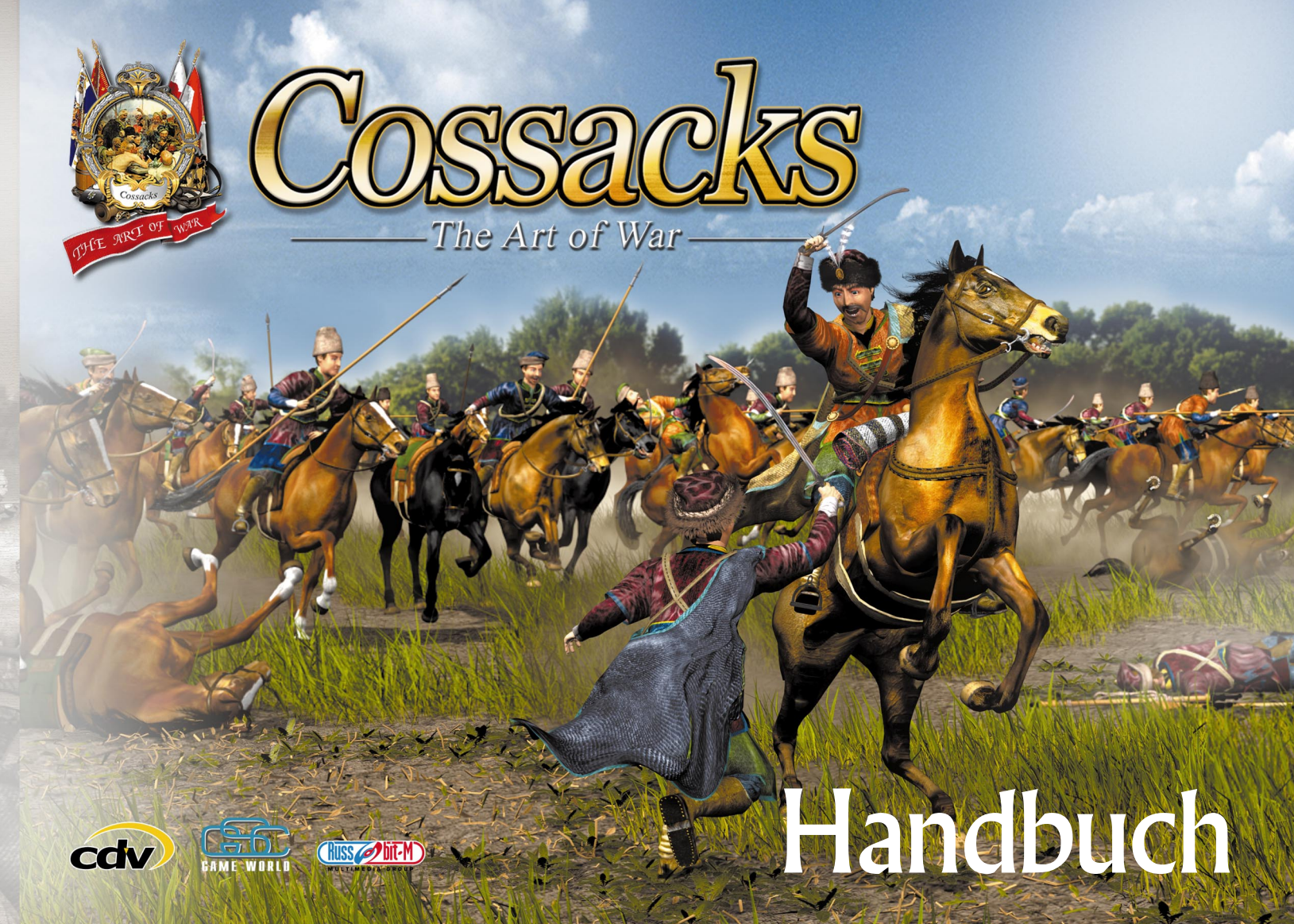


Cossacks

The Art of War



cdv

GAME WORLD

RUSS DIE-M

Handbuch

Unsere Support-Mitarbeiter sind rund um die Uhr per E-Mail erreichbar.
Telefonisch helfen Sie Ihnen von Montag bis Freitag von 11 bis 19 Uhr!

CDV Hotline: 0 18 05 - 29 92 66

(bundesweit nur 0,122 Euro/Min.)

E-Mail: info@cossacks.de

Cossacks - The Art of War

© 2001 CDV Software Entertainment AG und GSC Game World. Jede Vervielfältigung außerhalb der gesetzlich zulässigen Fälle ist untersagt.
Zuwerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. NICHT FÜR DIE VERMIETUNG BESTIMMT.
Acrobat® Reader Copyright © 1987-1999 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Adobe, das Adobe-Logo, Acrobat und das Acrobat-Logo sind Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated.

Inhalt

1. Technische Hinweise 6

- 1.1. Minimale Systemanforderungen 6
- 1.2. Systemanforderungen für übergroße Karten 6

2. Hauptmenü 6

- 2.1. Einzelspieler 7
- 2.2. Mehrspieler 7
- 2.3. Laden/Wiedergabe 7
- 2.4. Optionen 7
- 2.5. Editor 7
- 2.6. Beenden 7

3. Einzelspieler-Menü 7

- 3.1. Menü "Kampagne" 8
- 3.2. Menü "Einzelmission" 8
- 3.3. Menü "Zufallskarte" 8

4. Spiel aufzeichnen 8

- 4.1. Spiel aufzeichnen auswählen 9
- 4.2. Namen vergeben 9
- 4.3. Laden/Wiedergabe 9

5. Neue Optionen der Zufallskarte 9

- 5.1. Bündnisse, Schwierigkeitsgrad u. Wechsel der Farben. 10
- 5.2. Zwei neue Menü-Zeilen 10
- 5.2.1. Startoptionen 11
- 5.2.2. Ballon-Optionen 11
- 5.2.3. Kanonen 12
- 5.2.4. Friedenszeit 12
- 5.2.5. Optionen für das 18. Jahrhundert: 13
- 5.2.6. Eroberung: 13
- 5.2.7. Autospeichern 13
- 5.2.8. Blockhäuser 13

6. Neue Mauszeiger 14

- 6.1. Animierter Mauszeiger 14
- 6.2. Mauszeiger "Indirektes Feuern" 14
- 6.3. Mauszeiger "Bewachen" 14
- 6.4. Mauszeiger "Patrouillieren" 14
- 6.5. Mauszeiger "Fähre besteigen" 14

7. Neue Befehle 15

- 7.1. Befehle im Pause-Modus 15
- 7.2. Bewachen und Patrouillieren 15
- 7.3. Kavallerie-Formationen 16
- 7.4. Formationswahl 16
- 7.5. Formationen ergänzen 17
- 7.6. Gruppieren/Gruppierung auflösen 17
- 7.7. Indirektes Feuern 18
- 7.8. Turmangriff deaktivieren 19

8. Menü "Mehrspieler" 19

- 8.1. Allgemeines 19
- 8.2. Sperr-Option 20
- 8.3. Ressourcenübergabe 20

9. Internetspiel 21

- 9.1. Login beim Internetspiel 21
- 9.2. Anmeldungs-Information 22
- 9.3. Internetspiel-Menü 23

10. Global Rating System 24

- 10.1. Weltrangliste 24
- 10.2. Die Ränge 24
- 10.3. Die Wertung 25
- 10.4. Persönliche Spieler-Informationen 28

11. Tastenkürzel 29

12. Neue Einheiten 31

- 12.1. Neue Schiffe 31
- 12.2. Neue Truppen-Einheiten 33
- 12.3. Neue Gebäude 36

13. Editor 38

- 13.1. Editor-Interface 38
- 13.2. Erstellung von Landschaften 39
- 13.3. Relief-Erstellung 40
- 13.4. Wasser-Editierung 43
- 13.5. Anwendung von Texturen 44
- 13.6. Platzierung von natürlichen Objekten 46
- 13.7. Passierbarkeit 47
- 13.8. Platzierung von Einheiten - Startbedingungen ... 48
- 13.9. Tastenkürzel für den Editor 50

14. Credits 50



Cossacks

The Art of War

Hinweis: Sie haben die Möglichkeit, das original Cossacks: European Wars oder Cossacks: The Art Of War zu spielen. Nach der Installation finden Sie zwei entsprechende Verknüpfungen im Startmenü. Beachten Sie: Es können in Cossacks: The Art of War keine Spielstände von Cossacks: European Wars geladen werden - oder umgekehrt.

Wichtig: Zum Installieren von Cossacks: The Art of War muss die Originalversion von Cossacks: European Wars bereits installiert sein.

Zum Spielen von Cossacks: The Art of War legen Sie bitte die CD-Rom von Cossacks: The Art of War in Ihr CD-Rom-Laufwerk.

1. Technische Hinweise

1.1. Minimale Systemanforderungen

Die Minimalanforderungen für Cossacks sind ein Pentium-233 MHz, 32 MB RAM, eine DirectX-kompatible Grafikkarte mit min. 1 MB Speicher, eine DirectX-kompatible Soundkarte, mind. 500 MB Speicherplatz auf der Festplatte u. eine Maus. Mit dieser Konfiguration läuft das Spiel mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln und einer nicht allzu großen Zahl von Einheiten in annehmbarer Geschwindigkeit (allerdings müssen Monitor u. Grafikkarte eine Auflösung von 1024x768 Pixeln unterstützen, damit das Spiel gestartet werden kann).

1.2. Systemanforderungen für übergroße Karten

Für die neuen 16fach größeren Karten, sollten Sie über einen Pentium-III-500-MHz Rechner mit 256 MB RAM verfügen, damit gewährleistet

ist, dass das Spiel auch mit diesen außergewöhnlich großen Karten einwandfrei läuft. Darüber hinaus sollten Sie beim Spiel der 2x2- bzw. 4x4-Karten sicherstellen, dass Ihr Rechner über 150-200 MB zusätzlichen Festplattenplatz verfügt, da diese Karten sehr speicherplatzintensiv sind.

2. Hauptmenü

Sie starten das Spiel im Hauptmenü. Hier finden Sie zahlreiche Spieloptionen.



2.1. Einzelspieler

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Option, wenn Sie ein Einzelspieler-Spiel mit neuen Missionen und neuen Kampagnen starten möchten. Sie gelangen dann automatisch zu einem Bildschirm, in dem Sie Ihren Namen eingeben müssen und weiter zum Einzelspieler-Menü. Dort erwarten Sie zahlreiche weitere Optionen.

2.2. Mehrspieler

Wählen Sie diese Option, um neue Schlachten zu bestreiten und geben Sie einen Namen ein. Daraufhin gelangen Sie zum Mehrspieler-Menü.

2.3. Laden/Wiedergabe

Mit dieser Option können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder ein aufgezeichnetes Spiel abspielen.

2.4. Optionen

Hier können Sie die verschiedensten Spieleinstellungen nach Ihren Wünschen ändern, darunter auch die Option, Ihr Spiel für eine spätere Wiedergabe aufzuzeichnen.

2.5. Editor

Mit dieser Option gelangen Sie zum Karten- und Missionseditor.

2.6. Beenden

Wenn Sie diese Option mit der linken Maustaste anklicken, können Sie das Programm beenden.

3. Einzelspieler-Menü



Wählen Sie zwischen einer der neuen Kampagnen, neuen Missionen und einem Spiel auf einer verbesserten Zufallskarte.



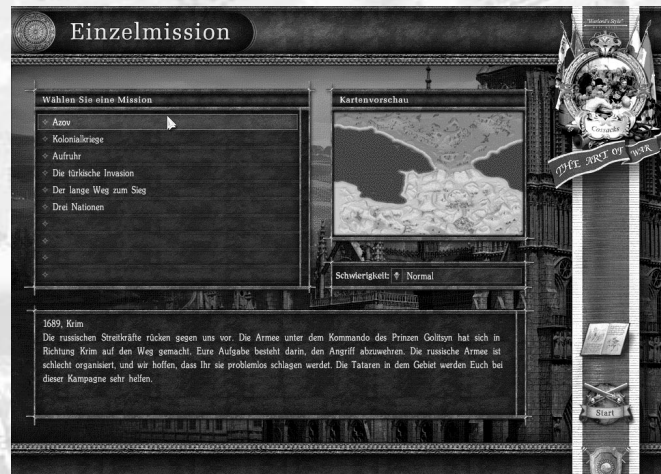
3.1. Menü "Kampagne"



Wenn Sie eine neue Kampagne gewählt haben, können Sie anschließend die erste der neuen Missionen dieser Kampagne starten. Erst wenn Sie diese Mission bestanden haben, ist die nächste Mission spielbar.



3.2. Menü "Einzelmission"



3.3. Menü "Zufallskarte"

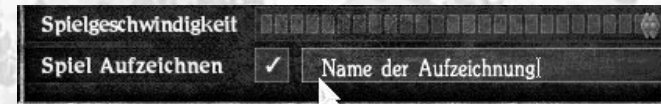
Die Zufallskarte wurde um zahlreiche Funktionen erweitert. Darunter sind der wählbare Schwierigkeitsgrad für jeden Computergegner, die Team-Zusammenstellung, nützliche Landkarten-Optionen für riesige Landkarten und die mannigfaltigen Start- und Karten-Optionen. Ausführliche Erläuterungen finden Sie unter Punkt 5. "Neue Optionen der Zufallskarte".

4. Spiel aufzeichnen

Neben den bekannten Optionen wie der wählbaren Spielgeschwindigkeit bietet das Add-On eine weitere neue Funktion: Spiel aufzeichnen.

4.1. Spiel aufzeichnen auswählen

Sie können das Spiel mit einer **virtuellen Kamera** aufnehmen und sich später die Aufnahme ansehen. Gehen Sie vom Hauptmenü ins Menü für die Optionen. Wählen Sie dort die Option **Spiel aufzeichnen** durch Anklicken aus (siehe Bild).



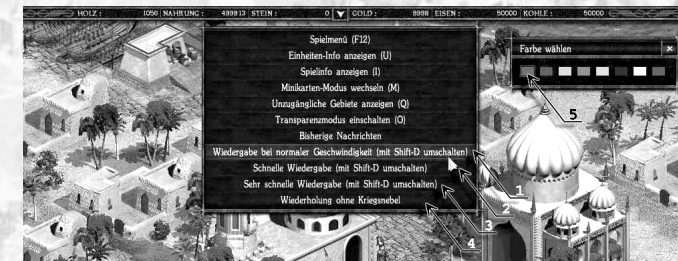
4.2. Namen vergeben

Geben Sie dann den Namen ein, unter dem die Aufnahme des Spiel gespeichert werden soll. Der Dateiname erhält automatisch die Endung REC. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf OK, um wieder ins Hauptmenü zu gelangen. Daraufhin starten Sie entweder ein Einzelspieler- oder ein Mehrspieler-Spiel. Nachdem Sie ein so aufgezeichnetes Spiel beendet haben, können Sie sich die Aufnahme ansehen. Begeben Sie sich dazu zum Hauptmenü und klicken Sie auf den Button Laden/Wiedergabe.

4.3. Laden/Wiedergabe

Jetzt erscheint ein anderes Menü, in dem eine Liste Ihrer gespeicherten und aufgezeichneten Spiele angezeigt wird. An der Abkürzung "REC." erkennen Sie ein aufgezeichnetes Spiel. Klicken Sie auf den Dateinamen und anschließend auf Laden, um die eben erstellte Aufnahme abzuspielen.

Klicken Sie während der Wiedergabe der Aufnahme auf den Menü-Button in der Mitte der Informationsleiste am oberen Rand, um folgende Funktionen zu wählen:



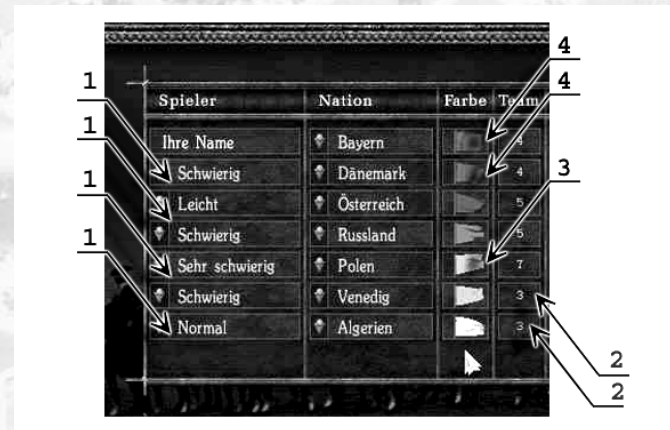
1. **Wiedergabe mit normaler Geschwindigkeit:** Klicken Sie hier, um das aufgezeichnete Spiel mit normaler Geschwindigkeit zu sehen.
2. **Schnelle Wiedergabe:** Klicken Sie hier, um die Aufnahme mit hoher Geschwindigkeit abzuspielen.
3. **Sehr schnelle Wiedergabe:** Betrachten Sie die Wiederholung des Spiels in Höchstgeschwindigkeit.
4. **Wiedergabe ohne Nebel des Krieges ("Fog Of War"):** Klicken Sie hier, um die gesamte Karte zu betrachten.
5. **Wählen Sie eine aktuelle Farbe.** Klicken Sie hier, um die Farbe eines bestimmten Spielers auszuwählen. Betrachten Sie sodann, wie dieser gespielt hat.

5. Neue Optionen der Zufallskarte

Beachten Sie: Die Funktionen und Startoptionen der Zufallskarte sind auch im Mehrspieler-Spiel vorhanden!

5.1. Bündnisse, Schwierigkeitsgrad und Wechsel der Farben

Im Zufallskarten-Menü können Sie die Farbe für Ihre Nation, den Schwierigkeitsgrad für jede computergesteuerte Nation sowie die Bündnisse mit computergesteuerten Nationen und auch Teams festlegen.



- 1 - Bestimmen Sie den **Schwierigkeitsgrad für computergesteuerte Spieler**. Wenn Sie auf das entsprechende Feld klicken, können Sie zwischen einfach, normal, schwierig oder sehr schwierig wählen.
- 2 - Bestimmen Sie hier Ihre **Bündnisse**. In der Spalte Team können Sie durch (mehrfaches) Klicken eine bestimmte Zahl wählen. Nationen mit der gleichen Zahl bilden eine Allianz, d.h. sie spielen zusammen in einem Team.

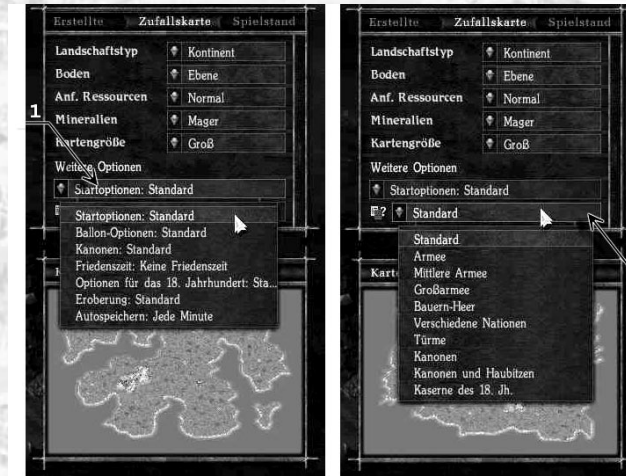
3 - Wählen Sie in der Spalte "Farbe" jeweils eine **Flagge** mit der Farbe für Ihre und die anderen Nationen. Klicken Sie auf die Flagge, um deren Farbe zu ändern. Es stehen 7 Farben zur Verfügung. Wichtig: Wählen Sie verschiedene Farben, wenn Nationen in verschiedenen Teams spielen sollen. Erhalten z.B. zwei gegnerische Nationen die gleiche Farbe, so wird das Spiel nicht starten.

4 - Die Spieler in einem Team können in einem Mehrspieler-Spiel die **gleiche Farbe** wählen. Das bedeutet, dass sie für dieselbe Nation spielen ("Two-In-One-Nation"). Hinweis: Dieser Modus ist besonders nützlich, wenn sich Spieler die Verantwortung teilen wollen; z.B. kümmert sich einer um die wirtschaftlichen und der andere um die militärischen Belange.

5.2. Zwei neue Menü-Zeilen

Im Zufallskarten-Menü finden Sie **direkt über dem Kartenausschnitt** zwei neue interaktive Zeilen. Die obere Zeile listet die verschiedenen **Kategorien** auf, während die untere Zeile verschiedenen **Alternativen** der obigen Kategorie anbietet. Klicken Sie zunächst auf die obere Zeile und wählen Sie im erscheinenden Menü eine Option aus (z.B. Startoptionen). Klicken Sie sodann auf die untere Zeile und wählen Sie im Pop-Up-Menü eine der Alternativen aus (z.B. Start mit Großarmee). Sie können die zahlreichen Optionen nach Ihren Wünschen modifizieren und kombinieren, wodurch Sie das Spiel und Ihre Spieltaktiken immer wieder anders gestalten können.

1. Klicken Sie auf Menüleiste 1, um die **Kategorie** zu bestimmen (z.B. Startoptionen)
2. Klicken Sie auf Zeile 2, um die **Einstellungen** (hier für Einstellungen der Startoptionen) zu ändern. Wählen Sie hier zwischen Armee, Türmen, Kanonen etc.



5.2.1. Startoptionen (obere Zeile)

Mit den Optionen in der oberen Zeile können Sie Ihre Kriegsbereitschaft zu Beginn des Spiels einstellen: Entweder Sie fangen mit nur einer Handvoll Bauern an oder Sie haben schon zu Beginn eine vollständige Armee zur Verfügung.

Es gibt die folgenden Alternativen für den Spielstart (untere Zeile):

- **Standard** - Starten Sie Ihr Spiel so, wie Sie es auch im Original-Cossacks getan haben, also mit einer Handvoll Bauern.
- **Armee** - Bei dieser Alternative starten Sie das Spiel mit einer größeren Gruppe von Bauern und zwei Soldatenkohorten.

- **Mittlere Armee** - Starten Sie mit drei Dutzend Bauern und einer größeren Zahl von Truppen.
- **Großarmee** - Starten Sie das Spiel mit Bauern wie in der vorherigen Alternative, aber mit einer größeren Zahl von Truppen.
- **Bauern-Heer** - Wählen Sie diese Alternative und starten Sie ihr Spiel mit einer immensen Anzahl von Bauern.
- **Verschiedene Nationen** - Start mit verschiedenen Nationen. Alle Spieler erhalten einen gemischten Trupp Bauern aller beteiligter Nationalitäten. Somit hat jeder die Möglichkeit, alle Gebäude zu errichten, die auch der Gegner errichten könnte. Somit können Sie z.B. die Truppen mit Einheiten aus allen beteiligten Nationen zusammenstellen.
- **Türme** - Starten Sie das Spiel mit einer Gruppe von Bauern und einigen Türmen in Ihrem Basislager.
- **Kanonen** - Wenn Sie diese Alternative wählen, können Sie das Spiel mit einer Gruppe von Bauern und einer Kanonenbatterie starten.
- **Kanonen und Haubitzen** - Bei dieser Option verfügen Sie über eine Gruppe von Bauern und eine Kanonen- und Haubitzenbatterie.
- **Kasernen des 18. Jahrhunderts** - Starten Sie ein Spiel, bei dem Ihnen gleich komplette Kasernen des 18. Jahrhunderts zur Verfügung stehen. Nationen, die im Spiel nicht bis ins 18. Jahrhundert gelangen können (Ukraine, Algerien, Türkei), erhalten eine Reihe von Kasernen des 17. Jahrhunderts, wenn diese Startoption aktiviert wird.

5.2.2. Ballon-Optionen (obere Zeile)

Mit dieser Option können Sie die **Montgolfier-Optionen** und auch den Kriegsnebel (Fog Of War) wie folgt einstellen (untere Zeile):

- **Standard** - Mit dieser Option spielen Sie genau wie im Original-Cossacks. Zu Beginn sehen Sie nur einen kleinen Bereich um Ihr Basislager, während der Rest der Karte durch den Kriegsnebel ver-

borgen ist. Sie können die Karte Stück für Stück weiter erschließen, wenn Sie Aufklärer in verschiedene Richtungen entsenden und sie in fremden Gebieten versteckt halten, so dass diese Bereiche der Karte sichtbar bleiben. Wenn Sie die gesamte Karte erschließen möchten, benötigen Sie die Montgolfier-Aufrüstung in Ihrer Akademie.

- **Kein Ballon** - Hierbei wird die Montgolfier-Aufrüstung für Sie während des gesamten Spiels nicht verfügbar. Das bedeutet, dass Sie Ihre Einheiten immer ausströmen lassen müssen, um die jeweiligen Teile der Karte sehen zu können.
- **Ballon** - Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie die ganze Karte von Beginn des Spiels an sehen.

5.2.3. Kanonen (obere Zeile)

Mit dieser Option wird die **Anzahl der Kanonen** reguliert. Anders als beim Original-Cossacks können Sie im Add-On nur 5 Kanonen pro Artilleriedepot erstellen. Sobald diese Anzahl erreicht ist, stellt das Depot die Produktion ein, auch wenn Sie weitere Kanonen in Auftrag gegeben haben. Das Depot merkt sich aber die beauftragte Zahl und wird die Produktion dann fortsetzen, wenn Sie eine bzw. mehrere der Kanonen verloren haben. Bei der Option Kanonen können Sie zwischen folgenden Alternativen (untere Zeile) wählen:

- **Standard** - Kanonen kosten Sie weniger Ressourcen als im Original-Cossacks. Sie können nur fünf Kanonen-Einheiten pro Artilleriedepot bauen.
- **Keine Kanonen, Türme und Mauern** - Mit dieser Option können Sie den Bau von Kanonen, Türmen und Mauern für das gesamte Spiel deaktivieren.
- **Teure Kanonen** - Wählen Sie diese Option, und Kanonen kosten ein Vermögen. Diese Funktion ist für Spieler nützlich, wenn sie die Anzahl der Kanonen im Spiel gering halten wollen.

5.2.4. Friedenszeit

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Option sowohl bei Einzelspieler- als auch bei Mehrspieler-Spielen. Wenn Sie die Friedenszeit aktivieren, erhalten Sie eine **zeitweilige Waffenruhe** und können Ihre Wirtschaft und Armee aufbauen, bevor Sie einen Krieg beginnen. Bestimmen Sie selbst einen Zeitraum, in welchem keine aggressiven Handlungen möglich sind - von 10 Minuten bis zu 4 Stunden. Je länger diese Zeitspanne ist, desto weiter können Sie die Entwicklung vorantreiben. Sie können sich auch dafür entscheiden, ein Spiel ganz ohne Friedenszeit zu spielen. Im Spiel können Sie an dem Timer mit der Kennzeichnung "P.t." über der Minikarte erkennen, wie lange Ihnen die Waffenruhe noch zur Verfügung steht.

- 1 - Hier sehen Sie, wie lange der Frieden noch währt ("P.t.").
- 2 - Hier sehen Sie, wie viel Spielzeit bereits verstrichen ist (Timer).



Jedem Spieler steht ein bestimmter Bereich der Karte zur Verfügung. Dieses Gebiet ist gekennzeichnet durch Grenzposten (siehe Bild). Es gibt auch Staatsgrenzen in Gewässern. Diese sind durch hellblaues Wasser markiert. In Friedenszeiten sind feindliche Angriffe auf Ihre Basis ausgeschlossen. Obwohl die Friedenszeit noch nicht abgelaufen ist, können Sie - und auch Ihre Gegner - die Grenzen gegenseitig überqueren und feindliches Territorium betreten. ABER bei dem Versuch, jemanden während der Friedenszeit anzugreifen oder ein Ziel einzunehmen, sterben die angreifenden Einheiten auf der Stelle! Sobald die Friedenszeit vorbei ist, können Sie auf feindlichem Territorium Krieg führen, ohne Gefahr zu laufen, dass Ihre Soldaten unrühmlich sterben.

Im Einzelspieler-Spiel können Sie die Friedenszeit im Zufallskarten-Menü einstellen. Bei Mehrspieler-Spielen kann der Host die Friedenszeit bei den Mehrspieler-Optionen bestimmen. Die Friedenszeit kann von 10 Minuten bis zu 4 Stunden dauern. Sie können auch ohne Friedenszeit spielen.

5.2.5. Optionen für das 18. Jahrhundert

Mit diesen Optionen können Sie die Spieleinstellungen für das 18. Jahrhundert vorbestimmen, wobei es folgende Alternativen gibt:

- **Standard** - Sie entwickeln Ihre Nation während des 17. Jahrhunderts so weit, dass das nächste Jahrhundert erreicht werden kann, wenn eine bestimmte Wirtschaftsstufe erreicht ist, genau wie beim Original-Cossacks.
- **Nie** - Wenn diese Einstellung aktiviert ist, können Sie nicht in das nächste technologische Zeitalter fortschreiten. Sie spielen nur mit der Wirtschaft und den Truppen des 17. Jahrhunderts.
- **Bereits vorhanden** - Mit dieser Option stehen Ihnen und Ihren Gegnern die Truppen und Technologien des 18. Jahrhunderts bereits beim Spielstart zur Verfügung.

5.2.6. Eroberung

Diese Option legt fest, wie feindliche Einheiten und Gebäude im Spiel eingenommen werden:

- **Standard** - Bauern und zivile Gebäude können genauso eingenommen und gefangen genommen werden wie im Original-Cossacks.
- **Keine Bauern** - Wenn Sie sich für diese Alternative entscheiden, können Bauern nicht mehr gefangen genommen werden. Zivile Gebäude hingegen können weiter erobert werden.
- **Keine Gefangennahme** - Weder Bauern noch zivile Gebäude können gefangen bzw. erobert werden.
- **Nur Artillerie erobern** - Sie können nur Artillerie erobern.

5.2.7. Autospeichern

Mit dieser Option bestimmen Sie, wie oft Ihr Spiel automatisch gespeichert werden soll. Sie können jede Minute, alle zwei, vier, sechs, acht oder zehn Minuten speichern. Sie deaktivieren das Autospeichern im Spiel mit der Option Nie.

5.2.8. Blockhäuser

Blockhäuser dienen der **Verteidigung**. In ihnen befinden sich 10 Schützen. Sie beginnen jedes Spiel (auf Zufallskarten) mit Blockhäusern, es sei denn, Sie starten im Standard-Modus oder mit Türmen bzw. Artillerie. Sie erhalten die Blockhäuser auch dann, wenn Sie mit einer Armee oder den Kasernen des 18. Jahrhunderts starten und unabhängig von der Anzahl von Bauern oder Truppen.

Jeder Spieler erhält 2 Blockhäuser im Basislager. Wurde die Funktion Verschiedene Nationen gewählt, so erhalten Sie und Ihre Mitspieler 4 Blockhäuser. Blockhäuser sind speziell konzipierte Verteidigungsanlagen. Im Innern befinden sich 10 Schützen. Blockhäuser machen frühe Sturmangriffe wirkungslos.

Beachten Sie: Die Funktionen und Startoptionen der Zufallskarte sind auch im Mehrspieler-Spiel vorhanden!

6. Neue Mauszeiger

6.1. Animierter Mauszeiger

Animierte Mauszeiger erscheinen, wenn Sie Ihren Einheiten bestimmte Befehle geben. Die folgenden Mauszeiger sind neu in Cossacks: The Art of War:



Jedes Mal, wenn Sie mit der **rechten Maustaste** auf einen Bereich der Karte klicken, damit Ihre Einheiten sich dorthin bewegen, erscheinen roten Pfeile. Sie zeigen die Stelle an, an welcher Stelle Ihre Einheiten ankommen werden.

6.2. Mauszeiger "Indirektes Feuern"



Dies ist der Cursor für den Artilleriebefehl **Indirektes Feuern**. Damit wird angezeigt, dass Ihre Kanonen Ihre Gegner über eine große Distanz mit einer Vielzahl kleiner Kanonenkugeln beschießen, die Splitter in alle Richtungen verstreuen. Der Beschuss-Befehl wird direkt für den Boden erteilt, d.h. es müssen sich keine feindlichen Einheiten oder Gebäude an dieser Stelle befinden. So können Sie z.B. auch ein bestimmtes Gebiet unter dauernden Beschuss nehmen.

Die Kanone benötigt länger, um sich auf diesen Artillerie-Angriff vorzubereiten, doch seine Ausführung lohnt sich, da die Schussreichweite erheblich größer ist. Die Feuergenauigkeit für den Angriff Indirektes Feuern ist niedrig, doch seine Zerstörungskraft ist erschreckend (siehe 7.7. Indirektes Feuern).

6.3. Mauszeiger "Bewachen"



Diese Mauszeiger stehen für den Befehl **Bewachen**. Ihre Einheiten können so einen bestimmten Ort oder andere Einheiten bewachen. Die obere Abbildung stellt die ursprüngliche Form des Mauszeigers dar, der sich dann wie in der unteren Abbildung ändert, wenn ein Objekt, auf das Sie momentan zeigen, bewachbar ist. So lange der Zeiger also seine Farbe nicht (von blau auf braun) ändert, können Sie den Befehl Bewachen nicht geben.

6.4. Mauszeiger "Patrouillieren"



Dies ist der Mauszeiger, der speziell für den Befehl **Patrouillieren** vorgesehen ist. Dieser Mauszeiger erscheint, wenn Sie auf den Button Patrouillieren im Einheitenfenster klicken. Der Zeiger hilft Ihnen, sicherzustellen, dass Ihre Einheit(en) den gewünschten Bereich patrouillieren (mehr dazu siehe: 7.2. Bewachen & Patrouillieren).

6.5. Mauszeiger "Fähre besteigen"



Dieser Mauszeiger zeigt an, dass Ihre Einheiten dabei sind, eine Fähre zu benutzen. Markieren Sie Einheiten, die Sie **auf eine Fähre** bringen möchten und zeigen Sie dann mit dem Mauszeiger auf die Fähre, so dass der neue Cursor erscheint.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, damit die Einheiten an Bord gehen (Beachten Sie: **Ihre Fähre muss richtig vertäut sein**, d.h. wenn sie gewählt wird, sollte ein rotes blinkendes Kreuz an Land erscheinen. Wenn dies nicht der Fall ist, können Einheiten nicht an Bord der Fähre gehen).

7. Neue Befehle

7.1. Befehle im Pause-Modus

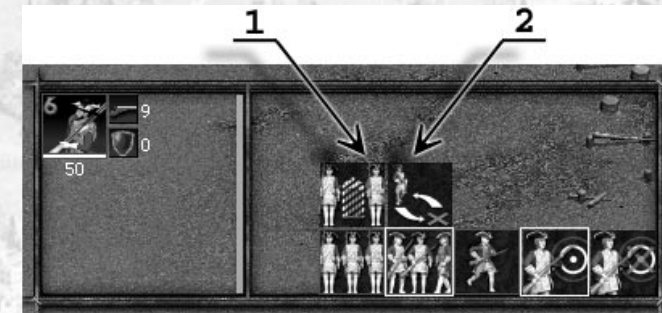


Im Einzelspieler-Spiel haben Sie nun die Möglichkeit, Befehle innerhalb einer Pause zu geben. Drücken Sie dazu die **Pause-Taste** auf Ihrer Tastatur, damit das Spiel angehalten wird. Sie können nun Ihren Einheiten Befehle geben. Diese werden ausgeführt, wenn Sie die Pause beenden. Drücken Sie dazu erneut die Pause-Taste.

7.2. Bewachen und Patrouillieren

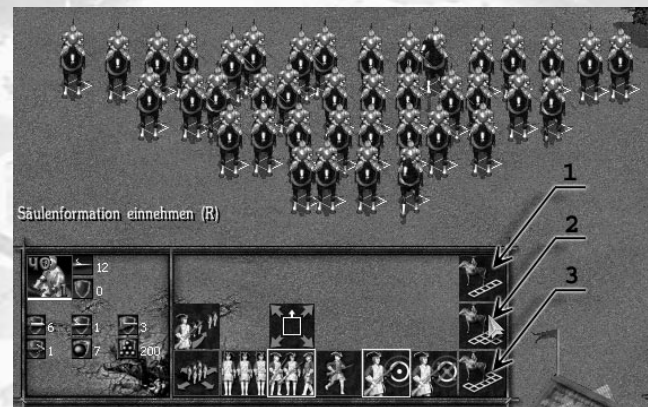
Militärische Einheiten haben neue Befehle erlernt: **Bewachen** und **Patrouillieren**. Sie können einzelnen oder mehreren Einheiten den Befehl geben, ein Gebäude oder eine andere Einheit zu bewachen. Formationen (mit Offizier und Trommler) können diese Funktion jedoch nicht ausführen. Die Wachen verbleiben in der Nähe der zu schützenden Gebäude oder folgen der zu bewachenden Einheit auf dem Fuße. Es empfiehlt sich insbesondere, Kanonen und Artillerie-Einheiten zu bewachen. Nutzen Sie die Funktion Patrouillieren, um ein bestimmtes Gebiet im Auge zu behalten.

Beide Befehle - Bewachen und Patrouillieren - finden Sie als neue Symbole im Einheitenmenü in der linken Ecke des Bildschirms.



- 1 - Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn Sie den **Bewachungsmodus aktivieren** möchten. Daraufhin erscheint ein besonderer Mauszeiger. Wenn Sie ihn auf ein Gebäude oder eine Einheit richten, ändert er seine Farbe. Mit einem Rechts- oder Linksklick können Sie nun den Befehl Bewachen geben.
- 2 - Klicken Sie auf den Button **Patrouillieren**, woraufhin ebenfalls ein besonderer Mauszeiger erscheint. Klicken Sie dann mit der rechten oder linken Maustaste auf einen Punkt auf der Karte. Der Bereich zwischen aktuellem Standpunkt und dem eben gesetzten Punkt wird dann von den ausgewählten Einheiten kontrolliert. Danach bewegen sich die patrouillierenden Einheiten innerhalb des gewählten Gebiets und sind in Bereitschaft für eine eventuelle Feindbegegnung.

7.3. Kavallerie-Formationen



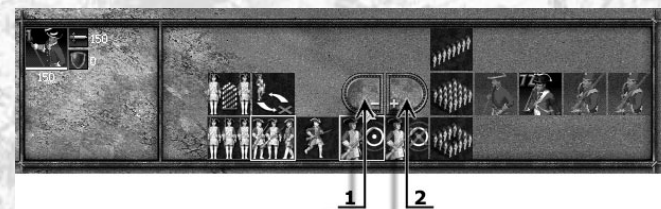
Kavallerie, die sich langsam bewegt, kann nun in Formationen gegliedert werden. Hierfür werden keine Offiziere oder Trommler benötigt. Im Befehlsfenster unten links auf dem Bildschirm erscheinen gesonderte Symbole für Formationen, wenn Sie eine langsame Kavallerie-Einheit (z.B. Reiter) auswählen.

- 1 - **Linienformation** einnehmen. Sie können eine Linienformation mit 40, 90 und 160 berittenen Einheiten bilden.
- 2 - **Keilformation** einnehmen. Sie können eine Keilformation mit 40, 90 und 160 Reitern bilden.
- 3 - **Säulenformation** einnehmen. Die Anzahl der Reiter in dieser Formation kann 40, 90 oder 160 betragen.

Neben dem geometrischen Bonus (z.B. durch die Positionierung) verfügen 17. Jhd.-Kavallerieformationen über eine Vielzahl von Verteidigungs- und Angriffsboni. Für die 18.-Jhd. Kavallerie bringen Formationen im wesentlichen nur geometrische Vorteile

7.4. Formationswahl

Mit dieser Option können Sie zum Beispiel zwei Infanterie-Formationen mit 36 Einheiten anstelle von einer mit 72 Soldaten bilden. Wenn Sie also über genügend Einheiten für eine große Formation verfügen, können Sie sich immer noch dafür entscheiden, mehrere kleinere Formationen zu bilden.



Dafür benötigen Sie lediglich mehrere Offiziere und Trommler. Sie können diese Option bei der Befehlsauswahl der Offiziere finden.

- 1 - Klicken Sie auf diesen Button, um eine **kleinere Formation** (in diesem Fall mit 36 Einheiten) zu bilden. Wenn Sie nochmals auf den Button klicken, wird eine Formation mit 15 Einheiten gebildet.
- 2 - Klicken Sie hier, um eine **größere Formation** zu bilden. Bedingung ist allerdings, dass Sie über genügend Einheiten dazu verfügen.

Sie können die Anzahl von Soldaten, die Sie in Formationen einsetzen können, rechts von den beschriebenen Buttons finden.

7.5. Formationen ergänzen

Cossacks: The Art of War beinhaltet eine besondere Funktion, die es Ihnen erlaubt, Formationen, die Verluste erlitten haben, mit weiteren Einheiten zu ergänzen. Damit ist es Ihnen erspart, die alte Formation aufzulösen und durch eine komplett neue zu ersetzen.

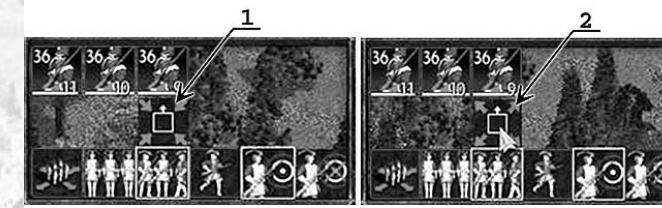


- 1 - Klicken Sie auf diesen Button, wenn unverbrauchte Einheiten eine dezimierte Formation verstärken sollen. **Beachten Sie:** Einheiten müssen in der Nähe platziert sein, damit sie die Formation schnell ergänzen können.
- 2 - Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie mehrere Formationen zu einer Gruppe vereinigen möchten. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt über die Gruppierung/Auflösung von Formationen.

7.6. Gruppieren/Gruppierung auflösen

Eine weitere wichtige neue Funktion ist die Möglichkeit, Formationen zu Gruppen zu vereinigen. Mit dieser Funktion können Sie mehrere, frei positionierte Formationen zu einer Gruppe vereinigen. Diese Gruppierung von Formationen wird dann zu einer einzigen **Kampfeinheit**, d.h. sie wird mit einem Klick ausgewählt und bewegt sich und kämpft als eine Einheit.

Mit dieser Funktion eröffnen sich Ihnen unzählige Möglichkeiten, aus einfachen Formationen beliebige, große Truppenverbände zu bilden. Die ausgefeiltesten taktischen Strategien können so entstehen - eine Säulenformation aus schwerer Infanterie kann nach vorn gesetzt werden gefolgt von einer Reihe Schützen mit schwerer Kavallerie an den Flanken etc. Dabei ist von größter Bedeutung, dass Sie eine solch komplexe Formation mit nur einem Mausklick wie eine einzige reguläre Formation steuern können.



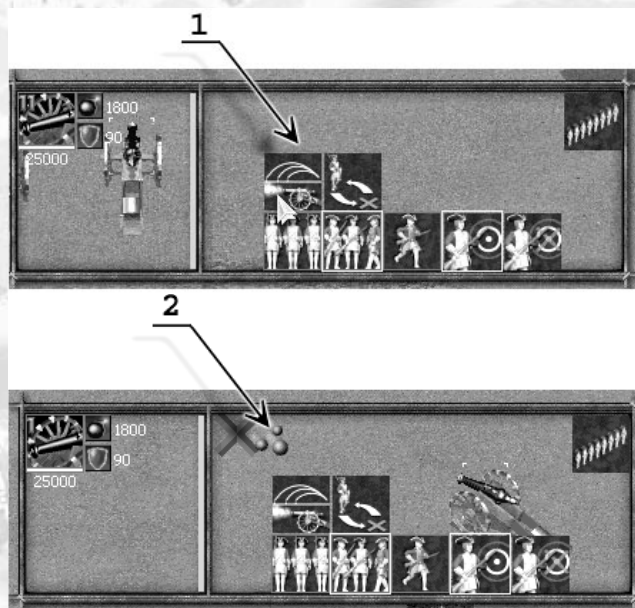
Sie können den Button Gruppieren unten links auf dem Bildschirm finden, wenn Sie mehrere Formationen markiert haben (z.B. mit gedrückter Umschalt-Taste und gleichzeitigem Anklicken).

- 1 - Markieren Sie mehrere Formationen. Klicken Sie anschließend auf diesen Button, um eine Gruppierung aller ausgewählten Formationen zu bilden. Der Button verändert sich (s. 2).
- 2 - Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diesen Button, um eine Gruppierung von mehreren Formationen aufzulösen.

7.7. Indirektes Feuern

Die Kanonen haben im Add-On zusätzliche Funktionen. Mit dem Befehl **Indirektes Feuern** können Sie eine beliebige Stelle auf der Karte angreifen. Dazu ist es nun nicht mehr notwendig, gegnerische Einheiten oder Gebäude anzuvisieren. Die Kanonen sind zugleich in der Lage, einen Langstreckenschuss abzufeuern und so erheblich weiter zu schießen. Diese Artillerie-Aufstellung der Kanonen benötigt eine längere Zeit. Es werden kleinere Kanonenkugeln verschossen, die ihrerseits Splitter in alle Richtungen streuen. Die Treffergenauigkeit ist gering, die Schadenswirkung bei solchen Treffern aber groß. Die Kanonen nehmen die ausgewählte Stelle so lange unter Artilleriebeschuss, bis sie an einen anderen Ort bewegt werden. Diese Funktion steht nur in Zufallskarten und Multiplayer-Spielen zur Verfügung.

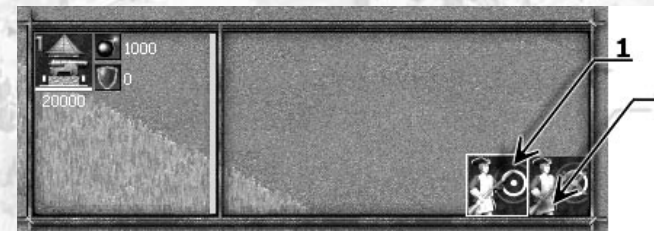
Achten Sie auf den **neuen Mauszeiger** (siehe auch 6.2.). Dieser erscheint, wenn Sie die den Befehl Indirektes Feuern ausführen können. Sie können den Modus im Fenster für die Kanonenbefehle unten links auf dem Bildschirm finden.



- 1 - Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn Sie den Artilleriebefehl **Indirektes Feuern** erteilen möchten. Ein besonderer Mauszeiger erscheint, woraufhin Sie ein Gebiet für diesen Spezialangriff auswählen und mit der linken oder rechten Maustaste klicken können, um mit der Bombardierung des Gebietes zu beginnen. Um den Befehl zurückzunehmen, bewegen Sie die Kanonen von der aktuellen Position an eine beliebige Stelle.
- 2 - Achten Sie auf den **veränderten Mauszeiger** für den Befehl "Indirektes Feuern" (s. auch 6.2.).

7.8. Turmangriff deaktivieren

Sie können Ihren Türmen befehlen, nicht zu feuern. Wenn Sie Ihren Turm markieren, finden Sie die folgenden Buttons in seinem Interface:



- 1 - Klicken Sie hier, um den Angriff für den Turm zu aktivieren.
- 2 - Klicken Sie hier, um den Angriff für den Turm wieder zu deaktivieren.



8. Menü "Mehrspieler"

8.1. Allgemeines

Grundsätzlich stehen Ihnen alle beschriebenen Befehle (siehe 7), Optionen (siehe 4. ff.) und speziell die (neuen) Funktionen der Zufallskarte (siehe 5.) bei Mehrspieler-Spielen zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es Besonderheiten wie die Möglichkeit, gemeinsam 'eine' Nation zu spielen und sich die Verantwortung zu teilen (siehe 5.1.4.).



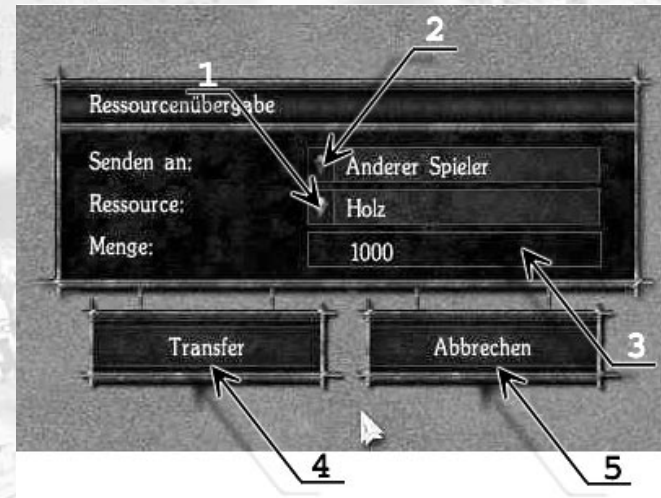
8.2. Sperr-Option

Ein weiteres Feature ist nun im Mehrspieler-Modus verfügbar: Der Host kann **Spieler**, die er nicht in seinem Spiel haben möchte, mit einem Mausklick **entfernen**. Um dies zu tun, klicken Sie zunächst auf das Feld mit dem Namen des betreffenden Spielers und dann auf die Option Spieler rauswerfen in der Pull-Down-Liste.



8.3. Ressourcenübergabe

Eine spezielle neue Option ermöglicht Ihnen einen leichteren **Ressourcentransfer** im Vergleich mit dem Original-Cossacks. Sie finden diese Option im Pop-Up-Menü in der oberen Hälfte des Bildschirms. Klicken Sie auf den Button Ressourcenübergabe, um diese Option zu aktivieren:



- 1 - Klicken Sie hier zur Auswahl der **Ressource**, die Sie transferieren möchten.
- 2 - Klicken Sie hier zur Auswahl des **Spielers**, an den Sie Ressourcen übergeben möchten.
- 3 - Geben Sie hier die **Anzahl** der Ressourcen ein, die Sie übergeben möchten.
- 4 - Klicken Sie hier, um die Übergabe zu **bestätigen**.
- 5 - Klicken Sie hier, um die Übergabe **abzubrechen**.

9. Internetspiel

Cossacks: The Art of War bietet mit dem Spiel im Internet neue Erlebnisse. Mit der Einführung eines **Global Rating Systems** mit Weltrangliste (siehe auch den Abschnitt 10. Global Rating System) hat jeder Spieler nun die Chance, die Cossacks-Erfolgsleiter im Wettstreit mit anderen immer weiter nach oben zu erklimmen. Beachten Sie: Vor Beginn eines solchen Spieles müssen Sie eine Verbindung zum Internet herstellen.

9.1. Login beim Internetspiel

Wenn Sie im Verbindungswahl-Menü im Mehrspieler-Modus auf **Internetspiel** klicken, gelangen Sie in das Login-Menü für das Internetspiel. Internetspiele werden von diesem Menü aus gestartet.



Spielername Hier wählen Sie den Spitznamen, unter dem Sie spielen. (Die Auswahl ist auf die registrierten Profilnamen der Cossacks-Datenbank beschränkt.)

Passwort Geben Sie das Passwort für Ihren persönlichen Account ein. Das Passwort wird automatisch ein gesetzt, wenn Sie die Funktion Passwort speichern aktiviert haben.

Passwort speichern Klicken Sie in das Feld rechts neben der Option, um diese Funktion auszuwählen - ein Häkchen erscheint. Wenn die Option kein Häkchen hat, müssen Sie Ihr Passwort jeweils selbst eintippen.

Information umgehen Wenn Sie diese Option wählen, können Sie die persönlichen Informationen auslassen und sich direkt beim Master-Server des Spiels einloggen.

Anonyme Anmeldung Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie sich anonym beim Master-Server einloggen möchten. Dann werden keinerlei persönliche Informationen über Sie angezeigt und Sie können sich unter einem beliebigen Spitznamen anmelden. Beachten Sie: Wenn Sie sich als anonym Spieler eingeloggt haben, werden keine Informationen über Ihr(e) Spiel(e) im globalen Rating-System angezeigt.

Passwort per E-Mail Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Option, wenn Sie Ihr Passwort per E-Mail erhalten möchten.

Anmeldung Klicken Sie hier, wenn Sie sich beim Master-Server einloggen oder sich für den persönlichen Account anmelden möchten.

Neu Klicken Sie hier, um Ihren neuen Profilnamen (Spitznamen) anzumelden oder einen neuen Account zu erstellen.

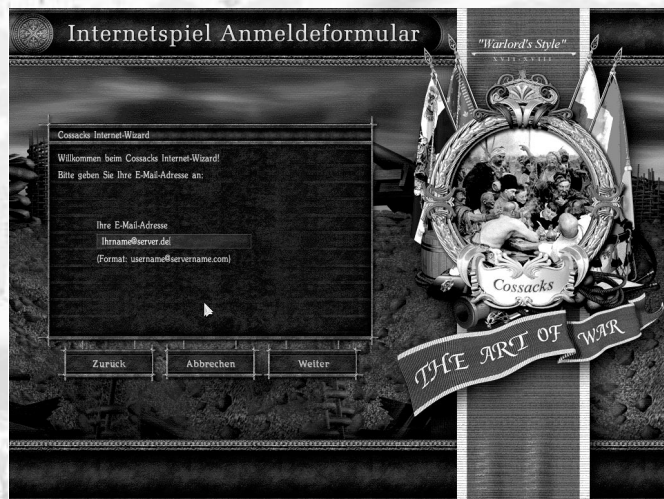
Abbrechen Klicken Sie hier, wenn Sie zurück zum Hauptmenü möchten.

Achtung! Wenn Sie noch **nicht** über einen persönlichen Account verfügen, lesen Sie bitte auch den folgenden Abschnitt über die Anmeldung.

9.2. Anmeldungs-Information

Der Server für Cossacks-Internetspiele speichert Daten über jeden teilnehmenden Spieler. Sie müssen also einen **persönlichen Account** erstellen, bevor Sie im Internet spielen. Klicken Sie dazu auf Neu in der Anmeldung für das Internetspiel. Sie werden automatisch durch die einzelnen Schritte bei der Erstellung eines Accounts geführt.

Zunächst geben Sie in dem abgebildeten Bildschirm Ihre **E-Mail-Adresse** in das vorgesehene Fenster ein. Dann klicken Sie auf Weiter, woraufhin zwei weitere Anmeldungs-Informationenfenster erscheinen, in denen Sie **persönliche Informationen** eingeben müssen. Wenn Sie alle notwendigen Daten zur Erstellung des Accounts bereitgestellt haben, gelangen Sie zum Master-Server des Spiels. Hier können Sie mit anderen Spielern **chatten**, ein **neues Spiel** erstellen oder sich einem vorhandenen **anschließen**, sich **Informationen** über Spieler ansehen und vieles mehr (siehe 9.3. Internetspiel-Menü).

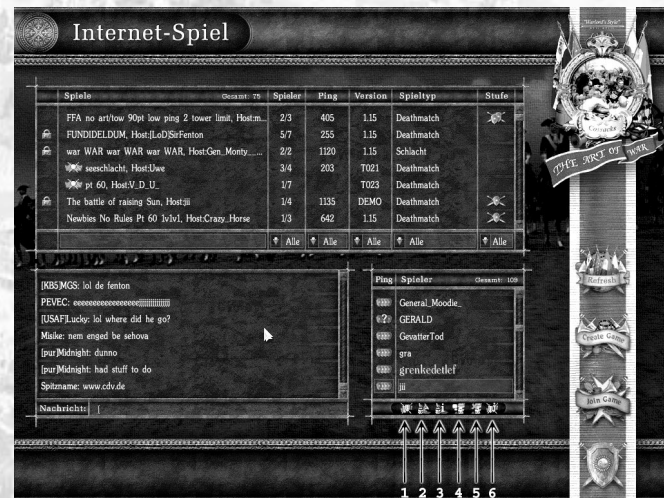


Da Sie nun Ihren persönlichen Account erstellt haben, können Sie sich unter Angabe der vorher gegebenen Informationen und mit Ihrem Namen in Cossacks-Internetspiele einloggen. Wenn Sie Ihre persönlichen Informationen modifizieren möchten (z.B. Ihren Namen ändern oder andere Informationen über sich geben), klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Neu** in der Anmeldung für das Internetspiel. Sie gelangen dann direkt zu dem Informations-Bildschirm, wo Sie Ihre Daten bearbeiten können.



9.3. Internetspiel-Menü

Nachdem Sie sich beim Internetserver des Spiels eingeloggt haben, werden Sie zu diesem Menü weitergeleitet. Hier können Sie sich einem bestehenden Cossacks-Internetspiel anschließen oder ein neues erstellen, Informationen über Spieler und Spiele einsehen und vieles mehr. Es gibt folgende neue Symbole im Internetspiel-Menü:



- 1 - Klicken Sie auf dieses Symbol, wenn Sie eine Liste der **Internetspiele** sehen möchten, die momentan gespielt oder erstellt werden.
- 2 - Hier können Sie **Informationen** über die besten Cossacks-Spieler im Internet finden. Klicken Sie hier, damit die 100 Top-Spieler sowie Infos über sie und ihre Spiele erscheinen (siehe auch den Abschnitt über das Global Rating System weiter unten).

- 3 - Klicken Sie auf dieses Symbol, um die **persönlichen Informationen**, die Spieler über sich gegeben haben, einzusehen. Beachten Sie: Sie müssen zunächst einen Spieler aus der Liste durch Anklicken auswählen (siehe "Spielerbeschreibung").
- 4 - Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol klicken, können Sie dem Spieler, den Sie ausgewählt haben, eine persönliche **Nachricht** schicken.
- 5 - Mit diesem Button können Sie einem Spieler einen **Maulkorb** verpassen, so dass alle Nachrichten des betreffenden Spielers unterdrückt werden. Klicken Sie auf den Namen in der Liste und anschließend auf das Symbol. Der betreffende Spielernamen erscheint dann in der Spielerliste rot durchgestrichen. Möchten Sie später einem so verstummten Spieler wieder die Möglichkeit geben, Sie zu kontaktieren, so markieren Sie seinen Namen wieder in der Liste und klicken Sie das Symbol erneut an. Der Maulkorb wird abgenommen und Nachrichten des Spielers werden angezeigt.
- 6 - Einem Spiel dieses Spielers beitreten.



10. Global Rating System

10.1. Weltrangliste

Von jetzt an können alle Internetspieler von Cossacks um die ersten Plätze in der **Weltrangliste** kämpfen. Ihre Anstrengungen und militärischen Erfolge werden durch ein spezielles System belohnt, das speziell für Cossacks: The Art of War entwickelt wurde. Jeder Spieler hat sein eigenes Wappen, das er nach und nach verschönern kann.



Jedes Ihrer Internetspiele (Deathmatch) wird mit den Punkten, die Sie erhalten oder verloren haben, aufgezeichnet.

Beachten Sie: Wenn Sie sich **anonym** in den Cossacks-Internetserver einloggen, wird Ihr Spiel nicht in der globalen Datenbank registriert.

Beachten Sie: Wenn einer der Spieler das Internetspiel verlässt oder seine Verbindung abbricht, wird das Spiel nach einem Tag als **unvollendet** bei seinen persönlichen Daten gespeichert. Es besteht jedoch innerhalb dieses Tages die Möglichkeit, einen Spielstand zu laden und das unvollendete Spiel mit den gleichen Spielern wieder aufzunehmen.

Spielerbeschreibung: Hier erhalten Sie detaillierte Informationen über Spieler und deren Spiele.

Um Informationen über die Wappen und Spiele einzelner Spieler einzusehen, klicken Sie auf das Symbol Persönliche Spielerinformation im Internetspiel-Menü (siehe auch den Abschnitt über die persönliche Spielerinformation weiter unten) oder markieren Sie einen Spieler, über den Sie gern mehr erfahren möchten und drücken Sie die Taste I.

10.2. Die Ränge

Die Spiele bringen Ihnen außer Punkten auch Titel. **Titel und Wappenelemente** werden für eine bestimmte Zahl von Punkten verliehen. Das Punktesystem ist flexibel: Spieler, die einen niedrigeren Rang haben und gegen höher stehende Spieler gewinnen, erhalten mehr Punkte als bei einem Sieg über Gleichgestellte. Umgekehrt erhalten Spieler mit einem höheren Rang weniger Punkte, wenn sie gegen Spieler gewinnen, die einen niedrigeren Rang haben. Je höher der Titel eines Spielers ist, desto mehr Punkte werden benötigt, um eine neues Wappenelement und einen höheren Titel zu erlangen.

Es gibt die folgenden Ränge im Spiel:

1. Gutsherr
2. Edelmann (Edler)
3. Ritter
4. Freiherr
5. Graf
6. Fürst
7. Markgraf
8. Herzog
9. König

Sie beginnen in der Bewertung des Global Rating Systems als Junker und können es im Laufe der Zeit bis zum König bringen.

10.3. Die Wertung

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Punkte für einen Sieg gewonnen bzw. bei einer Niederlage verloren werden. Die **vertikale Spalte** zeigt den Rang des Spielers, die **horizontale Spalte** den Rang des Rivalen. Die erste Zahl steht für die Punkte für einen Sieg über einen Spieler des entsprechenden Ranges. Die zweite Zahl zeigt die Punkte, die bei einem Verlust des Spieles verloren gehen.

	1	2	3	4	5
1	5/-2	10/-2	20/-2	30/-2	40/-2
2	5/-2	5/-2	10/-2	20/-2	30/-2
3	5/-10	5/-2	5/-2	10/-2	20/-2
4	5/-15	5/-10	5/-2	5/-2	10/-2
5	5/-20	5/-15	5/-10	5/-2	5/-2
6	5/-25	5/-20	5/-15	5/-10	5/-2
7	5/-30	5/-25	5/-20	5/-15	5/-10
8	5/-35	5/-30	5/-25	5/-20	5/-15
9	5/-40	5/-35	5/-30	5/-25	5/-20

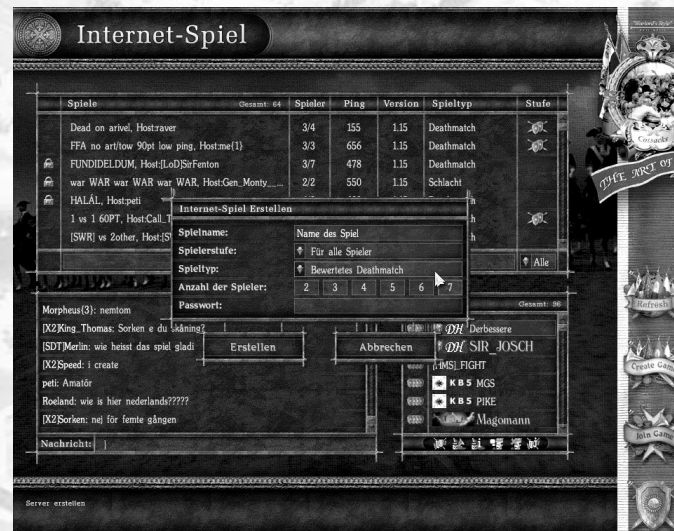
	6	7	8	9
1	50/-2	60/-2	70/-2	80/-2
2	40/-2	50/-2	60/-2	70/-2
3	30/-2	40/-2	50/-2	60/-2
4	20/-2	30/-2	40/-2	50/-2
5	10/-2	20/-2	30/-2	40/-2
6	5/-2	10/-2	20/-2	30/-2
7	5/-2	5/-2	10/-2	20/-2
8	5/-10	5/-2	5/-2	10/-2
9	5/-15	5/-10	5/-2	5/-2

Natürlich bleibt es Ihnen überlassen, ein Spiel mit Wertung und Veröffentlichung der Wertung in der Datenbank des Global Rating Systems oder ein Spiel ohne Wertung zu spielen. Im Internetspiel-Menü können Sie Spiele mit bzw. ohne Wertung leicht erkennen:



- 1 - Dieses Symbol zeigt an, dass das **Spiel gewertet** wird, d.h. die Ergebnisse werden in der Datenbank erfasst.
- 2 - Hierbei handelt es sich um die **Symbole der Clan-Spieler** bei Cossacks. So können Sie nun die Spieler einfacher unterscheiden.

Der Host des Internetspiels bestimmt, ob ein Spiel gewertet werden soll oder nicht. (**Beachten Sie:** Nur Deathmatch-Spiele können gewertet werden!!! Sie können kein Spiel gegen die KI werten lassen). Klicken Sie auf **“Spiel erstellen”** im Internetspiel-Menü, und Sie erhalten folgenden neuen Menü-Bildschirm (Pop Up):



Klicken Sie auf **Spieltyp**, um zwischen den Optionen Deathmatch, Schlacht und bewertetetes Deathmatch zu wählen. Klicken Sie auf Ihre gewünschte Variante und nehmen Sie weitere notwendige Einstellung in diesem Menü vor. Klicken Sie anschließend auf Spiel erstellen, um das Spiel mit Ihren Einstellungen zu starten.

Sie finden die Angaben für ein bewertetetes Deathmatch auch während des Spielens:



- 1 - Dieses Symbol zeigt an, dass dieses **Spiel bewertet** wird.
- 2 - Das Symbol zeigt an, dass das Spiel für eine spätere Wiedergabe **aufgezeichnet** wird.

Hinweis: Innerhalb der ersten zehn Minuten eines bewerteten Spiels können Sie sich noch entscheiden, Ihr Spiel NICHT in die Wertung aufnehmen zu lassen, etwa wegen einer langsamen Verbindung oder aus anderen Gründen!



1. Das **Fragezeichen** in der Nähe des Symbols für das bewertete Spiel ist in den ersten zehn Minuten sichtbar. Es bedeutet, dass Sie sich noch entscheiden können, das Spiel nicht werten zu lassen.
2. Hier können Sie die **Bewertung** des Spiels **deaktivieren**.

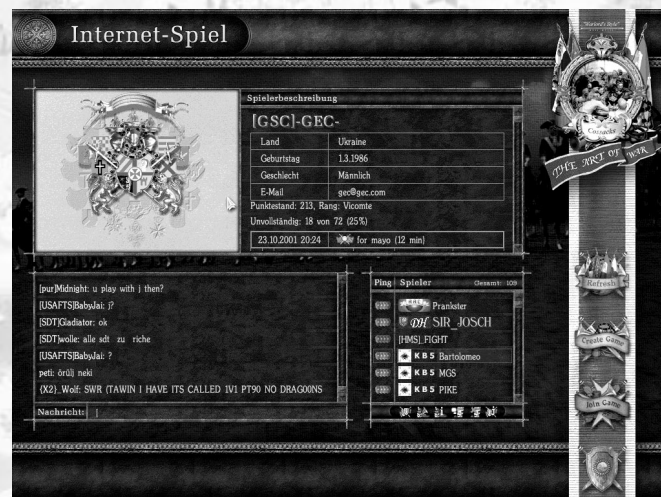


Sobald einer der Spieler auf den Eintrag **"Dieses Spiel nicht werten"** klickt, erscheint die folgende Nachricht in der Mitte des Bildschirms:

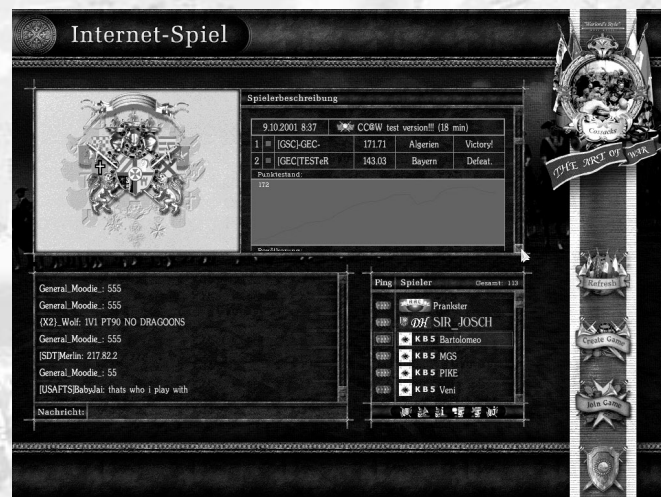


Hier können Sie sich endgültig entscheiden, ob Sie das gegenwärtige Spiel werten lassen möchten oder nicht. Drücken Sie die **Taste Y** zum Werten und die **Taste N**, wenn Sie das Spiel nicht werten lassen möchten. Das Spiel wird nur dann nicht gewertet, wenn alle Spieler sich gegen eine Wertung aussprechen!!!

10.4. Persönliche Spieler-Informationen



Nachdem Sie auf das Symbol für persönliche **Spieler-Informationen** geklickt haben, werden die Informationen des ausgewählten Spielers geladen. Sie haben hier die Möglichkeit, diesen Spieler zu kontaktieren und sich detailliert über ihn und seine bewerteten Spiele zu informieren.



Scrollen Sie im Menü **Spielerbeschreibung** nach unten, um Informationen zu den Spielen des jeweiligen Spielers zu erhalten.



11. Tastenkürzel

Das Spiel verfügt im Vergleich zum Original-Cossacks über eine wesentlich größere Anzahl von Tastenkürzeln, um Ihnen einen schnelleren Zugriff auf die Spielfunktionen zu ermöglichen. Zusätzlich zu den Tastenkürzeln der Originalversion des Spiels stehen Ihnen in Cossacks: The Art of War noch die folgenden Tastenkürzel zur Verfügung:

Bauern:

- C - Rathaus bauen
- S - Ställe bauen
- D - Wohngebäude bauen
- B - Kasernen des 17. Jahrhunderts bauen
- R - Artilleriedepot bauen
- K - Kasernen des 18. Jahrhunderts bauen
- T - Lagerhaus bauen
- N - Mine bauen
- H - Kirche bauen
- F - Schiffswerft bauen
- E - Markt bauen
- Y - Mühle bauen
- X - Lattenzäune bauen
- W - Steinmauer bauen
- V - Turm bauen
- J - Akademie bauen

Tastenkürzel für Kasernen des 17. Jahrhunderts:

- S - Musketier (österreichisch, europäisch, polnisch), Bogenschützen, Streleten, Serdiuken, Janitschare, spanische Schützen, niederländischen Musketier bauen
- B - Trommler bauen
- F - Offizier bauen
- P - Pikenier bauen
- L - Rondarschier bauen
- H - Leichte Infanteriesoldaten bauen

Tastenkürzel für Kasernen des 18. Jahrhunderts:

- S - Highlander, Musketier (europäisch, sächsisch, dänisch, bayerisch, preußisch) bauen
- B - Trommler, Dudelsackspieler und Pandur bauen
- F - Offizier bauen
- G - Grenadier bauen

Tastenkürzel für Ställe:

- S - Dragoner des 17. Jahrhunderts, Tataren, französischen Schützen des 17. Jahrhunderts bauen
- D - Dragoner des 18. Jahrhunderts und französischen Dragoner bauen
- R - Schwere Kavallerie des 17. Jahrhunderts bauen
- K - Schwere Kavallerie des 18. Jahrhunderts bauen
- T - Leichten polnischen Reiter, Kroaten, Kosaken, Königsmusketier bauen
- F - Hetman bauen
- G - Husaren bauen

Tastenkürzel für die Kirche:

S - Geistlichen bauen

Tastenkürzel für die Werft:

B - Fischerboot bauen
P - Fähre bauen
G - Galeere bauen
F - Fregatte und Xebec bauen
L - Schlachtschiff bauen
Y - Jacht bauen

Tastenkürzel für das Artilleriedepot:

R - Mörser bauen
H - Haubitze bauen
P - Kanone bauen

Tastenkürzel für die Akademie:

K - Kanonen reparieren
J - Einheiten heilen

Tastenkürzel für Aufrüstungen:

N - Mine aufrüsten
Z - Mühle aufrüsten
V - Turm aufrüsten

Tastenkürzel für verschiedene Einheiten:

S - Verteidigungsposition einnehmen
V - Verteidigungsposition aufheben
D - Angriff deaktivieren
E - Angriff
P - Patrouillieren
G - Bewachen/nicht bewachen

Tastenkürzel für Formationen:

R - Säulenformation Infanterie; Keilformation Kavallerie
K - Quadratformation Infanterie; Säulenformation Kavallerie
F - Formation verstärken
G - Gruppieren/Gruppierung auflösen
L - Frontformation Infanterie; Fronformation Kavallerie
J - Formation entlassen

Tastenkürzel für den Marktplatz:

Umschalt-Taste + Button für Ressourcen-Menge (100, 1000, 10000 oder 100000) - jeder Betrag wird mit 100 multipliziert.

Andere Tastenkürzel:

L - Tore öffnen/schließen
V - Fähre verlassen
STRG + rechter Mausklick - Die Einheiten optimieren ihre Anordnung und richten sich neu aus. So erhält man z.B. einen besseren Überblick über unterschiedliche Einheiten-Formationen.
F11-Screenshot erzeugen

12. Neue Einheiten

12.1. Neue Schiffe

Kriegsschiff des 18. Jahrhunderts

Der Prototyp eines Kriegsschiffes des neuen 18. Jahrhunderts war das berühmte Flaggschiff "Victory" von Admiral Nelson. 1769 lief das Linienschiff vom Stapel. Ein Linienschiff ist ein Kriegsschiff, das in Kiellinie kämpft. Es war ein typisches 100-Kanonen-Linienschiff des späten 18. Jahrhunderts. Diese Einheit ist das stärkste und auch teuerste Schiff im Spiel, und kann repariert werden! Es repräsentiert die nächste Entwicklungsstufe der bereits im Spiel existierenden Linien- bzw. Schlachtschiffe (Linienschiffe wurden später auch als Schlachtschiffe bezeichnet).

Leben:	65500
Bauzeit:	2500
Kosten:	65500 Holz, 45050 Gold, 53000 Eisen, 47200 Kohle
Unterhaltungskosten: (Minenarbeiter/ 1000 Einheiten):	Gold 18750
Schießen:	30 (Kanonenkugel)



Fregatte des 18. Jahrhunderts

Der Prototyp der Fregatte des 18. Jahrhunderts war die berühmte französische Fregatte "Flora". Diese Schiff war ein typischer Vertreter für seine Klasse. Es wurde speziell als patrouillierender Kreuzer eingesetzt. Dieses Schiff reiht sich in Punkto Schlagkraft in die Linie der Schlachtschiffe des 17. Jahrhunderts ein, überschreitet jedoch deren Geschwindigkeit. Diese Schiffe ersetzen die Fregatten des 17. Jahrhunderts und steigern die Schlagkräfte der Seestreitkräfte erheblich.

Leben:	65500
Bauzeit:	1000
Kosten:	17500 Holz, 150 Gold, 1700 Eisen, 900 Kohle
Unterhaltungskosten: (Minenarbeiter/ 1000 Einheiten):	Gold 625
Schießen:	45 (Kanonenkugel)



Kutter

Kutter besaßen eine gute Geschwindigkeit und waren sehr seetüchtig. Die Einmaster mit verbesserter Takelage wurden hauptsächlich für Patrouillenfahrten eingesetzt. Auf dem Oberdeck waren 18-20 Kanonen bzw. leichtgewichtige Eisenkanonen. Durch seine Charakteristika über- rundet ein Kutter eine Jacht. Der Kutter führt die Reihe der Schlachtschiffe logisch fort. Man wird mit ihnen in großen Schlachten nicht die Vorherrschaft auf See zu erlangen, aber Kutter eignen sich ideal, um ein unüberschaubares, großes Seegebiet zu kontrollieren und Feindschiffe (des 17. Jahrhunderts) anzugreifen.

Leben:	21000
Bauzeit:	1000
Kosten:	4500 Holz, 150 Gold, 150 Eisen, 100 Kohle
Unterhaltungskosten: (Minenarbeiter/ 1000 Einheiten):	Gold 62
Schießen:	30 (Kanonenkugel)



Die venezianische Galleasse

Die Venezianer gehörten zu den Trendsettern auf dem Gebiet des Baus und der Verwendung von Ruderschiffen. Ihre Flotte umfasste zahlreiche Galeeren und auch das teuerste und schlagkräftigste Ruderschiff, die Galleasse. Dieses Kriegsschiff hatte drei Masten, eine Länge bis zu 70 Meter und war größer als eine Galeere. Seine Crew umfasste bis zu 1200 Seemänner. Ihre Feuertaufe erhielten die Galleasse in der Schlacht von Lepanto im Jahre 1571. Sie ermöglichten den Sieg der Christen über die osmanische Flotte. Galleassen hatten bei Flaute große Vorteile gegenüber anderen Schiffstypen, da sie dank ihrer Ruder immer noch zu recht hoher Geschwindigkeit in der Lage waren.

Von ihrer schlechten Navigierbarkeit abgesehen waren Galleassen bei schlechtem Wetter nur bedingt seetauglich. Zog ein Sturm auf, so mus- ten sie im Hafen verbleiben.

Leben:	65500
Bauzeit:	3000
Kosten:	11500 Holz, 1100 Gold, 1000 Eisen
Unterhaltungskosten: (Minenarbeiter/ 1000 Einheiten):	Gold 937
Schießen:	100 (Bombe, Kanonenkugel)



Aufrüstungen

Herstellungsgeschwindigkeit
Akademie: Zimmerleute bauen (h 10)

Geschwindigkeit

Akademie: Neue Takelagen entwerfen

Feuerreichweite

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%)

Türkische Jacht

Die türkische Flottille hatte im Mittelmeer eine große Anzahl verschie- dener exotischer Ein- bzw. Zweimaster. Sie wurden von der Marine als Patrouillen- und Nachrichten-Schiffe und von Piraten für ihre Raubzüge auf den Routen der christlichen Seefahrt eingesetzt.

Leben:	35000
Bauzeit:	300
Kosten:	900 Holz, 450 Gold, 150 Eisen, 200 Kohle
Unterhaltungskosten: (1000 Einheiten):	Gold 1875
Schießen:	30 (Kanonenkugel)



Ketsch

Die neue Schiffsklasse des 18. Jahrhunderts ist besonders gut zum Beschuss von Küstenfestungen und -Siedlungen geeignet. Diese Schiffe hatten nur zwei Masten, einen Hauptmast mit senkrechten und einen Besan-Mast mit Segeln längsschiffs. An der Stelle des Fockmasts war eine Plattform mit einem oder zwei mächtigen Mörsern. Die Feuerkraft die- ser Schiffe wirkte verheerend auf Befestigungswälle. Sie waren unent- behrlich bei großen Landeoperationen.

Leben:	40000
Bauzeit:	1150
Kosten:	5000 Holz, 50250 Eisen, 45150 Kohle
Unterhaltungskosten: (1000 Einheiten):	Gold 937
Schießen:	790 (Bombe), 30 (Kanonenkugel)



12.2. Neue Truppen-Einheiten

Musketier des 18. Jahrhunderts (Bayern)

Leben:	100
Bauzeit:	225
Kosten:	35 Gold, 80 Nahrung, 45 Eisen
Schießen:	55
Angriff:	9 (Pike)

Aufrüstungen

Angriff

Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g700, n900
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 3 (+ 1) g800, n1600
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 4 (+ 1) g900, n2500
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g600, n2000
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 6 (+ 1) g1000, n3500
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 7 (+ 1) g800, n3000
Akademie: Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
Akademie: Granuliertes Schießpulver erforschen (+ 15%)
Akademie: Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
Akademie: Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 30%)
Akademie: Bajonett entwickeln (+ 7 Pike)
Akademie: Neue Stahltypen erforschen (+ 25% Pike)
Schmiede: Bajonett und Breitschwert für Infanterie entwickeln (+ 5 Pike)

Verteidigung

Kasernen des 18. Jahrhunderts: Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g350, n3500
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Körpertraining ansetzen 3 (+ 1) g1350, 11230
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Körpertraining ansetzen 4 (+ 1) g4000, 35706
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Körpertraining ansetzen 5 (+ 1) g4350, 36556
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Körpertraining ansetzen 6 (+ 1) g1350, 30060
Kasernen des 18. Jahrhunderts: Körpertraining ansetzen 7 (+ 1) g1350, 37600

Feuerrate

<i>Akademie:</i> Gewehrdreh Schloss entwickeln (+ 35%)
<i>Akademie:</i> Papierpatrone und Eisenladestock entwickeln (+ 35%)

Erstellungskosten

<i>Akademie:</i> Flint-Gewehrschloss entwickeln (-50%)
--

Musketier des 18. Jahrhunderts (Dänemark)

Leben:	100
Bauzeit:	150
Kosten:	195 Gold, 90 Nahrung, 85 Eisen
Schießen:	60
Angriff:	24 (Pike)



Aufrüstungen

Angriff

<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g700, n900
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 3 (+ 1) g800, n1600
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 4 (+ 1) g900, n2500
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 5 (+ 1) g600, n2000
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 6 (+ 1) g1000, n3500
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 7 (+ 1) g800, n3000
<i>Akademie:</i> Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
<i>Akademie:</i> Granuliertes Schießpulver erforschen (+ 15%)
<i>Akademie:</i> Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
<i>Akademie:</i> Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 30%)
<i>Akademie:</i> Bajonett entwickeln (+ 7 Pike)
<i>Akademie:</i> Neue Stahltypen erforschen (+ 25% Pike)
<i>Schmiede:</i> Bajonett und Breitschwert für Infanterie entwickeln (+ 5 Pike)

Verteidigung

<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g350, n3500
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 3 (+ 1) g1350, n11230
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 4 (+ 1) g4000, n35706
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 5 (+ 1) g4350, n36556
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 6 (+ 1) g1350, n30060
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 7 (+ 1) g1350, n37600

Feuerrate

<i>Akademie:</i> Gewehrdreh Schloss entwickeln (+ 35%)
<i>Akademie:</i> Papierpatrone und Eisenladestock entwickeln (+ 35%)

Herstellungskosten

<i>Akademie:</i> Flint-Gewehrschloss entwickeln (-50%)
--

Musketier des 18. Jahrhunderts (Preußen)

Leben:	100
Bauzeit:	225
Kosten:	240 Gold, 95 Nahrung, 45 Eisen
Schießen:	55
Angriff:	24 (Pike)



Aufrüstungen

Angriff

<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 2 (+ 2) g700, n900
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 3 (+ 3) g800, n1600
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 4 (+ 4) g900, n2500
<i>Kasernen des 18. Jahrhunderts:</i> Fechtübung ansetzen 5 (+ 5) g600, n2000

Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 6 (+ 6) g1000, n3500

Kasernen des 18. Jahrhunderts: Fechtübung ansetzen 7 (+ 10) g800, n3000

<i>Akademie:</i> Feuerwaffen verbessern: Gewehrlauf (+ 10%)
<i>Akademie:</i> Granuliertes Schießpulver erforschen (+ 15%)
<i>Akademie:</i> Neue Schwefel-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 20%)
<i>Akademie:</i> Neue Salpeter-Rektifikationsmethoden erforschen (+ 30%)
<i>Akademie:</i> Bajonett entwickeln (+ 7 Pike)
<i>Akademie:</i> Neue Stahltypen erforschen (+ 25% Pike)
<i>Schmiede:</i> Bajonett und Breitschwert für Infanterie entwickeln (+ 5 Pike)

Verteidigung

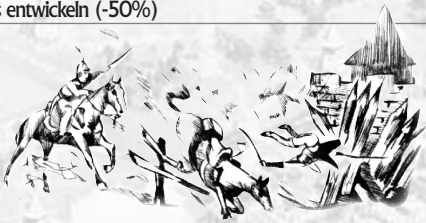
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g350, n3500
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g1350, n11230
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g4000, n35706
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 5 (+ 4) g4350, n36556
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 6 (+ 5) g1350, n30060
<i>Kasernen des 18. Jhd.:</i> Körpertraining ansetzen 7 (+ 6) g1350, n37600

Feuerrate

<i>Akademie:</i> Gewehrdreh Schloss entwickeln (+ 35%)
<i>Akademie:</i> Papierpatrone und Eisenladestock entwickeln (+ 35%)

Herstellungskosten

<i>Akademie:</i> Steinschloss entwickeln (-50%)



Husar (Preußen)

Leben:	250
Bauzeit:	650
Kosten:	5 Gold, 110 Nahrung, 3 Eisen
Angriff:	8 (Schwert)

Aufrüstungen

Angriff

<i>Reiterstall:</i> Fechtübung ansetzen 2 (+ 1) g2800, e1600
<i>Reiterstall:</i> Fechtübung ansetzen 3 (+ 2) g4800, e1400
<i>Reiterstall:</i> Fechtübung ansetzen 4 (+ 3) f10200, e4000
<i>Reiterstall:</i> Fechtübung ansetzen 5 (+ 2) f42000, e3000
<i>Reiterstall:</i> Fechtübung ansetzen 6 (+ 3) f29200, e7500
<i>Reiterstall:</i> Fechtübung ansetzen 7 (+ 4) f40000, e7000
<i>Schmiede:</i> Neue Breitschwert-, Säbel- und Piken-Typen schmieden (+ 5)

Verteidigung

<i>Reiterstall:</i> Körpertraining ansetzen 2 (+ 1) g1250, n150
<i>Reiterstall:</i> Körpertraining ansetzen 3 (+ 2) g4450, n3200
<i>Reiterstall:</i> Körpertraining ansetzen 4 (+ 3) g6350, n3600
<i>Reiterstall:</i> Körpertraining ansetzen 5 (+ 2) g13350, n6000
<i>Reiterstall:</i> Körpertraining ansetzen 6 (+ 3) g19350, n9000
<i>Reiterstall:</i> Körpertraining ansetzen 7 (+ 4) g42150, n48000

Herstellungsgeschwindigkeit

<i>Schmiede:</i> Pferdegeschirre schmieden (+ 300% schnellere Produktion von Kavallerie-Einheiten)
--

12.3. Neue Gebäude

Bayern

Rathaus

Bauzeit:	500
Leben:	4030
Kosten:	4700 Holz, 700 Stein



Artilleriedepot

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



Akademie

Bauzeit:	2000
Leben:	63000
Kosten:	1450 Holz, 900 Stein



Kasernen des 17. Jahrhunderts

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



Kasernen des 18. Jahrhunderts

Bauzeit:	2500
Leben:	55000
Kosten:	1700 Holz, 12500 Gold, 2950 Stein



Schmiede

Bauzeit:	300
Leben:	5500
Kosten:	100 Holz, 50 Gold, 640 Stein



Diplomatiezentrum

Bauzeit:	1000
Leben:	4500
Kosten:	4900 Holz, 1700 Stein



Wohngebäude

Bauzeit:	100
Leben:	4000
Kosten:	50 Holz, 50 Stein



Reiterstall

Bauzeit:	500
Leben:	10000
Kosten:	3750 Holz, 950 Gold, 850 Stein



Kirche

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



Dänemark

Rathaus

Bauzeit:	500
Leben:	4030
Kosten:	4700 Holz, 700 Stein



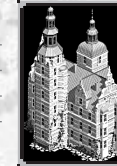
Artilleriedepot

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



Akademie

Bauzeit:	2000
Leben:	63000
Kosten:	1450 Holz, 900 Stein



Kasernen des 17. Jahrhunderts

Bauzeit:	300
Leben:	11000
Kosten:	100 Holz, 300 Gold, 100 Stein



Kasernen des 18. Jahrhunderts

Bauzeit:	2500
Leben:	55000
Kosten:	1700 Holz, 12500 Gold, 2950 Stein

Schmiede

Bauzeit:	300
Leben:	5500
Kosten:	100 Holz, 50 Gold, 640 Stein

Diplomatiezentrum

Bauzeit:	1000
Leben:	4500
Kosten:	4900 Holz, 1700 Stein

Reiterstall

Bauzeit:	500
Leben:	10000
Kosten:	3750 Holz, 950 Gold, 850 Stein

Kirche

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



13. Karteneditor

Mit dem Editor können Sie eigenen Karten erstellen.

13.1. Editor-Interface

Zunächst sollten Sie sich mit dem Interface des Editors, mit dem Sie Karten erstellen können, vertraut machen. Links auf dem Bildschirm können Sie eine Leiste mit einer Reihe von Buttons sehen, die wir im Folgenden **linke Werkzeugleiste** nennen. Mit den oberen Buttons können Sie zwischen verschiedenen Modi des Editors wechseln, z.B. um die Wasseroberfläche, Bäume etc. zu bearbeiten.

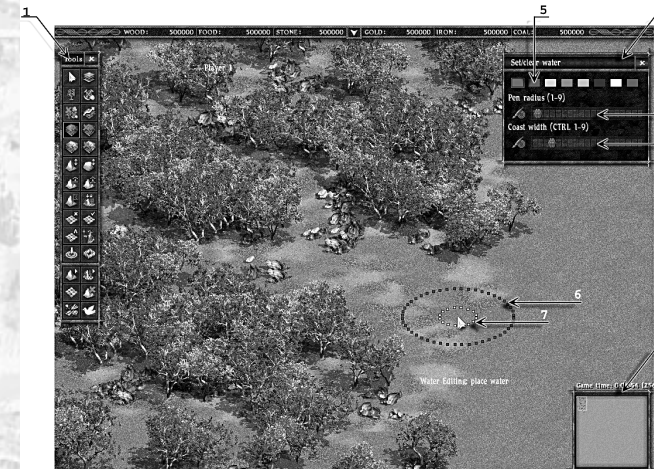
Mit dem Button können Sie diese Modi wieder **deaktivieren**. Wenn kein Modus aktiviert ist, können Sie im Editor genau wie im Spiel Einheiten steuern, Feinde angreifen, Gebäude bauen und vieles mehr.



Im **unteren Teil der linken Werkzeugleiste** ist eine Reihe von Buttons, mit denen Sie auf **verschiedene Menüs** zugreifen und zwischen den Modi des Editors wechseln können.

Rechts auf dem Bildschirm ist eine Leiste mit einer Reihe von bunten Rechtecken darin, die im Folgenden **rechte Werkzeugleiste** genannt wird. Hier können Sie sich Informationen für die verschiedenen Modi des Editors anzeigen lassen.

Mit der **F12-Taste** können Sie auf das **Hauptmenü des Editors** zugreifen, in dem Sie Karten speichern oder laden, Spieleinstellungen ändern sowie zurück zum Hauptmenü des Spiels gelangen können. Wenn Sie **F11** drücken, erstellen Sie einen **Screenshot**, der als ScreenX.bmp-Datei im Hauptverzeichnis gespeichert wird. X entspricht dabei der Zahl des Screenshots, wenn Sie eine Reihe von Bildern erstellen.



1. Linke Werkzeugleiste
2. Ausgewählter Modus mit gelben Rahmen
3. Rechte Werkzeugleiste
4. Obere Scroll-Leiste (definiert den Radius des Pinsels im Bearbeitungsmodus für Wasser)
5. Untere Scroll-Leiste (definiert die Breite der Küste im Bearbeitungsmodus für Wasser)
6. Hier können Sie die Farbe Ihrer Nation wählen
7. Radius des Pinsels (zeigt den Bereich an, in dem Änderungen vorgenommen werden)
8. Zeigt die Breite der Küste an (im Bearbeitungsmodus für Wasser)
9. Minikarte

13.2. Erstellung von Landschaften

Die erste Phase der Kartenerstellung besteht natürlich in der allgemeinen **Landschaftsgenerierung**. Entscheiden Sie, wo Sie Berge, Plateaus oder Hügel platzieren möchten, und wo sich weite Seen und Flüsse erstrecken sollen.



Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf diesen Button im Interface des Editors, woraufhin das Fenster erscheint, mit dem Sie Reliefs generieren können. Hier können Sie Ihrer Landschaft grundlegende Elemente hinzufügen.



Beachten Sie, dass Sie Elemente mit der linken Maustaste hinzufügen und sie mit der rechten wieder entfernen!!!



Sie können **Hügel** in Ihre Landschaft einfügen, indem Sie auf diesen Button klicken. Die Hügel sind auf der Karte weiß markiert.



Dieser Button aktiviert den **Bearbeitungsmodus für Wasser**, das in Blau dargestellt ist.



Mit diesem Button können Sie auf der Karte **Abhänge** festlegen. Leichte Neigungen werden meistens an den Rändern weißer Gebiete hinzugefügt, da Einheiten dort zu zukünftigen Plateaus aufsteigen können. Abhänge sind auf der Karte in Rot angezeigt.

Mit der **oberen Scroll-Leiste** können Sie die **Pinselfgröße** in jedem dieser Modi ändern.



Wenn Sie **Waldflächen** einfügen möchten, können Sie dies mit dem Button tun. Die Flächen werden dann mit verstreuten grünen Punkten angezeigt. Mit der **unteren Scroll-Leiste** können Sie die Dichte der erstellten Wälder modifizieren.



Wenn Sie diesen Button anklicken, können Sie die **Höhe** der erstellten Hügel ändern. Bringen Sie den Mauscursor an einen Hügel und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Sie sehen dann, wie der weiße Bereich unter dem Cursor dunkler wird. Je dunkler ein Hügel ist, um so niedriger ist er. Mit der unteren Scroll-Leiste kann der Radius der dunklen Bereiche geändert werden.



Mit dem Button können Sie alle Befehle, die Sie eingegeben haben, wieder **rückgängig** machen.

Klicken Sie auf den Button **Bitmap speichern**, wenn Sie Ihre Entwürfe speichern möchten. Wenn Sie einen zuvor erstellten Entwurf laden möchten, klicken Sie auf den Button **Bitmap laden**. Drücken Sie den Button **Erstellen**, um eine Karte in Übereinstimmung mit Ihrem Entwurf zu erstellen.

Beachten Sie: Bei der Erstellung werden alle Objekte, die zuvor auf der Karte positioniert wurden, gelöscht!! Wenn Sie keine Karte erstellen möchten, klicken Sie auf den Button **Abbrechen**.

13.3. Relief-Erstellung

Wenn die grundlegenden Elemente der Landschaft generiert sind, wird es Zeit, zum Ändern des Kartenreliefs überzugehen. Mit den Werkzeugen des Editors können Sie hohe Berge oder steile Hügel, kleine Schluchten und unergründliche Gruben erstellen.



Mit diesem Button gelangen Sie in den **Höhenmodus**. Positionieren Sie den Mauszeiger an die Stelle der Karte, deren Höhe Sie verändern möchten. Wenn Sie das Gebiet erhöhen möchten, drücken Sie die linke Maustaste, wenn Sie es absenken möchten, drücken Sie die rechte Maustaste. Wenn Sie eine der Maustasten gedrückt halten und den Cursor dabei bewegen, können Sie einen Gebirgskamm oder eine Schlucht erstellen. Rechts auf dem Bildschirm finden Sie eine Scroll-Leiste, mit der Sie die Größe des Pinsels ändern können.



Ein weiterer Modus zum Ändern der **Höhe** wird mit diesem Button aktiviert. Er unterscheidet sich von dem vorher beschriebenen insofern, dass die Erhöhungen, die in diesem Modus erstellt werden, flache Gipfel haben.



Dieser Button aktiviert den **Flächenmodus**. Bringen Sie den Mauscursor an die Stelle, um die Sie das umliegende Gebiet ebenen möchten, und drücken Sie die linke Maustaste. Das gesamte Gebiet unter dem Pinsel wird nun in eine Fläche umgewandelt, deren Höhenverhältnisse dem zentralen Punkt angepasst sind, den Sie bestimmt haben. In diesem Modus können Sie der Gegend zufällige Unebenheiten hinzufügen. Drücken Sie die rechte Maustaste, und das Gebiet unter dem Pinsel wird nach und nach unebener.



Der **Glättungsmodus**, der mit diesem Button aktiviert wird, dient dazu, der Gegend ein natürlicheres Aussehen zu geben, indem scharfe Winkel und steile Neigungen ausgeglichen werden. Bringen Sie den Mauszeiger über ein Gebiet und drücken Sie die linke Maustaste. Der Bereich unter dem Pinsel wird nach und nach geglättet. Indem Sie in diesem Modus die rechte Maustaste drücken, können Sie Berge mit Felsvorsprüngen versehen.



Mit dem Button gelangen Sie in den Bearbeitungsmodus für das **Relief**. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Rand des Gebiets, das Sie bearbeiten möchten. Von dieser Position aus können Sie nun mit dem Cursor eine gelbe Linie ziehen und so das gewünschte Gebiet erfassen, indem Sie mit der linken Maustaste klicken. Schließen Sie das entstehende Vieleck oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn Sie die Gebietswahl für die Karte beenden möchten.



Daraufhin erscheint das Aktionsmenü auf dem Bildschirm:



Kubik-Formel - Erstellen Sie im Bereich der gelben Linie einen Hügel. Im unteren Menüpunkt können Sie seine genaue Höhe bestimmen.

Squad-Formel - Erstellen Sie im Bereich der gelben Linie einen steilen Hügel. Im unteren Menüpunkt können Sie seine genaue Höhe bestimmen.

Softing-Formel - Glätten Sie das durch die gelbe Linie begrenzte Gebiet.

Straße1, Straße2, Straße3 - Ziehen Sie eine der drei möglichen Straßen entlang der gelben Linie.

Sie haben noch ein weiteres nützliches Instrument für die Bearbeitung des Reliefs zur Verfügung:



Wenn Sie diesen Button anklicken, erscheint ein Bildschirm, der eine Höhendarstellung Ihrer Karte zeigt. Hierbei bedeuten grüne Flächen Ebenen, gelbbraune Bereiche Hügel und braungraue Bereiche Berge. Sie können die Eigenschaften der generierten Erhöhungen mit einer Reihe von Scroll-Leisten anpassen:



Höhe - die Höhe der Hügel.
 Radius - der Radius der Hügel.
 Weite - die Länge des Abhangs
 Kantenzahl - die Anzahl der Felsvorsprünge
 Kantentiefe - die Länge der Felsvorsprünge.
 Kantenabschnitt - die Abschnitte der Vorsprünge.

Die unteren Buttons sind in verschiedene Gruppen aufgeteilt:

Kantenart - die Art der Neigung. Sie können unter folgenden Formen wählen:



normal



konkav



konvex



spitz zulaufend



ungleichmäßig

Druckform - die Methode der Oberflächeneinwirkung



scharfe Erhöhung



glatt



glatte Hebung



glatte Senkung

Pinsel - Wählen Sie die Art von Hügel



glatt



mit Vorsprüngen

Höhe

- Messen Sie die Höhe des Gebiets, auf dem der Cursor liegt



Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor und klicken Sie dann auf den entsprechenden Bereich der Karte. Die Farbskala der Karte ändert sich dann unter dem Cursor, mit dem man wie mit einem Pinsel arbeiten kann, um Bergketten oder weitläufige Hügel zu erstellen. Indem Sie den Button **Erstellen** anklicken, übernehmen Sie alle erzeugten Änderungen auf die Karte. Sie können die Oberfläche der Karte optimieren, indem Sie den Button **Hügel glätten** anklicken. Damit werden alle hinteren Grenzen von Bergen und Hügeln geglättet, was schnellere Bearbeitung der Karte in Zukunft ermöglicht. Sie können alle Ihre Änderungen rückgängig machen, indem Sie auf **Abbrechen** klicken.

13.4. Wasser-Editierung

Wenn Sie die generierten Wasseroberflächen ändern oder manuell neue Reservoirs erstellen möchten, können Sie dies mit den Buttons zur Bearbeitung von Wasser tun.



Sie aktivieren den **Wasser-Erstellungsmodus**, indem Sie diesen Button anklicken. Zur Rechten erscheinen dann zwei Scroll-Leisten. Mit der oberen können Sie die Größe der Pinsels ändern und mit der unteren den Umfang der Brandung bestimmen. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Bereich unter dem Pinsel mit Wasser zu füllen.

Stellen Sie sicher, dass die Oberfläche, die Sie mit Wasser versehen, eben ist und **nicht** über Null liegt, um Überschwemmungen zu vermeiden!!



Klicken Sie diesen Button an, um **Wasser** zu **entfernen**. In diesem Modus wird das Wasser unter dem Pinsel entfernt, wenn Sie die linke Maustaste drücken.



Manuell erstellte Bereiche mit Wasser sehen etwas unnatürlich aus, da ihnen die Lichtbrechungen durch die Sonne fehlen. Helligkeit und die Größe der **Sonnenreflexion** können mit der Scroll-Leiste zur Rechten justiert werden. Sie können eine Reflexion mit einem Linksklick auf der Wasseroberfläche platzieren, wobei sie dann um den Punkt unter dem Mauscursor zentriert ist.



Sie können **Reflexionen** im Wasser-Verdunkelungsmodus wieder **entfernen**, indem Sie diesen Button anklicken. In diesem Modus entfernt ein Klick mit der linken Maustaste alle Lichtbrechungen, die sich unter dem Cursor befinden. Sie können die Größe des Bereiches, den Sie verdunkeln möchten, mit der Scroll-Leiste in der rechten Werkzeugleiste anpassen.

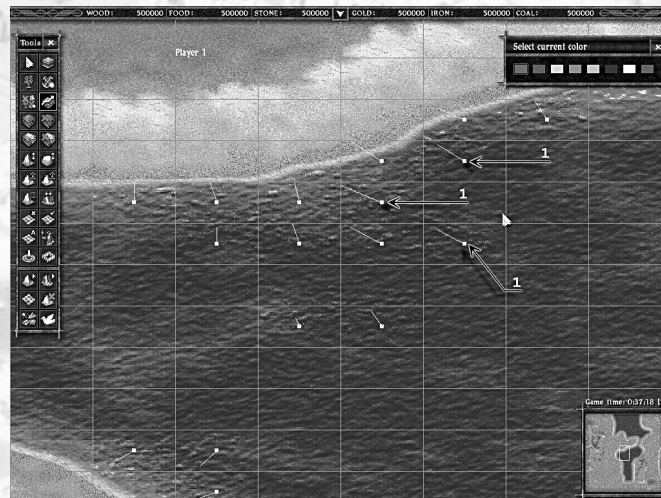


Wenn Sie Reservoirs oder Flüsse mit einer starken **Strömung** erstellen möchten, können Sie den Strömungsmodus aktivieren.

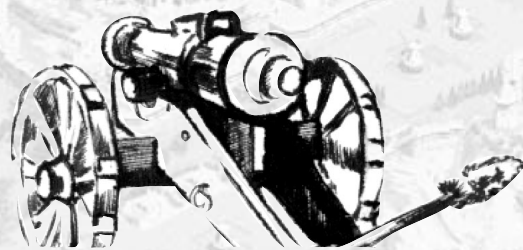


Klicken Sie dazu auf den Button. Ein lilafarbenes Gitter erscheint dann auf dem Bildschirm. Sie können die Strömungsrichtung in jeder Zelle dieses Gitters bestimmen. Wählen Sie einen der Teile über der Wasseroberfläche und klicken Sie mit der linken Maustaste genau dorthin, wo das Wasser hinfließen soll. Nun erscheint ein Pfeil, der von der Mitte der Zelle aus genau in die Richtung zeigt, die Sie bestimmt haben, woraufhin das Wasser in diese Richtung fließt. Wenn Sie mit der linken Maustaste klicken, können sie den Pfeil in jede beliebige Richtung verschieben, mit der rechten Maustaste können Sie den Strömungspfeil wieder löschen.

Beachten Sie: Die Strömung kann nicht nur für **Wasser**, sondern auch für die meisten anderen **Wasserstrukturen** bestimmt werden!



1. Sie setzen Strömungen wie in der Abbildung gezeigt.



13.5. Anwendung von Texturen

Jetzt, wo Wasser und Erhöhungen auf der Karte platziert sind, wird es Zeit, das Land mit allen möglichen Geländetypen zu versehen. Sie können also in Tälern Gras wachsen lassen, Berghänge mit Steinen bedecken und Sand über steile Hänge legen. Ein realistisches Texturset ermöglicht es Ihnen, eine Welt nach Ihren Vorstellungen zu erstellen.



Klicken Sie den Button an, wenn Sie den **Texturmodus** aktivieren möchten. Im unteren Teil der rechten Werkzeugleiste erscheint dann eine Reihe verschiedener Texturen, die auf den Bereich anwendbar sind. Es ist möglich, diese Texturen jeweils allein oder kombiniert zu benutzen.

Um eine einzige Textur für ein Gebiet zu benutzen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die gewünschte Textur, die daraufhin mit einem Rahmen versehen wird. Dann klicken Sie auf den Bereich der Karte, auf den Sie die Textur anwenden möchten. Mit dem Pinsel "streichen" Sie den Bereich, über dem er sich befindet, mit der gewählten Textur. Mit der Scroll-Leiste auf der rechten Werkzeugleiste können Sie die Größe des Pinsels verändern. Wenn Sie verschiedene Texturen mischen möchten, wählen Sie einfach mehrere von ihnen, indem Sie mit gedrückter STRG-Taste auf sie klicken. Es erscheinen nun Zahlen, die zu den jeweiligen Texturen gehören und die Wahrscheinlichkeit angeben, mit der die jeweilige Textur ausgewählt wird. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Textur klicken, erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit, dass sie erscheint, wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, verringern Sie diese Wahrscheinlichkeit. Nachdem Sie eine bestimmte Anzahl von Texturen angegeben haben, können Sie den benötigten Bereich durch Klicken mit der linken Maustaste füllen. Zur Speicherung Ihrer Texturen ist die Liste Texturset vorgesehen.

Wenn Sie das erstellte Texturset weiter benutzen möchten, wählen Sie ein Texturset mit einer beliebigen Zahl und passen Sie es Ihren Wünschen gemäß an. Dann wählen Sie dieses **Texturset**, um das erstellte Set anzuwenden.

Sie haben die Möglichkeit, die gewünschten Bereiche mit Texturen zu füllen. Sie können eine minimale und eine maximale Höhe definieren und so alle Bereiche der Karte mit Texturen versehen, deren Höhenverhältnisse den bereits ausgearbeiteten Strukturen entsprechen. So geben Sie z.B. Berggipfeln eine Textur, während andere Teile der Karte diese Textur nicht erhalten. Indem Sie Winkel bestimmen, zwischen denen die Textur angewendet werden soll, können Sie sowohl Abhänge als auch flache Bereiche texturieren.

Wenn Sie einen Bereich mit einer **komplexeren Form** mit einer Textur versehen möchten, können Sie dies tun, indem Sie die Umschalttaste und die linke Maustaste gleichzeitig gedrückt halten und mit dem Cursor eine Linie um den gewünschten Bereich ziehen, der gefüllt werden soll. Wenn Sie mit der linken Maustaste ohne gedrückte Umschalttaste klicken, füllt sich der gewählte Bereich.

1. So wählen Sie eine Kombination von Texturen aus.
2. Weite Wüsten sind nun lediglich eine Angelegenheit von mehreren Mausklicks.

Manchmal hindern Erhöhungen den freien Blick auf einen Bereich, der texturiert werden soll, etwa, wenn er von Bergen versteckt wird. In diesem Fall sollten Sie den **Flächenmodus** benutzen.



Dies können Sie tun, indem Sie diesen Button anklicken, so dass alle Berge auf der Karte flach angezeigt werden. Danach können Sie alle Bereiche, die schwer erreichbar sind, problemlos mit einer Textur versehen. Wenn Sie nochmals auf den Button klicken, sehen Sie die Karte wieder in der ursprünglichen Ansicht vor sich.



13.6. Platzierung von natürlichen Objekten

Nach den Texturen sollten der Karte nun verschiedene natürliche Objekte hinzugefügt werden, bei denen es sich außerdem noch um Ressourcen des Spiels handelt.



Bäume können auf die Karte gesetzt werden, indem Sie auf diesen Button klicken. Im unteren Teil der rechten Werkzeugleiste erscheinen dann verschiedene Bäume. Wählen Sie einen Baum aus, den Sie auf der Karte positionieren möchten, indem Sie mit der linken Maustaste auf ihn klicken.

Wenn Sie verschiedene Bäume auf der Karte platzieren möchten, klicken Sie einfach bei gedrückter STRG-Taste auf die Bäume. Die gewählten Bäume erhalten so einen Rahmen. Wenn Sie einen Baum aus Ihrer Auswahl löschen möchten, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Gebiet der Karte, das die Bäume enthalten soll. Der Bereich der Karte, der sich unter dem Pinsel befindet, wird dann mit den Bäumen versehen, die Sie ausgewählt haben. Die Größe des Pinsels kann mit der Scroll-Leiste auf der rechten Werkzeugleiste angepasst werden.



Klicken Sie auf diesen Button um **Steine** und **Ressourcen** zu platzieren. Im unteren Teil der rechten Werkzeugleiste erscheinen dann Steine und verschiedene Ressourcen. Wählen Sie einen Stein oder eine Ressource aus, die Sie auf der Karte positionieren möchten, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken.

Wenn Sie verschiedene Steine auf der Karte platzieren möchten, klicke Sie einfach bei gedrückter STRG-Taste darauf. Die gewählten Steine erhalten so einen Rahmen. Wenn Sie einen Stein oder eine Ressource aus Ihrer Auswahl löschen möchten, klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Gebiet der Karte, das die Ressourcen und Steine enthalten soll.

Der Bereich der Karte, der sich unter dem Pinsel befindet, wird dann mit den Elementen versehen, die Sie ausgewählt haben. Die Größe des Pinsels kann mit der Scroll-Leiste auf der rechten Werkzeugleiste angepasst werden.

Beachten Sie, dass das Spiel **nicht** für ein massives Aufkommen von Steinen konzipiert ist; daher kann eine große Anzahl von Steinen zu ungewollten Folgen führen.



1. Das Hinzufügen von Steinen ist ein Kinderspiel.
2. Das Hinzufügen von Ressourcen ist ebenfalls kein Problem.



Wenn Sie den Button anklicken, gelangen Sie in den Modus, mit dem Sie Objekte wie unnötige **Bäume**, **Steine** oder **Ressourcen** wieder **entfernen** können. Bringen Sie den Mauscursor über ein Objekt, das Sie löschen wollen, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Alle natürlichen Objekte, die sich unter dem Pinsel befinden, werden so gelöscht. Die Größe des Pinsels kann mit der Scroll-Leiste auf der rechten Werkzeugleiste angepasst werden.

Außer der gewöhnlichen Platzierung von Objekten können Sie auch die bereits fertig erstellten Elemente nutzen. Es gibt eine **Sammlung von vorbereiteten Landschafts-Elementen** wie Hügeln, Wäldern, Bergen, Schluchten etc.



Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie eines dieser Elemente implementieren möchten. Im unteren Teil der rechten Werkzeugleiste erscheint dann eine Liste mit Objekten. Wenn Sie eines dieser Objekte mit der linken Maustaste anklicken, wird es zentral auf der Karte platziert. Wählen Sie also ein Element aus, wählen Sie die Stelle auf der Karte, auf der Sie es platzieren möchten und klicken Sie mit der linken Maustaste.



13.7. Passierbarkeit

Ihre Karte ist nun erstellt, so dass Sie sich auf das Spiel vorbereiten können. Hierbei ist die Zugänglichkeit Ihres Kartengebiets von großer Bedeutung, und dieser Abschnitt gibt Ihnen ein paar Tipps zur Verbesserung der Passierbarkeit auf Ihrer Karte.



Klicken Sie zunächst auf den Button mit dem die **Passierbarkeit** der Karte berechnet wird. Die unpassierbaren Bereiche, die Sie mit der Taste Q ansehen können, können Ihren Wünschen gemäß zugänglicher gemacht werden.



Mit diesem Button gelangen Sie in den **Spermodus**. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, um den Bereich unter dem Cursor unpassierbar zu machen, der dann mit einem roten Kreuz gekennzeichnet wird.



Mit diesem Button gelangen Sie in den **Entspermodus**. In diesem Modus können Sie den Bereich unter dem Cursor passierbar machen, der dann mit einem grünen Kreuz gekennzeichnet wird.



Mit diesem Button können Sie den **Standard-Spermodus** aktivieren. In diesem Modus können Sie durch einen Linksklick mit der Maus einen Kartenbereich abhängig vom Relief entweder passierbar oder unpassierbar machen, wobei rote und grüne Kreuze gelöscht werden.

Wenn Sie die Passierbarkeit bearbeiten, sollten Sie **enge Passagen** nach Möglichkeit vermeiden, da Einheiten in solchen Bereichen leicht eingeschlossen werden können. Wenn Sie dennoch eine solche enge Passage erstellt haben, sollten Sie an beiden Enden eine Flagge platzieren, um Einheiten die Orientierung zu erleichtern. Die Flagge ist das letzte Objekt in der Baumliste, die unter Abschnitt 5 beschrieben ist. Kreuze und Flaggen sind untergeordnete Elemente und werden während des Spiels nicht angezeigt.



1. So können Sie unpassierbare Bereiche erstellen.
2. Dieses Symbol zeigt an, wo das nächste Hindernis für Einheiten platziert wird.

13.8. Platzierung von Einheiten - Startbedingungen

Nachdem Sie die Passierbarkeit Ihrer Karte festgelegt haben, ist sie vollständig für das Spiel vorbereitet und muss nur noch bevölkert werden. Im Editor können Sie einfache Startbedingungen für Spieler festlegen, indem Sie eine Gruppe von Bauern auf jeder Seite positionieren oder aber Städte und Festungen bauen, die riesige Armeen beherbergen können.



Wenn Sie auf den Button klicken, gelangen Sie in den Modus, in dem Sie **Einheiten platzieren** können. Wählen Sie in der rechten Leiste eine Farbe, zu der die erstellten Einheiten gehören sollen. Unter der Farbleiste befindet sich ein Pull-Down-Menü mit einer Liste mit Nationen, deren Einheiten Sie auf die Karte setzen können.

Weiter unten gibt es ebenfalls eine Liste mit Einheiten und Gebäuden. Wählen Sie eine Einheit oder ein Gebäude aus dieser Liste und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Das gewählte Objekt erhält einen weißen Rahmen. Dann klicken Sie wieder mit der linken Maustaste auf den Bereich der Karte, auf den Sie das Objekt platzieren möchten. Bei jedem Klick erscheint eine weitere Einheit auf der Karte.



1. Hier finden Sie alle Einheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen.
2. So können Sie Einheiten positionieren.

Wenn eine Einheit oder ein Gebäude nicht sichtbar werden, wenn Sie auf die Karte klicken, sollten Sie sicherstellen, ob Sie genügend Ressourcen für die Erstellung der betreffenden Einheit haben. Wenn dies nicht der Fall ist, können Sie Ressourcen mit dem Geld-Cheatcode hinzufügen. Gebäude könnten nicht erscheinen, wenn unregelmäßige Oberflächen oder Objekte wie Steine, Bäume oder andere Gebäude sie hindern. Im Editor ist es am zweckmäßigsten, wie im Spiel selber Gebäude mit Bauern zu errichten. Mauern und Zäune können nur mit Bauern gebaut werden.



Wenn Sie mehrere Einheiten mit unterschiedlichen Farben nahe beieinander platzieren möchten, sollten Sie den **Friedensmodus** aktivieren, indem Sie auf diesen Button klicken. Wenn Sie dies nicht tun, greifen die Einheiten sich gegenseitig an. Wenn Sie den Button noch einmal anklicken, wird der Friedensmodus wieder deaktiviert. Beim Laden einer Karte sollte der Modus vor dem Ladevorgang aktiviert sein.



Außer der Positionierung von Einheiten sollten auch anfängliche **Ressourcen** festgelegt werden. Dies können Sie für alle Seiten für den Spielstart tun, indem Sie auf diesen Button klicken.

Beachten Sie: Die Ressourcen werden erst zugeteilt, wenn Sie die Karte erneut im Editor laden (F12)!



Wenn Sie gegen die KI spielen, sollten Sie sicherstellen, dass die folgenden Bedingungen für Ihre Gegenseite erfüllt sind:

- Bauern sollten auf der Karte positioniert sein. Ihre Position dient der KI als Ausgangspunkt, an dem sie ihre Basis baut.
- Der Startpunkt sollte auf offenem Gelände liegen, damit genug Platz zum Bauen für die KI vorhanden ist.
- In der Nähe sollten Holz und Stein und ein Minimum an Eisen und Gold vorhanden sein. Am besten sollten zwei Einheiten jeder dieser Ressourcen vorhanden sein.

Wichtg: Die Entwicklung der KI verläuft in **geschlossenen Gebieten** und **engen Passagen** schlecht und ihre Einheiten sollten für normale Arbeiten mit viel Nahrung (ungefähr 5000 Einheiten) versorgt sein.

13.9. Tastenkürzel für den Editor

STRG + O	rechte Werkzeugleiste einblenden
STRG + T	linke Werkzeugleiste einblenden
M	Minikartenmodus wechseln
Bereich auswählen und STRG + C	Muster erzeugen
STRG + V	Muster einfügen
S	Spermodus wechseln (erzwungen, Standard, entsperrt)
V	Helligkeitsmodus der Karte wechseln
N	Objekt löschen
G	Screenshot eines Fensters
H	Screenshot der ganzen Karte
C	Wasser platzieren (STRG + (1-9) - Küstenweite einstellen) (STRG + X - Wasser beschiffbar machen)
F2	Texturmodus (STRG gedrückt halten und Texturen durch Anklicken auswählen)
F3	Oberfläche ändern (Zahlenblock: '/' - Flächenmodus; '-' - Gelände senken; '+' - Gelände erhöhen; '*' - Glättungsmodus)
F4	Stein und andere Vorkommen platzieren
F5	Felder platzieren
F6	Relief-Erstellung
F7	Berge und Flüsse entfernen
F8	Bäume editieren
F7	Sonneneffekte auf Wasseroberfläche hinzufügen
F8	Sonneneffekte von Wasseroberfläche entfernen
1-9	Bereich, in dem Änderung angewendet wird (für alle "F"-Modi)

14. Credits

GSC Credits:

Produzent
Leitender Programmierer
Tool-Programmierer
Leitender Grafiker
Grafiker
Grafiker
Historischer Berater/Grafiker
Missions-Design
Soundtechniker/Komponist
Soundtechniker
Leiter QA-Team
Tester
Tester
Tester
Projektmanager
Generaldirektor

Sergiy Grygorovych
Andrew Shpagin
Serguei Ivantsov
Dmitry Zenin
Andrew Zenin
Roman Nesin
Andrew Zavolokin
Alex Dragon
Andrew Prishchenko
Ilya Ivashchenko
Andrew Lutskevich
Eugene Volik
Alex Kovalenko
Sergei Belov
Anton Bolshakov
Sergiy Grygorovych

CDV Credits:

PR Director
Int. PR
Development Director
Community Manager
Projekt Manager
Senior QA Manager
QA Manager
Lead-Tester
Tester
Technik
Licensing Director
Product Manager
Package Design & Layout
Lokalisation

Claudia Rieflin
Silke Heil
Martin Löhlein
Luc Martin
Mario Gerhold
Peter Oehler
Thomas Heil
Andre Dordel
Martin Detzel
Thomas Kröll
Johannes Friederich
Jens Scheibel
A. Adrian Alonso
Effective Media

Weitere Informationen und aktuelle Neuigkeiten
zum Produkt finden Sie in
der Readme-Datei auf der CD-ROM!

Cossacks

— The Art of War —

