprodukts auf einem Unfall oder mißbräuchlicher oder fehlerhafter Benutzung beruht. Für jedes als Ersatz gele-

stellte Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von 30 Tagen, oder, soweit dies eine längere Gewährleistungsfrist zur Folge hat, für die noch übrige ursprüngliche Gewährleistungsfrist übernommen. CDV Software Entertainment AG erbringt diese Gewährleistungsmaßnahmen sowie Produktserviceleistungen nur dann, wenn nachgewiesen wird, daß das Softwareprodukt auf legalem Wege bezogen worden ist.

Keine darüberhinausgehende Gewährleistung. CDV Software Entertainment AG und seine Lieferanten schließen, soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, jede weitere Gewährleistungshaftung sowie die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung aus. Hierunter fällt insbesondere die konkurrenzliche gesetzliche Gewährleistung für marktgängige Qualität, für die Eignung für einen bestimmten Zweck, für Eigentum, für die Nicht-Verletzung, im Hinblick auf das Softwareprodukt und die Bestimmung, die Serviceleistungen vorsieht, respektive für Versäumnisse im Bereich der Serviceleistungen.

5) HAFTUNGSBEGRENZUNG:

Soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, haften CDV Software Entertainment AG und ihre Lieferanten nicht für spezielle, auf Zufälligkeit beruhende oder mittelbare Schäden, ebenso wenig wie für jegliche Folgeschäden, insbesondere für Schadensersatz für den Ausfall von Geschäftseinnahmen, für die Unterbrechung des Geschäftsbetriebs, für den Verlust von geschäftlichen Informationen oder sonstige Vermögensschäden, die aus der Benutzung oder aus der Unmöglichkeit der Benutzung des Softwareprodukts oder aus der Gewährung oder unterlassenen Gewährung von Serviceleistungen entstehen. Dies gilt selbst dann, wenn CDV Software Entertainment AG auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde. In jedem Fall wird CDV Software Entertainment AG's gesamte Haftung nach den Vorschriften dieser EULA begrenzt auf die Summe, die Sie tatsächlich für das Softwareprodukt bezahlt haben. All diese Begrenzungen gelten nicht, wenn CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

6) SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtmäßig und/oder nicht durchführbar sein und/oder ihre

Rechtmäßigkeit und/oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden. Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, daß der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen und/oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.