

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.



PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

Jugendschutz

Der Jugendschutz von Games for Windows – LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista®. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weiter Informationen finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

INSTALLATION

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die Grand Ages: Rome DVD-ROM in Ihr DVD-ROM Laufwerk. Wenn bei Ihrem Computer die AutoPlay-Funktion aktiviert ist, wird der Installationsprozess automatisch gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein, führen Sie einen Doppelklick auf dem Arbeitsplatzsymbol aus und ermitteln dann Ihr DVD-Rom Laufwerk. Doppelklicken Sie auf das entsprechende Symbol, um die Installation zu starten oder öffnen Sie den DVD-ROM Ordner und doppelklicken Sie auf das setup.exe File.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden gefragt, wo das Spiel installiert werden soll. Nach der Installation müssen Sie Ihren Computer neu starten, um die erforderlichen Änderungen zu übernehmen.

Während der Installation durchsucht das Spiel den Computer nach DirectX 9.0c. Sollte diese DirectX-Version nicht verfügbar sein, wird das Spiel diese automatisch installieren.

Systemanforderungen:

Betriebssystem:	Windows XP/Vista
Prozessor:	Pentium 4 2.5 GHz oder kompatibel
Arbeitsspeicher:	1 GB RAM
Grafikkarte:	GeForce 6600 (ATI 9600) oder kompatibel mit 128MB RAM
Festplattenplatz:	1GB freier Kapazität
Optisches Laufwerk:	DVD-ROM Laufwerk
DirectX Version:	DirectX 9.0c (auf der DVD enthalten)
Multiplayer:	Der Multiplayermodus erfordert einen Internetzugang.



TITELBILDSCHIRM

Nachdem das Spiel gestartet ist, erscheint der Titelschirm.

Von hier aus können Sie das Einführungstutorial oder das Kampftutorial starten, eine neue Kampagne, ein freies Spiel oder eine Multiplayerpartie beginnen. Außerdem lässt sich von hier aus ein zuvor abgespeichertes Spiel laden. Sie können zudem die neuesten Neuigkeiten verfolgen (diese Besonderheit erfordert eine aktive Internetverbindung), die Spieloptionen ändern oder einen Blick auf die Credits werfen.

SPIELMODI

TUTORIAL

Das Einführungstutorial wird Sie mit den Kamerakontrollen, dem Bedienfeld und einigen der grundlegenden Aspekte des Städtebaus vertraut machen. Das Tutorial klärt Sie über die Gewinnung von Ressourcen, Anwendung, Forschung und Missionsziele auf.

Es wird empfohlen, vor Beginn des Kampftutorials das Einführungstutorial zu absolvieren.

KAMPFTUTORIAL

Das Kampftutorial veranschaulicht das Rekrutieren, Trainieren bzw. die Ausbildung und Kontrollieren einer Armee während der Schlacht. Sie werden lernen, wie man einen Meilenstein erobert, die berittenen Equestrians Einheiten rekrutiert und wie man ein Barbarendorf erobert.

KAMPAGNE

Grand Ages: Rome beinhaltet eine nicht-lineare Kampagne, welche die Ereignisse in der römischen Republik während des 1. Jahrhunderts umfasst. Die Kampagne besteht aus 40 Missionen. Normalerweise stehen Ihnen mehrere Missionen zur Verfügung und Sie können wählen, welche Mission Sie spielen möchten. Nicht alle Missionen sind zwingend erforderlich – manche erzählen Sidestorys und es gibt zusätzliche Prämien. An gewissen Punkten der Geschichte müssen Sie sich entscheiden, ob Sie sich mit der einen oder der anderen Seite

verbünden möchten. Je nachdem, wofür Sie sich entschieden haben, ergeben sich unterschiedliche Missionen.

Sie können bereits absolvierte Missionen oder Missionen, welche durch Sie selbst gesperrt wurden, wiederholen, indem Sie den „Missionen wiederholen“ Button in der Kampagne Karte anklicken.

MISSIONEN

In jeder Mission der Kampagne gibt es eine bestimmte Anzahl an Haupt- und Bonusaufgaben. Eine Mission ist dann beendet, wenn alle Hauptaufgaben erledigt wurden. Wenn Sie zudem alle Bonusziele erledigen, bevor Sie die Mission abschließen, erhalten Sie zusätzliche Prämien. Das Absolvieren der Bonusaufgaben ist optional.

ZEITTADEL

79 v. Chr.	Brot und Spiele Familienpatron		
76 v. Chr.	Legio VIII Lucius Licinius	Cordubas Wiederaufbau Familienpatron	
75 v. Chr.	Eroberung von Patara Lucius Licinius	Wahlen Familienpatron	Der Handel im Aufwind Marcus Crassus
73 v. Chr.	Die Mauern von Ancyra Lucius Licinius		Gefährliche Begebenheiten Marcus Crassus
71 v. Chr.			Spartacus Fall Marcus Crassus
67 v. Chr.	Die Piratenplage Pompey Magnus		Die zwei Quaestoren Cicero
66 v. Chr.	Tarsus Pompey Magnus		Das Georgics Cicero
62 v. Chr.	Der junge Brutus Marcus Junius Brutus		
59 v. Chr.		Das Land der Sonne Familienpatron	
57 v. Chr.	Über den Rhein Caesar		Wintervorbereitungen Mark Antony



55 v. Chr.	Die Britannier Caesar		Der Sold für einen Legionär Mark Antony
52 v. Chr. con			Die Überquerung des Rubi- Mark Antony
49 v. Chr.	Die Würfel sind gefallen Caesar		Die Flucht aus Rom Pompey Magnus
48 v. Chr.	Teilung und Eroberung Caesar		Die republikanische Armee Pompey Magnus
48 v. Chr.		Eroberung von Alexandria Caesar	
46 v. Chr.	Ablöse für die Junii Marcus Junius Brutus	Caesars Veteranen Caesar	Die Königin vom Nil Cleopatra
44 v. Chr.	Die Stadt des Adels Marcus Junius Brutus		Der abtrünnige General Cleopatra
44 v. Chr.		Das Machtversprechen Caesar	
43 v. Chr.	Der neue Caesar Octavian	Soldaten und Steuern Cicero	Gründung von Lugdunum Mark Antony
36 v. Chr.	Das Rennen um den Sieg Octavian		Rückkehr nach Gallien Mark Antony
34 v. Chr.	Zweites Triumvirat Octavian		Vergeltung Mark Antony
31 v. Chr.		Die Schlacht um Actium Octavian	
30 v. Chr.		Der Gouverneur von Rom Octavian	

PATRONS



Ihre Spielfigur lebt zur Zeit von Cäsar, Mark Anthony, Octavian August und vielen anderen historischen Figuren. Diese Patrons werden Ihnen verschiedene Aufgaben stellen – jede Mission innerhalb der Kampagne stellt eine solche Aufgabe dar. Sobald Sie eine Mission für einen der Patrons erledigt haben, stehen neue Herausforderungen zur Verfügung und im Laufe der Zeit wird Ihre Spielfigur weiteren wichtigen römischen Personen vorgestellt. Seien Sie vorsichtig – es gibt Patrons, die sich gegenseitig hassen, und sollten Sie sich zu sehr mit einer der Personen einlassen, können Sie keine Aufgaben mehr für jemand anderen ausführen.

FREIES BAUEN

Die ‚Freies Bauen‘ Karte richtet keine speziellen Aufgaben an Sie. Hier können Sie agieren wie Sie möchten und die Stadt Ihrer Träume bauen. Einige der frei bauen Karten verfügen über spezielle Anfangsgegebenheiten wie etwa eine kleine vorgefertigte Stadt oder eine Fülle an Hilfsmitteln.

MULTIPLAYER

Um ein Multiplayer-Spiel zu starten, betätigen Sie einfach den ‚Multiplayer‘-Button im Hauptmenü. Um im Multiplayermodus spielen zu können, wird eine aktive Internetleitung benötigt.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Um ein benutzerdefiniertes Spiel zu erstellen, treten Sie einem Standardraum bei und wählen dort eine Karte sowie den Spielmodus. Andere Spieler können der Partie beitreten, nachdem Sie diese erstellt haben. Sollten Sie die Partie mit einem Kennwort versehen haben, können mögliche Mitspieler nur beitreten, wenn Sie zuvor das entsprechende Zugangswort eingeben.

Nachdem Sie einem benutzerdefinierten Spiel beigetreten sind, wählen Sie zunächst ein Team und klicken dann auf ‚Fertig‘. Spieler aus demselben Team können sich gegenseitig nicht angreifen und sollten zusammenarbeiten, um ihre Ziele zu erreichen. Die meisten Spielmodi erlauben es allen Spielern, dasselbe Team zu wählen und zu kooperieren. Im ‚Last Man Standing‘ Modus hingegen müssen mindestens zwei Teams gegeneinander antreten.

BEWERTETER WETTKAMPF

In den bewerteten Wettkampf-Räumen werden Sie automatisch mit einem anderen Spieler zusammengeführt, gegen den Sie dann Mann gegen Mann antreten müssen. Um einen bewerteten Wettkampf spielen zu können, müssen Sie zuvor einem Automatch-Spiel-Raum beitreten und dort auf den bewerteten Matchkampf-Button klicken.

TEAM STADT

Ist die ‚Team Stadt‘ Option aktiviert, können Spieler desselben Teams die Kontrolle über die gemeinsamen Städte, die Ressourcen sowie die mil-



itärischen Einheiten übernehmen. Die Fähigkeiten und Besitztümer eines jeden Spielers des Teams werden dazu beitragen, die Stadt des gesamten Teams noch prunkvoller zu gestalten.

Fähigkeiten, welche sich über verschiedene Spieler im selben Team doppeln, verschaffen keinen zusätzlichen Nutzen. Aus diesem Grund wäre es am besten, wenn jedes Teammitglied über eine besondere Fähigkeit sowie ein einzelnes Anwesen verfügen würde.

SIEGESBEDINGUNGEN IM MULTIPLAYERMODUS

Last Man Standing – Das Ziel dieses Spielmodus ist es, alle gegnerischen Teams zu besiegen. Ein Spieler gilt als besiegt, wenn alle von ihm kontrollierten Außenposten zerstört sind. Dieser Modus kann nicht gestartet werden, solange es nur ein Team gibt.

40.000 Denarii – Das erste Team, dem es gelingt, 40.000 Denarii anzuhäufen, gewinnt. Sollten sich alle Spieler für dasselbe Team entscheiden, gibt es zwar keinen Konkurrenzkampf untereinander, es sollte jedoch alles daran gesetzt werden, im Verbund so schnell wie möglich die Mission zu beenden.

Alle Monumente – Das erste Team, dem es gelingt, das Kolosseum, den Circus Maximus, das Pantheon, die Akademie der Philosophen, das Gerichtsgebäude sowie die Siegestsäule zu errichten, gewinnt. Jeder Spieler des Teams kann sich mit dem Bau eines dieser Gebäude an der Aufgabe beteiligen. Sollten sich alle Spieler für dasselbe Team entscheiden, gibt es zwar keinen Konkurrenzkampf untereinander, es sollte jedoch alles daran gesetzt werden, im Verbund so schnell wie möglich die Mission zu beenden.

Besiege die letzten Barbaren – Das Team, welches das letzte Barbarendort auf der Karte zerstört, gewinnt. Barbaren, die sich mit einem Ihrer Teilnehmer verbündet haben, werden nicht gezählt. Sollten sich alle Spieler für dasselbe Team entscheiden, gibt es zwar keinen Konkurrenzkampf untereinander, es sollte jedoch alles daran gesetzt werden, im Verbund so schnell wie möglich die Mission zu beenden.

König des Hügels – Die Teams kämpfen um die Kontrolle eines vorgegebenen Punktes auf der Karte. Das Team, dem es gelingt, mindestens 10 Minuten die Kontrolle über diesen Punkt zu halten, gewinnt. Dieser Spielmodus ist nicht auf allen Karten zugänglich. Sollten sich alle Spieler für dasselbe Team entscheiden, gibt es zwar keinen Konkurrenzkampf untereinander, es sollte jedoch alles daran gesetzt werden, im Verbund so schnell wie möglich die Mission zu beenden.

Alles in einem – Dieser Spielmodus beinhaltet alle anderen Multiplayermodi. Jedes Team, das alle gegnerischen Außenposten zerstört, als erstes 100.000 Denarii angehäuft oder alle Monumente errichtet hat, gewinnt. Die Siegesbedingungen der Spiele ‚Besiege die letzten Barbaren‘ und ‚König des Hügels‘ sind auch auf den Karten vorhanden, auf welchen diese Modi verfügbar sind.

DER SPIELCHARAKTER

Sobald Sie eine neue Kampagne, eine freies Bauen Karte oder ein Multiplayer-Spiel starten, werden Sie aufgefordert, einen Spielcharakter zu erschaffen oder auszuwählen. Ihr Charakter kann einer der fünf bedeutendsten römischen Familien angehören – Aemilii, Valerii, Lucii, Flavii oder Julii. Die Wahl einer dieser Familien ist entscheidend. Vergewissern Sie sich, im Vorfeld genau die Beschreibungen dieser Familien zu studieren. Der Spielcharakter kann männlich oder weiblich sein. Diese Wahl bezieht sich jedoch lediglich auf das Aussehen der Figur und hat keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf.

Dieser Charakter wird sich im Laufe der Zeit weiterentwickeln, zu persönlichem Reichtum gelangen, Fähigkeitspunkte erhalten und diese benutzen, um seine militärischen und städtebaulichen Fähigkeiten zu steigern. Ebenso schlägt sich dies auf die Ressourcen nieder, mit denen jede Mission beginnt. Je höher der Charakter ist, desto mehr Ressourcen stehen diesem zu Beginn einer neuen Mission zur Verfügung.

Sie können jeden zuvor erschaffenen Charakter für eine freies Bauen- oder eine Multiplayermission nutzen. Im Kampagnenmodus sind nur diejenigen Aufgaben zugänglich, welche der jeweilige Charakter erreicht oder komplettiert hat.



DIE FÜNF FAMILIEN



Die **Aemilii** sind geborene Soldaten, die sich nicht davor fürchten, in Zeiten der Krise ungeliebte Maßnahmen zu ergreifen. Ihre eiserne Entschlossenheit brachte ihnen die Anerkennung und die Loyalität der militanten Equites ein. Kaltblütig und gnadenlos, die Aemilii finden stets einen Ausweg.

Motto: Das Ende rechtfertigt die Mittel



Die **Valerii** sind geschickte Händler und sie kontrollieren das größte Handelsnetzwerk der gesamten Republik. Während es schwer ist, ihre Kontakte über die Zeit hin zu verfolgen, sind wohl dosierte Bestechungsgelder und Gefallen aus sicherer Entfernung die Hauptwerkzeuge, die die Familie zum Erreichen ihrer Ziele einsetzt.

Motto: Werf einem Problem genügend Geld entgegen und es wird sich in Luft auflösen.



Die **lucianischen** Facharbeiter und Arbeiter genießen den Ruf, große Mengen verschiedenster Gebrauchsgüter in kürzester Zeit produzieren zu können. Ihre Lehrmeister haben ausgezeichnete Verwendung für die Arbeit der Sklaven, wobei größere Unternehmungen auf der Arbeitskraft von Sklaven beruht. Die Fülle an Gütern und Sklaven erlaubt es dem Haus, sogar die schwierigsten Projekte mit Leichtigkeit anzugehen.

Motto: Arbeite hart, um dafür belohnt zu werden.



Hoch entwickelt und vornehm. Bei den **Flavii** handelt es sich um vorbildliche junge Adlige, die nach Höherem streben. Verschwendertischer Lebensstil, starke Verbindungen und ein unstillbarer Wissensdurst – diese Eigenschaften beschreiben die Familie recht gut. Einige hervorstechende Familienmitglieder interessieren sich zudem besonders für Philosophie und Geschichte, was viele berühmte Gelehrte dazu veranlasste, die Flavii als ihre Gönner anzusehen.

Motto: Wissen ist Macht.



Über riesige Gebiete fruchtbaren Landes gebietend, halfen die **Julii** Roms Problemen mit der Hungersnot und bei anderen besonderen Anlässen. Aber die wahre Macht der Familie liegt in deren Fähigkeit, die Plebejer für ihre Zwecke zu gebrauchen. Eine Regel besagt, dass ein Mitglied der Julii seine Ziele mit der Unterstützung der Menge erreichen soll, während das gemeine Volk ihm zujubelt.

Motto: Brot und Spiele.

FÄHIGKEITEN UND FÄHIGKEITSPUNKTE

Ihr Charakter erhält zur Belohnung für die erfolgreiche Beendigung einer Kampagnenmission oder nach Erreichen eines Multiplayer Sieges Fähigkeitspunkte. Während der Dauer seiner Karriere kann der Spielcharakter bis zu 20 Fähigkeitspunkte erwerben. Die Stufe des Charakters entspricht der Anzahl der hinzugewonnenen Fähigkeitspunkte.

Diese Punkte können genutzt werden, um zwischen den Missionen Fähigkeiten zu erwerben. Diese Fähigkeiten verleihen dem Charakter spezielle Fähigkeiten, auf die während der Missionen zugegriffen werden kann. Fähigkeiten werden in drei verschiedene Gruppen unterteilt – die ‚Stadt‘ und die ‚Militär‘ Gruppen sind für jeden Charakter verfügbar, während die Gruppe ‚Familie‘ nur für eine der fünf Familien gewählt werden kann.

Über den Charakterbildschirm erhalten Sie Zugang zu den Fähigkeitengruppen. Beachten Sie, dass neue Fähigkeiten nur zwischen den Missionen erworben werden können.

Sollten Sie mit den Fähigkeiten, die Sie zu einem früheren Zeitpunkt ausgewählt haben unzufrieden sein, oder möchten Sie einfach etwas Neues ausprobieren, können Sie 10.000 Denarii aus Ihrem persönlichen Fundus bezahlen, um all Ihre Fähigkeitspunkte neu zu verteilen.



STADTFÄHIGKEITEN

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Fünf freie Gebäude	-	Die ersten 5 Gebäude sind kostenlos
Fünf fertige Gebäude	-	Die ersten 5 Gebäude werden sofort fertiggestellt
Bauarbeiter	1	Doppelte Dauer der Bauarbeiterlager
Gelehrter	1	Ihre Stadt erhält 50 Forschungspunkte
Hineinstürzen	2	Sie beginnen mit 1.000 zusätzlichen Denarii
Populares	3	Das Forum kostet nichts und wird sofort gebaut
Vigiles	3	Präfekturen löschen Feuer zweimal schneller
Freie Plattformen	3	Plattformen können kostenlos gebaut werden
Tribun der Plebejer	4	Insulae mit hoher Nahrungsversorgung können doppelt soviel Güter produzieren
Propraetor	5	Beschäftigte Plebejer werden nicht kriminell
Aedile	6	Plätze und Promenaden verdoppeln ihren Unterhaltungsbonus
Praetor Urbanus	8	Das Gerichtsgebäude verhindert alle Verbrechen (außer Unruhen)
Magister Equitum	9	Außenposten fungieren als Bauarbeiterlager
Princeps Senatus	9	Ihre Stadt erhält 300 Forschungspunkte
Pontifex Maximus	9	Jeder Tempel bringt doppelte religiöse Zufriedenheit

MILITÄRISCHE FÄHIGKEITEN

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Legio Mobilisierung	-	Kasernen und Militärakademien trainieren Truppen doppelt so schnell
Auxilia Mob.	-	Auxilia-Viertel und Arenen trainieren Truppen doppelt so schnell
Veterani	1	Neue Truppen steigen um eine Stufe
Lex Bellum	2	Kriegsrechts-Unterhaltungsstufe beträgt 20%
Mars' Gunst	2	Kriegsrecht-Religiositätsstufe beträgt 30%
Disziplin	3	Training verschafft doppelte Erfahrung
Taktiken	4	Erhöht den Trainingslevel auf Stufe 6
Elite Legionen	4	Neue römische Truppen steigen um 2 Stufen
Elite Auxilia	4	Neue Auxiliatruppen steigen um 2 Stufen
Auspressen	5	Doppelte Belohnung für das Zerstören von Barbarendörfern
Unterwerfung	5	Doppelte Produktion in Barbarendörfern
Verstärkung	7	Militärlager heilen Truppen doppelt so schnell
Militärischer Tribun	7	Der Preis für ein Militärlager halbiert sich
Standardisierung	9	Alle Truppen werden auf Stufe 10 hochgesetzt und können sich nicht verbessern
Evocati	9	Einberufene Truppe befindet sich auf Stufe 10

FÄHIGKEITEN DER AEMILII FAMILIE

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Billige Unterkunft	-	Equites Häuser kosten nur die Hälfte
Practor	-	Beschäftigte Equites werden nie kriminell
Erfahrungslehre	1	Die Einnahme eines Barbarendorfes bringt umliegenden Verbündeten 10.000 Erfahrungspunkte
Eroberungsbeute	1	Die Einnahme eines Barbarendorfes bringt 10.000 Denarii
Kriegsmacht	2	Neue Truppen steigen um 2 Stufen
Zügelung der Massen	3	Bei Unruhen verbrennen weniger Häuser
Kriegsakademie	4	Die Militärakademie ist immer erforscht
Wahrheit über Krieg	4	Die Militärakademie erlaubt doppelte Forschung
Drang des Krieges	4	Die Militärakademie wird sofort gebaut und ist kostenlos
Kriegsbeute	5	Sie erhalten 500 Denarii für den Sieg über eine Einheit
Steuerkultivierung	6	Besteuerungen erbringen 50% mehr Denarii
Equestr. Wächter	7	Die angeheuerte Truppe besteht aus Equestri
Triumph	9	Sobald eine Einheit Stufe 12 erreicht, werden die angefallenen Kosten in Denarii zurückerstattet
Altged. Grimmigkeit	9	Truppen, die die 12. Stufe überschritten haben, richten 50% mehr Schaden an

FÄHIGKEITEN DER VALERII FAMILIE

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Massilia	-	Die Handelsroute nach Massilia ist immer verfügbar
Gütermarkt	-	Waren werden zum doppelten Preis gehandelt
Kriegsbeute	1	Sie erhalten 500 Denarii für den Sieg über eine Einheit
Reparationen	1	Sie erhalten 200 Denarii für den Verlust einer Einheit
Neapolis	2	Die Handelsroute nach Neapolis ist immer verfügbar
Verzinsung	2	5% Zinsen auf Ihre Dinarii
Materialmarkt	3	Materialien werden für den halben Preis verkauft und angekauft
Serdica	4	Die Handelsroute nach Serdica ist immer verfügbar
Auf die harte Weise	5	Sobald eine Einheit stirbt, erhalten die umliegenden Verbündeten 10.000 Erfahrungspunkte
Triumph	5	Einer siegreichen Truppe winken 10.000 Erfahrungspunkte
Preis des Wissens	7	5% Ihrer Denarii tragen zur Forschung bei
Secutores einberufen	8	Bei der einberufenen Truppe handelt es sich um Secutores
Meistertraining	9	Doppelte Trainingskosten ohne ein Stufenlimit



Erbschaft	9	30 Minuten nach Spielbeginn erhalten Sie 15.000 Denarii
Bestechung	10	Entlassen Sie für 3.000 Denarii jede demoralisierte, feindliche Einheit

FÄHIGKEITEN DER LUCII FAMILIE

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Brutale Ausbeutung	-	Sklavenmärkte benötigen 3 Sklaven weniger
Besser Produktion	-	Bauernhöfe, Minen und Holzfällerhütten werden bereits aufgewertet errichtet
Römische Effizienz	1	200 Denarii Einkommen, wenn der Effizienz-Zustand erreicht ist
Sklavenmeister	1	200 Denarii Einkommen, wenn Sie über mehr als 30 Sklaven verfügen
Vorarbeiter	2	Sklaven arbeiten so effektiv wie Plebejer
Militärexperten	2	Training kostet keine Denarii
Sklavenbauarbeiter	3	Wenn Sie über mehr als 30 Sklaven verfügen, wird die Bauzeit auf 50% gesenkt
Verb. Bauernhöfe	4	Bauernhöfe verfügen über eine zusätzliche Möglichkeit der Aufwertung, wenn sie errichtet werden
Verbesserte Minen	4	Minen verfügen über eine zusätzliche Möglichkeit der Aufwertung, wenn sie errichtet werden
Verb. Holzfällerhütten	4	Holzfällerhütten verfügen über eine zusätzliche Möglichkeit der Aufwertung, wenn sie errichtet werden
Vulcans Gunst	5	Schmiede produzieren das Doppelte
Säule des Triumphs	7	Erhöht die Wirkung der Säule auf Stufe 12
Dux	9	Sie können zwei Truppen einberufen, anstatt der üblichen einzelnen
Handelsvertrag	9	Sie erhalten Denarii für den Überschuss an Holz, Eisen, Marmor und Stein
Zusatzproduktion	9	Bauernhöfe, Minen und Holzfällerhütten erhalten eine zusätzliche Möglichkeit der Aufwertung, wenn diese errichtet werden

FÄHIGKEITEN DER FLAVII FAMILIE

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Stadt der Philosophen	-	Sie erhalten 5 mehr Popularität, wann immer eine Erforschung abgeschlossen wurde

Fördermittel	-	Sie erhalten 200 Denarii, wann immer eine Erforschung abgeschlossen wurde
Praefectus Urbanus	1	Beschäftigte Patrizier werden niemals kriminell
Studiert	2	Gelehrte verdoppeln die Forschung
Wissen ist Wohlstand	3	Während Sie die Forschung ruhen lassen, generieren Ihre Forschungspunkte Denarii
Wissen ist Macht	3	Während Sie die Forschung ruhen lassen, verschaffen Ihre Forschungspunkte den Truppen Erfahrungspunkte
Billige Patrizier	4	
Zeitliche Erfahrung	5	
Goldenes Wissen	6	Wenn Sie alle möglichen Forschungen abgeschlossen haben, treten Sie in das Goldene Zeitalter ein
Olivenversorgung	7	Patrizier Villen benötigen kein Olivenöl
Kleidungsversorgung	7	Patrizier Villen benötigen keine Kleidung
Meistertraining	8	Doppelte Kosten für das Training ohne ein Stufenlimit
Unaufh. Wissen	9	Wenn Sie alle möglichen Forschungen abgeschlossen haben, erreichen alle Ihre Truppen mind. Stufe 12
Unb. Wissen	9	Wenn Sie alle möglichen Forschungen abgeschlossen haben, erhalten Sie 10.000 Denarii
Prätorianer Garde	10	Einberufene Truppe sind Prätorianer

FÄHIGKEITEN DER JULII FAMILIE

NAME	STUFE	BESCHREIBUNG
Flachs Export	-	200 Denarii Einkommen, wenn Sie 30% oder mehr Leinen besitzen
Wein Export	-	200 Denarii Einkommen, wenn Sie 30% oder mehr Wein besitzen
Vox Populi	1	Vierfachen Bonus durch Insulae (standortbezogen)
Eureka!	2	200 Forschungspunkte während hoher Popularität
Siegesparade	2	Sie gewinnen 10 Popularitätspunkte, wenn eine Ihrer Truppen den Feind schlägt
Darsteller	3	Theater sorgen für die doppelte Versorgung an Unterhaltung
Pax Romana	4	Jedes Moment löst ein goldenes Zeitalter aus
Goldene Ära	4	Das goldene Zeitalter nimmt Einfluss auf 8 Gebäude
Praetor Peregrinus	5	Keine Kriminalität während hoher Popularität
Fleisch für die Bev.	6	Schweinefarmen erzeugen 30% Nahrung
Brot für die Bev.	6	Weizenfarmen erzeugen 30% Nahrung
Bacchanalia	7	Festivals sind 50% billiger
Triarii Wachen	8	Die einberufene Truppe sind Triarii
Motivation	9	Doppelte Erfahrung solange populär
Quaestor	9	Sie erhalten 50 Denarii, solange Ihre Popularität hoch ist



ANWESEN UND PERSÖNLICHE REICHTÜMER

Ihr Charakter kann bis zu fünf verschiedene Anwesen besitzen. Diese Anwesen verschaffen Ihnen in jeder Mission, die der Charakter übernimmt, zusätzliche Ressourcen.

Um ein Anwesen käuflich zu erwerben, muss der Charakter die jeweilige Summe mit Denarii aus seinem persönlichen Besitz begleichen. Der Spieler kann für erfolgreich abgeschlossene Missionen oder Bonusmissionen zu persönlichem Reichtum gelangen. Er erhält außerdem 1.000 Denarii für jeden Multiplayersieg.

Neue Anwesen werden im Laufe einer jeden Kampagne verfügbar. Zusätzliche Anwesen können durch erfolgreiche Komplettierung von Bonuszielen bzw. Siegen im Multiplayermodus freigeschaltet werden.

Sie können Anwesen für 25% ihres ursprünglichen Preises wieder verkaufen. Dies könnte eintreten, wenn Sie sich zum Beispiel im Besitz von fünf Anwesen befinden, jedoch beabsichtigen, sich ein anderes Anwesen zuzulegen.

Eisenminen in Aleria	+5 Eisen	1.000
Eisenminen in Dalmatien	+10 Eisen	2.000
Eisenminen in Athen	+15 Eisen	5.000
Eisenminen in Las Medulas	+30 Eisen	10.000
Steinbrüche in Cabrera	+10 Steine +5 Marmor	1.000
Steinbrüche in Gaeta	+15 Marmor	2.000
Steinbrüche in Britannien	+10 Steine +10 Marmor	2.500
Steinbrüche in Thessalien	+40 Steine	5.000
Steinbrüche in Singidunum	+30 Steine +30 Marmor	5.000
Holzfällerlager in Caralis	+10 Holz	500
Sägewerke in Corduba	+20 Holz	2.000
Holzfällerlager in Segobriga	+30 Holz	4.000
Wälder von Lusitania	+40 Holz	8.000
Märkte in Narbo	+6 Waren	1.000
Märkte in Capua	+10 Waren	2.000
Märkte in Campania	+15 Waren	4.000
Märkte in Karthago	+20 Waren	8.000
Märkte in Rom	+30 Waren	15.000
Sklavenmärkte in Aeolia	+10 Sklaven	1.500
Sklavenmärkte in Herculaneum	+20 Sklaven	4.000

Sklavenmärkte in Gregovia	+25 Sklaven	5.000
Sklavenmärkte in Alesia	+35 Sklaven	8.000
Legio VIII	+15 Rekruten	1.000
Legio V	+20 Rekruten	2.000
Legio XVI	+30 Rekruten	4.000
Legio XIII	+40 Rekruten	8.000
Weizenfarmen in Apulien	+5 Weizen	500
Schweinefarmen in Apulien	+5 Fleisch	500
Bauernhöfe in Etruria	+5 Weizen +5 Fleisch	1.000
Bauernhöfe in Thessaloniki	+5 Olivenöl +10 Wein	1.500
Bauernhöfe in Sardinien	+15 Leinen	2.000
Bauernhöfe in Limonium	+15 Weizen +10 Leinen	3.000
Bauernhöfe in Memphis	+15 Olivenöl +15 Leinen	4.000
Villa in Pompeji	+35 Wein	5.000
Felder in Sparta	+40 Olivenöl	5.000
Felder in Mediolanum	+30 Weizen +30 Wein	7.000
Häfen in Genua	+15 Stoffe +5 Ziegel	3.000
Häfen in Brundisium	+15 Brot +15 Wurst	3.000
Häfen in Utica	+20 Mehl +20 Eisenerz	5.000
Häfen in Apollonia	+30 Marmor +30 Ziegel	7.000

BEDIENFELD



BAUMENÜ

Alle Strukturen, Plattformen und Dekorationen werden mit Hilfe des Baumenüs erstellt. Das Baumenü kann durch einen Rechtsklick auf eine beliebige Stelle des Bildschirms geöffnet werden. Dieses Menü besteht aus einigen einfachen Kategorien. Das Auswählen einer Gebäudekategorie öffnet ein Untermenü, welches alle Strukturen der jeweiligen Kategorie beinhaltet.

STADTÜBERBLICK

Bei dem Stadtüberblick handelt es sich um eine Draufsicht der gesamten Karte. Sie ist besonders nützlich, um Ressourcenvorkommen lokalisieren zu können, die verschiedenen hervorgehobenen Probleme in der Stadt zu überprüfen und um rasch weit entfernte Punkte auf der Karte erreichen zu können. Um den Stadtüberblickmodus aufzurufen, betätigen Sie die Leertaste oder zoomen mit Hilfe des Mauseisens soweit es geht heraus. Um den Stadtüberblickmodus wieder zu verlassen, betätigen Sie erneut die Leertaste oder zoomen mit Hilfe des Mauseisens herein.



MITTEILUNGEN

Mitteilungen werden im oberen Bildschirmbereich angezeigt. Sie beinhalten ebenso Informationen über Bedrohungen wie auch die neuesten Entwicklungen in der Stadt. Ein Linksklick auf das Mitteilungensymbol bringt Sie direkt zum Ort des Geschehens oder offenbart Ihnen detaillierte Informationen darüber. Ein Rechtsklick schließt das Mitteilungsfenster wieder. Sollte das Mitteilungssymbol für eine bestimmte Zeit unbeachtet bleiben, wird es automatisch geschlossen.

INFORMATION-BUTTONS UND ÜBERSICHTEN



Ein Klick auf die obere Informationsleiste aktiviert die Information-Buttons. Jeder dieser Buttons beinhaltet nützliche Hinweise über die verschiedenen Aspekte Ihrer Stadt.

Charakter – Ein Klick auf diesen Button öffnet den Charakterbildschirm. Hier erhalten Sie Zugang zu den Fähigkeiten und den Anwesen.

Häuser – Die Anzahl der Häuser, die in der Stadt gebaut wurden. Klicken Sie darauf, um die Häuserdichte zu prüfen. Ihre Häuser werden dabei in Abhängigkeit von der Kaste der Bewohner gefärbt.

Nahrung – Die durchschnittliche Nahrungsversorgung in der gesamten Stadt wird auf dem Button dargestellt. Klicken Sie darauf, um sich einen Überblick zu verschaffen. Häuser werden in Abhängigkeit zum Bedarf eingefärbt.

Unterhaltung – Hier können Sie sich über die gegenwärtige Versorgung der Unterhaltung informieren. Die Häuser werden dabei im Bezug auf den Unterhaltungsbedarf gefärbt.

Religion – Die Religiosität der Einwohner wird hier dargestellt. Betätigen Sie den Button, um den Bedarf an Religion bei Ihren Häusern farblich erkenntlich zu machen.

Erwerbstätigkeit – Stellt die prozentuale Beschäftigung der Einwohner dar. Ein Klick verschafft Ihnen den nötigen Überblick und markiert arbeitslose Bürger und stillgelegte Arbeitsplätze.

Hygiene – Stellt die prozentuale Hygiene Ihrer Stadt dar. Ein Klick lässt farblich markiert erkennen, welche Häuser keinen Anschluss zu Brunnen und/oder Kräuterkundigen besitzen.

Kriminalität – Die Kriminalitätsrate verschafft Ihnen das Wissen, wie es um die Sicherheit bestellt ist. Ein Klick lässt jene Häuser erkennen, aus denen potenziell Verbrecher hervorgehen können.

ROHSTOFFKATEGORIEN

Ein Klick auf die Rohstoffkategorien, welche sich in der Leiste des unteren Bildschirmbereichs befinden, offenbart Ihnen verschiedene Gruppen von fließenden Rohstoffen. Das Spiel ändert automatisch die Kategorien der aufgelisteten fließenden Ressource, sobald dies erforderlich wird. Die gegenwärtige Menge jeder Ressource wird auf dem entsprechenden Button dargestellt. Ein Klick auf einen Ressource-Button aktiviert eine Übersicht, auf der die Produzenten und Konsumenten dieser Ressource hervorgehoben werden.

Materialien – Holz, Ziegel, Stein, Marmor, Eisen.

Nahrung – Fleisch, Würste, Weizen, Brot.

Andere – Wein, Olivenöl, Leinen, Stoffe, Güter, Sklaven.

CHARAKTERBILDSCHIRM

Der Charakterbildschirm kann von der Kampagnenkarte oder über den Charakterinformations-Button, der durch Anklicken auf die obere Informationsleiste erscheint, aufgerufen werden. Dieser Bildschirm verschafft Ihnen Zugang zu



den Fähigkeiten und den Anwesen des jeweiligen Charakters.

Um eine verfügbare Fähigkeit zu erwerben, müssen Sie nur auf dieses klicken und einen Ihrer Fähigkeitspunkte opfern. Um ein Anwesen zu erwerben oder zu verkaufen, wählen Sie dieses aus und klicken Sie dann auf den Kaufen- oder Verkaufen-Button. Alternativ können Sie auch zweimal auf das Anwesensymbol klicken. Vergewissern Sie sich, dass Sie über genügend Eigenkapital verfügen, wenn Sie sich für den Kauf eines Anwesens entscheiden. Sie können während einer Mission keine Fähigkeitspunkte verteilen und keine Anwesen kaufen oder verkaufen.

FORSCHUNGS-ÜBERSICHT

Dieses Fenster beinhaltet Informationen über die Gesamtzahl der Forschungspunkte, die von Ihrer Stadt erzeugt werden, die erforschten Ziele sowie die verbleibende Zeit für die gegenwärtige Erforschung.

Die Forschungsziele sind in drei verschiedene Bereiche angeordnet – Architektur, Technologie und Kriegsführung. Um ein Forschungsziel auszuwählen, müssen Sie auf das entsprechende Symbol klicken. Einige Forschungsziele können in eine Warteschleife gesetzt werden. Die nächste Erforschung startet in diesem Fall automatisch, wenn die vorherige abgeschlossen wurde. Um ein Forschungsziel aus der Warteschleife zu entfernen, muss dieses mit einem Rechtsklick versehen werden.

STEUERUNG DES MILITÄRS

Sie können Ihre Einheiten auswählen, indem Sie einfach auf diese oder die dazugehörigen Symbole klicken, die sich in der Einheitenkategorie der Rohstoffleiste am unteren Bildschirmrand befinden. Um mehrere Einheiten zu gruppieren, halten Sie die Ctrl-Taste gedrückt und betätigen dann eine Taste von 0 bis 9. Das Drücken der entsprechenden Zahlentaste wählt die dazugehörige Gruppe aus.

Sie können einer ausgewählten Gruppe die Befehle zum Bewegen oder zum Angreifen geben, indem Sie den Bewegen- oder Angriff-Button auf der Hinweistafel der jeweiligen Einheit betätigen. Alternativ können Sie einen Rechtsklick auf eine freie Stelle ausführen, um einer ausgewählten Gruppe den

Marschbefehl zu erteilen. Ein Rechtsklick auf einen Feind führt den Angriffsbefehl aus.

TASTATURKÜRZEL

Die meisten gewöhnlichen Spielbefehle lassen sich nach Wunsch auf entsprechende Tasten legen. Einige der nützlichsten vorgegebenen Kürzel sind:

F1	–	Hilfe
F2	–	Charakterbildschirm
F3	–	Übersicht der Häuser
F4	–	Forschungs-Übersicht
F5	–	F10 – Übersicht der Städte
Home	–	Kameraperspektive schwenkt in die Ausgangsstellung
Alt	–	Schwenkt die Kamera durch die Außenposten
Tab	–	Schwenkt die Kamera durch dunkle Gebäude
A	–	Erteilt einen Angriffsbefehl (nur Einheiten)
M	–	Erteilt einen Marschbefehl (nur Einheiten)
T	–	Trainings- bzw. Trainingsstoppbefehl (nur Einheiten)
X	–	Erteilt einen besonderen Angriffsbefehl (nur Einheiten)
Ctrl + S	–	Schnellspeichern
Ctrl + L	–	Schnellladen

SPIELMECHANIK

BAUPROZESS

Der Bau eines jeden Gebäudes kostet Denarii und benötigt eine gewisse Zeit. Während dieser Zeit verschlingt das Gebäude eine Menge Baumaterialien (mehr als die nachfolgende Instandhaltung).

Sollten Sie über viele überschüssige Baumaterialien verfügen, können Sie auch die gleichzeitige Konstruktion mehrerer Gebäude veranlassen.

Bei dem Bauarbeiterlager handelt es sich um ein spezielles Gebäude, welches die Geschwindigkeit aller im Umkreis befindlichen Bauarbeiten beschleunigt.

Die meisten Gebäude bedürfen eines verbündeten Nachbargebäudes und/oder dem Vorhandensein spezifischer Lagerstätten. In feindlichen Gebieten ist der Bau neuer Gebäude generell verboten. Einige Gebäude haben besondere



Anforderungen an die Konstruktion und können nur auf einem entsprechenden Vorkommen errichtet werden.

Der Außenposten ist ein ganz spezielles Gebäude, welches weit außerhalb der Stadt errichtet werden kann, um eine neue Siedlung zu gründen. Um einen Außenposten bauen zu können, muss sich eine befreundete Einheit in der Nähe befinden.

WIE KOMME ICH AN DENARIII?

Tempel generieren im Laufe der Zeit Denarii. Dies hängt von verschiedenen Aspekten Ihrer Stadt ab. Der Tempel des Saturn etwa generiert Denarii für jedes Haus in dessen Umgebung, was wiederum von der religiösen Zufriedenheit dieser Häuser abhängig ist. Platzieren Sie einige verschiedene Tempel im selben Wohnviertel, um einen größeren Effekt zu erzielen.

Eine starke Industrie aufzubauen und Ressourcen über Handelsposten und Häfen zu exportieren, kann sehr profitabel sein. Sie müssen Meilensteine einnehmen, um Landhandelsrouten zu sichern. Neue Handelsrouten und Häfen können mit Hilfe der Funktion ‚Suche neue Handelsroute‘ entdeckt werden. Es ist möglich, eine Ressource auf einer billigen Handelsroute zu kaufen und diese zu einem höheren Preis auf einer anderen Handelsroute zu verkaufen.

Schließlich können Sie noch die Steuerfunktion im Forum benutzen, um Denarii zu erwerben, deren Höhe dann von der Anzahl der Häuser in Ihrer Stadt abhängig ist. Dies wirkt sich jedoch auf Ihren Popularitätsgrad aus, der in diesem Fall sinken würde. Sie können auch Barbarensiedlungen vernichten, um ein paar Denarii zu verdienen.

BEDÜRFNISSE

Die gesamte Bevölkerung benötigt Nahrung, Unterhaltung und Religion. Die Versorgung all dieser Bedürfnisse wird individuell für jedes Haus berechnet und schwankt zwischen 0% (das Bedürfnis ist nicht zufriedenstellend) und 100% (das Bedürfnis wurde bis zum höchsten Grad befriedigt). Die durchschnittliche Versorgung der Bedürfnisse für die gesamte Stadt berechnet sich aus den einzelnen Bedarfsbefriedigungen der einzelnen Häuser.

Viele Gebäude dienen der Versorgung von Häusern in einem bestimmten Umfeld, wobei auch bei denen eine geringe Wirkung festzustellen ist, die den Radius gerade verlassen haben.

Mehrere Gebäude, die dasselbe Bedürfnis befriedigen, haben einen kumulativen Effekt, sofern es sich um unterschiedliche Gebäudetypen handelt.

Eine besonders gute oder sehr schlechte Versorgungslage wird Ihre Stadt entsprechend beeinflussen und verschiedene Stadt-Zustände auslösen. Bedürfnisse beeinflussen ferner auch die Kriminalität und Ihre Popularität.

WIE STEIGERN SIE IHRE POPULARITÄT

Ihre Popularität können Sie auf vielerlei Arten steigern. Das Platzieren von Gebäuden verleiht Ihnen mitunter einen Popularitätsbonus, wenn gewisse Gegebenheiten eintreffen (siehe Platzierungs-Bonus). Sie können Denarii in einigen Tempeln spenden, um ein Fest auszurichten, welches Ihre Popularität ansteigen lässt.

Einen hohen Durchschnitt an Nahrungs- und Unterhaltungsversorgung lässt Ihre Popularität bis zu einer vorgegebenen Obergrenze ansteigen. Diese Obergrenze basiert auf der durchschnittlichen Nahrungsversorgung Ihrer Stadt, während die Höhe, ab welcher Sie Popularität erlangen, auf dem Durchschnittswert der Unterhaltungsversorgung in Ihrer Stadt basiert.

Vergessen Sie nicht, dass, sollte die Nahrungszufriedenheit in Ihrer Stadt sinken, auch Ihre Popularität langsam abnimmt. Sobald Ihre Popularität 0 erreicht, wird es einen Aufstand in Ihrer Stadt geben.

STÄDTISCHE KASTEN

PLEBEJER

Plebejer sind der Grundstock eines Landbesitzers im alten Rom. Sie leben in Insulae und arbeiten in den meisten der einfacheren Gebäude einer kleinen Stadt. Solange Sie genug zu Essen haben werden Sie nicht gewalttätig. Plebejische Insulae mit einer hohen Nahrungsversorgung produzieren Güter für die weiterentwickelte Equites Kaste.



EQUITES

Equites, auch bekannt als Equestrians, sind Mitglieder des equestrianischen Ordens, der militärischen Elite des antiken Roms. Sie können viele Gebäude in der Stadt besetzen, besonders jene, die sich mit militärischen Angelegenheiten befassen, und sie leisten normalerweise bessere Arbeit als die Plebejer. Equites benötigen Güter und werden nicht kriminell, solange deren Bedürfnisse nach Nahrung und Unterhaltung gestillt werden. Sie stellen Soldaten für die Armee zur Verfügung, wenn genügend für Unterhaltung gesorgt wird.

PATRIZIER

Bei den Patriziern, die in entsprechenden Villen leben, handelt es sich um die höchste städtische Kaste. Sie werden für die angesehensten Gebäude der Stadt benötigt und sind besser als jede andere Kaste für die entsprechenden Arbeiten geeignet. Sie zahlen zudem höhere Steuern als die anderen Kasten, besonders, wenn gut für deren Religion gesorgt wird. Sie haben einen hohen Lebensstandard und sind nicht wirklich glücklich, bevor alle ihre Bedürfnisse befriedigt wurden.

SKLAVEN

Sklaven sind untergeordnete Arbeiter, die von den Sklavenmärkten geliefert werden. Sie erledigen die meisten wichtigen Arbeiten, verrichten diese aber meist schlechter als die Bürger. Im Gegenzug müssen Sie sich nie darüber Gedanken machen, wie die Sklaven zufriedengestellt werden können. Außerdem bietet ein einzelner Sklavenmarkt genügend Arbeitskräfte zum Bau vieler Gebäude.

ARBEITSKRÄFTE UND BESCHÄFTIGUNG

Jeder Arbeitsplatz benötigt Arbeiter einer bestimmten Kaste, um funktionieren zu können. Jedes Gebäude – Insula, Equitehaus oder Patrizier Villa wird mit Arbeitern für genau diese eine Baustelle beliefert. Sklavenmärkte liefern Sklavenarbeiter an alle Arbeitsplätze in deren Umkreis.

Viele Arbeitsplätze können Arbeiter zweier unterschiedlicher Kasten beschäftigen. In solch einem Fall verrichten die höhergestellten Kasten eine bessere Arbeit. Aus diesem Grund sollten Sie, sobald Sie es sich leisten können, auf bessere Arbeiter zurückgreifen, um Ihre Produktivität zu erhöhen.

Wenn Sie einen Arbeitsplatz manuell aufgeben, werden die Arbeiter entlassen

und können an anderer Stelle wieder eingesetzt werden. Wenn Sie einen Arbeitsplatz manuell eröffnen, werden im näheren Umkreis verfügbare Arbeiter gesucht. Diese werden auch aus funktionierenden Gebäuden abgezogen, insofern sich keine arbeitslosen Arbeiter in der Umgebung aufhalten.

SKLAVEN

Die Sklaven ermöglichen Ihnen den Bau von Sklavenmärkten und anderen Gebäuden. Jeder Sklavenmarkt kann alle umliegenden Gebäude mit Sklaven versorgen. Dies bedeutet, dass alle in der Nähe eines Sklavenmarktes befindlichen Gebäude auf den „Sklavenarbeitsmodus“ umschalten können. Auf diesem Weg können Außenposten außerhalb Ihrer Stadt erreicht werden, ohne sich über irgendwelche Bedürfnisse Gedanken machen zu müssen.

Die Positionierung Ihrer Sklavenmärkte ist von enormer Bedeutung. Während der Aufstellung sollten Sie versuchen, soviel Felder und Ressourcenvorkommen wie möglich in den Umkreis des Sklavenmarktes mit einzubeziehen.

Sie können durch Handel oder durch das Niederreißen barbarischer Dörfer zusätzliche Sklaven erwerben.

FLIESENDE RESSOURCEN

Die meisten Rohstoffe im Spiel, wie Weizen, Holz oder Güter sind fließende Rohstoffe. Dies bedeutet, dass diese im Spiel als Gesamtheit der jeweiligen Produktion abzüglich des allgemeinen Verbrauchs dargestellt sind. Produktion erhöht und Konsum verringert diesen Wert.

Wenn Ihnen zum Beispiel 5 Hölzer zur Verfügung stehen bedeutet dies, dass Ihre Holzproduktion um 5 höher ist als Ihr Verbrauch. Wenn der Verbrauch höher ist als die Produktion, bekommt die fließende Ressource einen negativen Wert. Diese Situation löst eine negative Statistik aus oder verursacht die Schließung einiger Arbeitsplätze, weil die erforderlichen Ressourcen nicht mehr ausreichen.



MATERIALIEN

Holz
Stein
Ziegel
Marmor
Eisen

NAHRUNG

Fleisch
Würste
Weizen
Mehl
Brot
Wein

ANDERE

Olivenöl
Leinen
Stoffe
Güter
Sklaven

GEBIETSRESSOURCEN

Gebietsressourcen, wie Wasser oder Werkzeuge, sind nicht begrenzt. Sie sind jedoch vorhanden oder fehlen gänzlich an einigen Punkten auf der Karte. Ein einzelner Erzeuger einer Gebietsressource versorgt alle Konsumenten im Umkreis solange alles funktioniert.

LISTE DER GEBIETSRESSOURCEN

Wasser
Werkzeuge
Waffen
Planken
Pferde
Leder

STADT-ZUSTÄNDE

Stadt-Zustände repräsentieren entscheidende Veränderungen im Spiel, welche durch spezifische Umstände, z. B. der Lebensbedingungen ausgelöst werden. Diese Zustände können sich positiv oder negativ auf Ihr Bestreben auswirken - manche Zustände sind erstrebenswert, andere nicht.

Jeder Zustand besitzt eine spezifische Startbedingung, einen spezifischen Effekt und eine bestimmte Endbedingung. Der Zustand wird ausgelöst, sobald die Bedingung(en) erfüllt sind und hält an, bis die Endbedingungen eintreten. Der Effekt des Stadt-Zustandes hält an, bis das Ende erreicht ist.

LISTE ALLER STADT-ZUSTÄNDE IM SPIEL

NAME	START	WIRKUNG	ENDE
ÜBERFLUSS (REICH-TUM)	Die durchschnittliche Nahrungsversorgung ist optimal.	Plebejische Häuser kosten keine Denarii	Die durchschnittliche Nahrungsversorgung fällt unter 70%
RASENDER GEBÄUDE-BAU	Mehrere Gebäude werden in kurzen Abständen fertig gestellt	Gebäude werden dreimal schneller fertig gestellt	Drei Minuten sind verstrichen
LEISTUNGSFÄHIG-KEIT	Es gibt keine arbeitslosen Bürger oder inaktive Gebäude in Ihrer Stadt	Kosten für Verbesserungen werden halbiert	Es gibt weder arbeitslose Bürger noch inaktive Gebäude
WOHLBEFINDEN	Die durchschnittliche Unterhaltung Ihrer Stadt beträgt über 70%	Popularität wächst doppelt so schnell	Die durchschnittliche Unterhaltung fällt unter 65%
GOLDENES ZEIT-ALTER	Das erste Monument wurde fertig gestellt	Baukosten werden halbiert	4 Gebäude wurden fertig gestellt
ALBERTÜMLICH	Sie haben mehr als 30 Minuten nach dem Bau des Forums gespielt Erforschung fällt	leichter	Endet nicht
POPULÄR	Ihre Popularität liegt über 90%	Die Moral Ihrer Truppen ist höher	Popularität fällt unter 80%
KRIEGSRECHT	Wird über das Forum aktiviert	Religiosität und Unterhaltung verbleiben auf festgesetzten Stufen Es gibt keine Unruhen in der Stadt	Mittels des Forums zu deaktivieren
JUPITERS SEGEN	Errichten Sie 3 Tempel des Jupiter. Ein Zustand der Segnung kann jedoch nur einmal in Ihrer Stadt herbeigeführt werden	In der Nähe eines Tempels des Jupiters wird es keine Kriminalität geben	Ein Tempel des Jupiters wurde zerstört
Vestas Segen	Errichten Sie 3 Tempel der Vesta. Ein Zustand der Segnung kann jedoch nur einmal in Ihrer Stadt herbeigeführt werden	Es kann keinen Ausbruch einer Seuche in Ihrer Stadt geben	Ein Tempel der Vesta wurde zerstört
Saturns Segen	Errichten Sie 3 Tempel des Saturn. Ein Zustand der Segnung kann jedoch nur einmal in Ihrer Stadt herbeigeführt werden	Tempel des Saturns generieren den doppelten Erlös an Denarii	Ein Tempel der Vesta wurde zerstört
Mars Segen	Errichten Sie 3 Tempel des Mars. Ein Zustand der Segnung kann jedoch nur einmal in Ihrer Stadt herbeigeführt werden	Neu trainierte Truppen beginnen mit einer Stufe höher als gewöhnlich	Ein Tempel der Vesta wurde zerstört

NAME	START	WIRKUNG	ENDE
ÜBERFLUSS (REICH-TUM)	Die durchschnittliche Nahrungsversorgung ist optimal.	Plebejische Häuser kosten keine Denarii	Die durchschnittliche Nahrungsversorgung fällt unter 70%
Arbeiterstadt	Nur Plebejer leben in der Stadt	Kosten von Bauarbeiterlagern werden halbiert	Eintrittsbedingung wurde verletzt
Stadt des Adels	Über 50% der Häuser sind Patrizier Paläste oder Equite Häuser	Steuern erbringen doppelte Einkünfte	Eintrittsbedingung wurde verletzt
Triumph	3 feindliche Einheiten wurden in rascher Abfolge vernichtet	Einheiten erhalten doppelte Erfahrung	Sie verlieren eine militärische Einheit
Hungersnot	Der durchschnittliche Nahrungsbedarf Ihrer Stadt wird nicht befriedigt	Kürzlich errichtete Häuser sind nicht bewohnt	Steigern Sie die durchschnittliche Nahrungsversorgung um 25%
Stagnation	Mangel an Baumaterialien	Die Bauzeit aller Gebäude verdreifacht sich	Alle Baumaterialien liegen über Null
Arbeitslosigkeit	Zu viele Einwohner benötigen Arbeit	Einige zufällige Häuser ohne Beschäftigung wurden verlassen	Arbeitslosigkeit beträgt über 55%
Mangel an Gütern	Güter sind knapp	Equitehäuser werden aufgrund des Gütermangels verlassen	Güter liegen über Null
Mangel an Luxus	Olivöl oder Stoffe werden knapp	Patrizianische Villen stehen aufgrund des Mangels an Luxusgütern leer	Güter liegen über Null
Seuche	Geringe Hygiene – zu wenig Brunnen und Kräuterkundige befinden sich in bewohnten Gegenden	Es bricht eine Seuche in der Stadt aus. Häuser in der Nähe des infizierten Areals werden verlassen, bis ein Kräuterkundiger zur Verfügung steht, zur Hilfe kommt	Der Ausbruch der Seuche wird bald vorüber sein
Geringe Unterhaltung	Die Nachfrage an Unterhaltung wird nicht ausreichend befriedigt	Sie können die meisten Aktionen, die Ihre Popularität zurückführen, nicht ausführen	Erhöht die durchschnittliche Unterhaltung auf über 30%
Konkurs	Ihr Denarii Vermögen ist im Minus	Wenn Sie Ihr Vermögen nicht innerhalb des Zeitlimits auf 1000 Denarii erhöhen, wird für Sie alles verloren sein, Gouverneur	Sie gewinnen wenigstens 1.000 Denarii
Aufbruch	Es gibt zu viel Kriminalität in der Stadt oder Ihre Popularität liegt bei 0%	Ein wütender Mopp beginnt, Ihre Gebäude in Brand zu setzen	Der Mopp zerstreut sich, nachdem 5 Gebäude in Brand gesteckt wurden

NAME	START	WIRKUNG	ENDE
ÜBERFLUSS (REICH-TUM)	Die durchschnittliche Nahrungsversorgung ist optimal.	Plebejische Häuser kosten keine Denarii	Die durchschnittliche Nahrungsversorgung fällt unter 70%
Sklavenaufstand	Der Sklavenrohstoff ist negativ	Die aufständischen Sklaven zerstören alle 30 Sekunden einen Sklavenmarkt oder eine Arena	Eintrittsbedingung wurde verletzt
Unterbeschäftigt	Nicht genügend Soldaten	Alle Ihre Einheiten sind demoralisiert	Es befinden sich genügend Soldaten in der Stadt

HYGIENE UND SEUCHEN

Die Hygiene aller Gebäude in Ihrer Stadt trägt zur Hygienerate der Stadt mit bei. Sollten Sie über Häuser verfügen, die nicht von einem Brunnen oder einem Kräuterkundigen abgedeckt werden, erhalten Sie ziemlich bald die Meldung, dass Ihrer Stadt demnächst der Ausbruch einer Seuche bevorsteht.

Brunnen reduzieren die Wahrscheinlichkeit eines Seuchenausbruches in Ihrer Stadt beträchtlich. Während diese allein die Seuche nicht verhindern können, helfen die Brunnen doch dabei, die Zeit, in der die hygienischen Risiken in Ihrer Stadt anwachsen können, zu verringern.

Kräuterkundige erhöhen ebenfalls die Hygiene Ihrer Stadt und versuchen außerdem, umliegende infizierte Häuser im Falle einer möglichen Seuche zu heilen. Verfügt das Viertel über einen Brunnen und einen Kräuterkundigen, ist dieses so gut wie sicher gegen den möglichen Ausbruch einer Seuche.

Sollte sich eine Seuche in Ihrer Stadt ausbreiten, werden die Häuser in weniger als 2 Minuten verlassen. Gelegentlich wird es Ihrem Kräuterkundigen gelingen, infizierte Häuser zu retten. Es wird danach aber sehr schwer werden, den früheren Glanz Ihrer Stadt wieder herzustellen. Aus diesem Grund sollten Sie den Ausbruch von Seuchen in Ihren Städten wenn möglich auf jeden Fall verhindern.



HANDEL

DER HANDEL AN LAND

Um mit dem Landhandel beginnen zu können, benötigen Sie einen Handelsposten und einen Meilenstein, der von Ihnen kontrolliert wird. Um dies zu bewerkstelligen, müssen Sie eine Armee nah an den Meilenstein heranführen, woraufhin dieser automatisch einen neuen Besitzer erhält. Wenn Sie auf einen unter Ihre Kontrolle befindlichen Meilenstein klicken, können Sie die Städte sehen, zu denen Sie von nun an Zugang zu offenen Handelsrouten haben.

Nachdem Sie die Kontrolle über einen Meilenstein haben, können Sie einen Handelsposten errichten und somit das ‚Start Handel‘ Kommando auf dem Handelsposten Hinweisfeld auslösen. Diese Aktion öffnet das Handelsbedienfeld, wo Sie die Ressourcen auswählen können, die Sie zum Tausch anbieten möchten. Zudem finden Sie hier alle verfügbaren Handelsrouten für diese Ressource.

DER HANDEL ZUR SEE

Der Handel auf See ist dem auf dem Landweg nicht unähnlich. Anstelle der Meilensteine, die die Handelsrouten an Land zugänglich machen, funktioniert hier das Ganze mit einem Befehl von Ihren Häfen aus. Jedes Mal, wenn Sie auf den entsprechenden Button klicken, startet ein 60-Sekunden-Countdown. Sobald die Zeit abgelaufen ist, stehen Ihnen zwei neue Städte für den Handel auf See zur Verfügung. Die gegenwärtig aktiven Geschäfte werden bei keiner Suche nach neuen Handelsrouten zurückgesetzt. Sollten Sie über einen Leuchtturm verfügen, öffnet Ihnen der ‚suche neuen Handelsrouten‘ Befehl drei Städte anstelle von zweien.

KRIMINALITÄT

Wenn Sie die Bedürfnisse der Bevölkerung missachten, werden sich ziemlich bald Probleme mit der Kriminalität in Ihrer Stadt ergeben. Häuser, in denen die Bewohner ohne Beschäftigung sind, sind einer höheren Kriminalitätsanfälligkeit ausgesetzt und Sie sollten verstärkt die entsprechenden Bedürfnisse stillen.



Sie sollten beachten, dass in bewohnten Häusern die Versorgungsrate eines oder mehrerer Bedürfnisse mindestens 10% betragen sollte. Unbewohnte Gebäude benötigen hingegen 30% Versorgung derselben Bedürfnisse.

Die Kriminalitätsrate der Plebejer ist von deren Nahrungsversorgung abhängig. Equites benötigen Nahrung und Unterhaltung, um nicht kriminell zu werden. Bei patrizianischen Villen hingegen müssen Sie auf alle Bedürfnisse achten. Die reichen Viertel ziehen jede Menge Kriminalität an. Und dies solange, bis alle Bedürfnisse ihrer Bewohner befriedigt sind.

Sollte ein Haus Probleme mit der Kriminalität haben, könnte ein Verbrecher sich aus dem Haus schleichen und ein Gebäude in Brand stecken. Wenn sich im Viertel mehrere Häuser mit einer hohen Kriminalitätsrate befinden, kann dies zu einem Aufruhr führen.

WIESO BRENNEN MEINE GEBÄUDE?

Der Hauptgrund für brennende Gebäude in Ihrer Stadt ist die Kriminalität. Kriminalität entsteht, wenn die Bedürfnisse Ihrer Einwohner nicht befriedigt werden. Plebejer werden zu Kriminellen, wenn deren Nahrungsversorgung im Falle von Arbeitslosigkeit unter 30% und im Falle einer Beschäftigung unter 10% sinkt. Equites werden zu Kriminellen, wenn ihre Nahrungs- oder Unterhaltungsversorgung zu gering ist. Patrizier werden zu Kriminellen, wenn all ihre Bedürfnisse nicht befriedigt werden.

Arbeitsstätten ohne Arbeiter und leer stehende Häuser werden ebenfalls in Brand geraten, sollten diese zu lange leer stehen. Solche Gebäude haben eine dunkle Färbung.

Sie sollten immer daran denken, dass Feuer auf nahe stehende Gebäude übergreifen kann. Um dies zu verhindern, kann das brennende Haus abgerissen werden. Dies senkt jedoch Ihre Popularität.

Die Präфекtur löscht die Brände in deren Wirkungsbereich. Sollten mehrere Gebäude in Brand geraten sein, ist es der Präфекtur nicht möglich, alle zu löschen.



POPULARITÄT

Popularität ist der Maßstab, an dem Ihre Beziehung zur Bevölkerung gemessen wird. Eine effiziente Platzierung der Gebäude sowie eine gute Nahrungs- und Unterhaltungsversorgung sind Grundvoraussetzungen für eine hohe Popularität beim Volk. Durch Zerstörung von Gebäuden und anderen unschönen Aktionen wie etwa Steuererhöhungen, Einberufung oder Niederlagen verlieren Sie an Popularität.

Während des Platzierens von Gebäuden werden Sie des Öfteren einen goldfarbenen Text bemerken. Dieser beschreibt, welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen, um die Popularität erhöhen zu können. Wenn diese Voraussetzungen erfüllt werden, färbt sich der Text hellgelb und Sie werden darüber informiert, um wie viele Punkte Ihre Popularität steigt, wenn das Gebäude an dieser Stelle platziert wird.

Ein anderer Weg, um beliebter zu werden, besteht darin, die Stadt mit genügend Nahrung und Unterhaltung zu versorgen. Umso höher die Zufriedenheitsraten auf diesen Gebieten sind, umso höher steigt Ihr Popularitätsgrad. Sobald Sie das Maximum überschreiten, fällt Ihr Popularitätsgrad, bis der entsprechende Wert erreicht ist. Die Versorgung mit Unterhaltung in Ihrer Stadt bestimmt, wie schnell Ihre Bevölkerung wächst, wenn Sie den derzeitigen Maximalwert erreicht haben.

FORSCHUNG

Einige der im Spiel befindlichen Gebäude verschaffen Ihrer Stadt Forschungspunkte, welche Sie nutzen können, um verschiedene Forschungsziele zu erreichen. Sie erhalten auf dem Forschungsübersicht-Button einen numerischen Überblick über die derzeit generierten Forschungspunkte Ihrer Stadt. Wenn Sie diesen Button betätigen, öffnet sich der Forschungsbildschirm, wo Sie Ihren gegenwärtigen Forschungszweck festlegen können. Jeder Zweck ist in drei Kategorien unterteilt: Architektur, Technologie und Kriegsführung.

Die Kategorie Architektur beinhaltet verschiedene erweiterte Gebäude, welche erst gebaut werden können, nachdem der entsprechende Zweck erforscht wurde.

Wenn Sie die Ziele der Technologie-Kategorie erforschen möchten, werden verschiedene Verbesserungen abrufbar, die sich auf Ihre Minen, Farmen oder Holzfäller beziehen.

Die Ziele in der Kategorie Kriegsführung schalten erweiterte Einheiten und Militärgebäude frei.

ARCHITEKTUR

Präfektur	Sie können Präfekturen errichten
Kräuterladen	Sie können Kräuterläden errichten
Tempel der Vesta	Sie können einen Tempel der Vesta errichten
Schmied	Sie können Schmieden errichten
Tempel des Mars	Sie können einen Tempel des Mars errichten
Bücherei	Sie können Büchereien errichten
Handwerksmarkt	Sie können Handwerksmärkte errichten
Bäder	Sie können römische Bäder errichten
Tempel des Jupiter	Sie können einen Tempel des Jupiter errichten
Phil. Akademie	Sie können eine philosophische Akademie errichten. Es kann nur eine gebaut werden.
Gerichtsgebäude	Sie können ein Gerichtsgebäude errichten. Es kann nur ein Gerichtsgebäude gebaut werden.
Pantheon	Sie können ein Pantheon errichten. Es kann nur ein Pantheon gebaut werden.

TECHNOLOGIE

Bewässerung	Verbesserung für Farmen
Selektive Abholzung	Verbesserung für Holzfällerlager
Tagebau	Verbesserung für Minen und Brüche
Dünger	Verbesserung für Farmen
Komplette Holzverwertung	Verbesserung für Holzfällerlager
Metallreinigung	Verbesserung für Minen und Brüche
Schwerer Pflug	Verbesserung für Farmen
Gute Holzfälleraxt	Verbesserung für Holzfällerlager
Tiefe Minen	Verbesserung für Minen und Brüche



KRIEGSFÜHRUNG

Steinmauern	Ihre Verteidigungstürme wurden verstärkt und die Reichweite erhöht
Militärakademie	Sie können Militärakademien errichten
Keltische Auxilia	Sie können eine keltische Auxilia aufbauen
Germ. Auxilia	Sie können germanische Auxilia aufbauen
Afrik. Auxilia	Sie können afrikanische Auxilia aufbauen
Werkstatt für Kriegsmaschinerie	Sie können eine Werkstatt für Kriegsmaschinen errichten
Schiffswerft	Sie können Schiffswerften errichten
Secutores	Sie können Secutores rekrutieren
Prätor. Wachen	Sie können prätorianische Wachen rekrutieren

PLATZIERUNGSBONUS

Die Platzierung von Gebäuden verschafft Ihnen manchmal einen Popularitätsbonus. Wenn Sie zum Beispiel ein Insula neben einem anderen Insula platzieren, erhalten Sie einen Popularitätsbonus. Während der Platzierung färben sich die Gebäude gelb, insofern Sie am ausgewählten Standort ein Popularitätsbonus erwartet. Zudem gibt Ihnen die Hinweistafel während der Platzierung Tipps, wie Sie einen entsprechenden Bonus erhalten können.

GEBÄUDE	LAGE	POPULARITÄTSBONUS
Ziegelei	Nahe einem natürlichen Wassergebiet	1
Equitehaus	Nahe einer patrizianischen Villa	2
Pflanzenfarmen*	Wird mit Wasser beliefert	2
Arena	Beeinflusst mehr als 10 Häuser	3
Gasthaus	Beeinflusst mehr als 5 patrizianische Villen	3
Insula	Neben einer weiteren Insula	1**
Monumente	Keine besondere Lage	10
Patrizianische Villa	Auf einer Plattform platziert	2
Schweinfarm	In der Nähe einer Weizenfarm	2

GEBÄUDE	LAGE	POPULARITÄTSBONUS
Präfektur	Beeinflusst mehr als 5 Häuser	2
Schule	Auf einer Plattform platziert	2
Lebensmittelmarkt	Beeinflusst mehr als 5 Insulae	3
Taverne	Beeinflusst mehr als 5 Equitehäuser	3
Tempel	Beeinflusst mehr als 5 Häuser	3
Theater	Beeinflusst mehr als 10 Häuser	3
Holzfällerlager	In der Nähe von Bäumen	2

* - Weizen, Trauben, Oliven und Flachsfarmen;

** - wenn Sie über die Vox Populi Fähigkeit verfügen, beträgt der Popularitätsbonus 4

GEBÄUDE

BESCHÄFTIGUNGSMODUS UND VERBESSERUNGEN

Sie können bei einigen Gebäuden zwischen zwei Alternativen der Beschäftigung wählen. Die unterschiedlichen Modi erfordern Arbeiter verschiedener Kasten. Die Schlachtereie und die Bäckerei zum Beispiel können sowohl mit Plebejer als auch mit Equites arbeiten. Die Wahl hat Auswirkungen auf die Produktion dieser Gebäude. Die Bäckerei und die Schlachtereie können einem höheren Nahrungsverbrauch gerecht werden, wenn sie mit Equites besetzt sind.

Sie können die Produktion von Minen, Farmen und Holzfällerlager erhöhen, in dem Sie diese verbessern. Um dies zu bewerkstelligen, muss zunächst die jeweilige Verbesserung erforscht werden. Ein Gebäude kann bis zu dreimal verbessert werden, wenn Sie die notwendigen Technologien erforscht haben. Jede dieser Verbesserungen verschlingt jedoch mehr Denarii.

MILITÄR

MILITÄRISCHE GRUNDLAGEN

Den besten Schutz für Ihre Verteidigung bietet die Stadtmauer. Deren Türme feuern Pfeile auf die feindlichen Soldaten ab, insofern sich ein Waffenschmied in der Nähe befindet. Um eine größere Armee aufzustellen, müssen Einheiten



aus militärischen Gebäuden wie etwa der Kaserne rekrutiert werden. Jede Einheit hat ihren Preis, der in Denarii beglichen und unterhalten werden muss.

Sie können eine einzelne Hastati Einheit von jedem Außenposten abziehen. Dies geht lediglich auf Kosten der Popularität und müssen nicht weiter unterhalten werden. Der Zustand der Einheiten bestimmt deren Effektivität im Kampf.

Um verloren gegangene Soldaten zu ersetzen, müssen Sie Ihre Einheit in die Nähe eines Militärlagers führen.

Angriff – bestimmt den Schaden, den eine Einheit verursacht

Angriffsgeschwindigkeit – gibt darüber Auskunft, wie viele Attacken eine Einheit in einer Minute ausführen kann

Rüstung – bestimmt den ignorierten Schaden

Gesundheit – die Gesundheit einer einzelnen Person in der Einheit

Einheiten – Die maximale Anzahl der Soldaten, die eine Truppe bilden

EINE ARMEE AUFSTELLEN

Rekruten sind der wichtigste Bestandteil des Militärs. Die Anzahl Ihrer Rekruten bestimmt die maximale Anzahl der Einheiten, über die Sie befehlen können. Um mehr Rekruten zu erhalten, müssen Sie Equite Häuser bauen. Jedes Equite Haus gewährt Ihnen 10 Rekruten.

Die meisten römischen Einheiten benötigen Eisen für eventuelle Instandhaltungsarbeiten. Barbarische Söldner hingegen verlangen andere Materialien wie Olivenöl, Wein oder Güter. Sollten Sie keinen Zugang zu einem Eisenvorkommen haben, wäre es ratsam, eine Auxilia Kaserne zu erforschen und dann zu bauen, um barbarische Truppen rekrutieren zu können.

Um weiterentwickelte Militäreinheiten zu rekrutieren, muss ein entsprechendes Gebäude in der Nähe der Kasernen errichtet werden. Um etwa Equestri Einheiten zu rekrutieren, müssen Sie einen funktionstüchtigen Stall in der Nähe der Kaserne bauen.

Die bestentwickelten Militäreinheiten, wie etwa die prätorianischen Wachen, benötigen zudem eine bestimmte Technologie.

ERFAHRUNG UND STUFEN

Sobald Einheiten Schaden anrichten, erhalten diese Erfahrungspunkte. Nachdem eine Einheit genügend Erfahrung gesammelt hat, erreicht diese eine neue Stufe. Einheiten mit einer höheren Stufe können den Einheiten mit einer niedrigeren Stufe mehr Schaden zufügen und diese zudem schneller demoralisieren. Im Umkehrschluss fügen Einheiten mit einer niedrigen Stufe den Einheiten mit höheren Stufen weniger Schaden zu.

Sie können Ihre Truppen trainieren, indem Sie den Trainieren-Button auf der Hinweistafel der Einheit betätigen. Training kostet Denarii und benötigt Zeit. Sie können Ihre Einheiten standardmäßig bis zur 4. Stufe trainieren. Nach dem Bau einer Siegestsäule kann dies sogar bis hin zur 8. Stufe gesteigert werden.

BARBARENDÖRFER

Barbarendörfer, die sich auf vielen Karten befinden, können Ihnen erhebliche Zusatzleistungen einbringen. Die Einnahme eines gegnerischen Dorfes verschafft Ihnen nicht nur zusätzliche Reichtümer. Durch den Sieg über die Verteidiger der Stadt erhalten Ihre Armeen zudem zusätzliche Erfahrungspunkte.

Bezwungene Dörfer verschaffen Ihnen Bonusreichtümer, die sich auf der entsprechenden Hinweistafel einsehen lassen. Sie können sich auch dazu entscheiden, ein bezwungenes Dorf niederzureißen. Diese Aktion würde natürlich das gesamte Dorf zerstören, Sie erhalten dafür jedoch Denarii und Sklaven.

Zu guter Letzt füllt ein bezwungenes Dorf seine verteidigenden Truppen über die Zeit wieder auf und beschützt die nähere Umgebung vor feindlichen Übergriffen.

MORAL

Die Moral gibt Auskunft über die Motivation eines Soldaten sowie dessen Kampfeswillen. Sobald eine Einheit angreift, beginnt deren Moral zu sinken. Wenn die Einheit schließlich demoralisiert ist, fügt sie deren Gegner weniger Schaden zu.



Standardeinheiten verursachen ebenso viel Schaden an der gegnerischen Moral, wie an deren Gesundheit. Manche Einheiten, wie etwa die Bogenschützen, verfügen über eine passive Fähigkeit, welche ihren moralischen Schaden verdoppelt. Einheiten gewinnen ihre Moral im Laufe der Zeit wieder zurück.

EINHEITENLISTE

BOGENSCHÜTZEN



Bogenschützen sind eine passable Basiseinheit, die ihre Angriffstruppen unterstützen können. Selbst relativ ungeschützt verursachen Bogenschützen doppelten Moralschaden auf größere Distanz und erhalten schneller Erfahrung als Nahkampfeinheiten.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Kasernen
Kosten: 750 Denarii
Instandhaltung: 32 Rekruten, 3 Eisen

Angriff: 12
Angriffsgeschwindigkeit: 20
Rüstung: 12
Gesundheit: 2.000

Besondere Fähigkeit: Pfeilhagel. Die Bogenschützen verschießen eine Salve brennender Pfeile, was den doppelten Schaden bei den Gegnern und den vierfachen Schaden bei Gebäuden hervorruft.

HASTATI



Die Hastati sind das Rückrad der römischen Armee. Kostspieliger, aber deutlich besser gerüstet als andere leichte Infanterie sind Hastati sehr anpassungsfähig und erhalten deshalb schneller Erfahrung.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Kasernen
Kosten: 500 Denarii
Instandhaltung: 32 Rekruten, 5 Eisen

Angriff: 14
Angriffsgeschwindigkeit: 36

Rüstung: 14
Gesundheit: 4.000

Besondere Fähigkeit: Pilum. Fernangriff, der vierfachen Schaden zufügt.

BERBERISCHE KAMELREITER



Bei diesen afrikanischen Kamelreitern handelt es sich um eine leichte berittene Einheit. Sie sind nur leicht geschützt und kosten wenig, fügen dem Feind jedoch einen etwas größeren Schaden zu. Mit der ersten Attacke werden dem Gegner viermal mehr Schadenspunkte zugefügt.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Afrikanische Auxilia
Kosten: 1.000 Denarii
Instandhaltung: 24 Rekruten, 12 Güter

Angriff: 16
Angriffsgeschwindigkeit: 39
Rüstung: 16
Gesundheit: 7.000

Besondere Fähigkeit: Finanzieller Anreiz. Für 250 Dinarii erhalten die Kamelreiter mit sofortiger Wirkung ihre Moral zurück.

GALLISCHE BERSERKER



Berserker gehören zu den gefährlichsten gallischen Kriegerern. Sie tragen leichtere Rüstung als die Hastati und verursachen dafür größeren Schaden. Gegen demoralisierte Feinde verursachen die Berserker zudem doppelten Schaden.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Keltische Auxilia
Kosten: 800 Denarii
Instandhaltung: 24 Rekruten, 8 Weine

Angriff: 16
Angriffsgeschwindigkeit: 26



Rüstung: 16
Gesundheit: 4.500

Besondere Fähigkeit: Blutgier. Für 20 Sekunden richten die Berserker doppelten Schaden an.

TRIARI



Die Triarii sind schwer gepanzerte Soldaten, die nahezu unverwundlich sind und den Feind eine lange Zeit aufhalten können. Bei jedem Stufenaufstieg erhalten diese Truppen zusätzliche Lebenspunkte.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Militärakademie
Kosten: 1.200 Denarii
Instandhaltung: 32 Rekruten, 7 Eisen

Angriff: 20
Angriffsgeschwindigkeit: 27
Rüstung: 20
Gesundheit: 6.080

Besondere Fähigkeit: Testudo. In dieser Formation können die Triarii durch einen Fernangriff nicht verletzt werden.

EQUESTRI



Die Equestri bilden die Basis der römischen Kavallerie. Sie sind gut geschützt, richten aber wenig Schaden bei gegnerischen Kavallerieeinheiten an. Die Equestri können dem Feind mit dem ersten Angriff den vierfachen Schaden zufügen.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Kasernen
Kosten: 1.200 Denarii
Instandhaltung: 24 Rekruten, 7 Eisen

Angriff: 15
Angriffsgeschwindigkeit: 40
Rüstung: 15
Gesundheit: 6.000



Besondere Fähigkeit: Mobilität. Die Kavallerie bewegt sich schneller.

NUBISCHE KRIEGER



Diese afrikanischen Krieger können ihre Speere aus weiter Entfernung auf den Feind schleudern und sind zudem recht gut im Nahkampf. Sie verfügen nicht über eine solche Reichweite wie etwa Bogenschützen, fügen aber mehr Schaden zu. Sollte ein nubischer Krieger sterben, fügt er seinem Gegenüber mit einem letzten Hieb den dreifachen Schaden zu.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Afrikanische Auxilia

Kosten: 1.000 Denarii

Instandhaltung: 32 Rekruten, 10 Güter

Angriff: 11

Angriffsgeschwindigkeit: 30

Rüstung: 11

Gesundheit: 3.500

Besondere Fähigkeit: Speerwolke. Ein Fernangriff, der demoralisierten Einheiten den vierfachen Schaden zufügt.

BOGENSCHÜTZINNEN



Die germanischen Bogenschützinnen sind tödliche Fernkämpfer, die sich vor dem Feind verbergen und aus dem Hinterhalt angreifen können. Die verwendeten Pfeile durchbohren zudem Rüstungen.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Germanische Auxilia

Kosten: 1.400 Denarii

Instandhaltung: 32 Rekruten, 10 Olivenöle

Angriff: 16

Angriffsgeschwindigkeit: 20

Rüstung: 16

Gesundheit: 4.000

Besondere Fähigkeit: Hinterhalt. Die Bogenschützinnen werden für



den Gegner unsichtbar, können sich aber nicht mehr bewegen. Die erste Attacke bringt den vierfachen Schaden und die Angreifer werden danach wieder sichtbar.

BERGBEWOHNER



Die gallischen Bergbewohner sind starke und belastbare Soldaten. Sie können eine Menge Angriffe im Vergleich zu anderen barbarischen Einheiten wegstecken. Ihre Attacken demoralisieren den Feind.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Keltische Auxilia

Kosten: 600 Denarii

Instandhaltung: 32 Rekruten, 5 Weine

Angriff: 12

Angriffsgeschwindigkeit: 27

Rüstung: 12

Gesundheit: 10.000

Besondere Fähigkeit: Geist des Krieges. Für einen Zeitraum von 10 Sekunden führen die Bergbewohner keinen Angriff aus. Danach erlangen alle verbündeten Einheiten ihre Moral wieder.

BALLISTA



Die Ballista ist die Standard-Kriegsmaschine der Römer. Sie kann keine feindlichen Truppen direkt angreifen, doch mit ihrer Spezialfähigkeit großflächigen Gebietsschaden verursachen.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Werkstatt für Kriegsmaschinerie

Kosten: 1.000 Denarii

Instandhaltung: 16 Rekruten, 5 Eisen

Angriff: 500

Angriffsgeschwindigkeit: 23

Rüstung: 500

Gesundheit: 2.000

Besondere Fähigkeit: Griechisches Feuer. Eine mächtige Attacke, welche allen Einheiten im Umkreis von 20 Metern Schaden zufügt.

PRÄTORIANISCHE WACHE



Die prätorianische Wache ist die Elite der römischen Armee. Sie ist sehr widerstandsfähig und verursacht allein bereits großen Schaden beim Feind. Zusätzlich werfen Prätorianer in Form einer Riposte die Hälfte des selbst erhaltenen Schadens auf den Angreifer zurück.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Militärakademie

Benötigte Erforschung: Prätorianische Wache

Kosten: 2.200 Denarii

Instandhaltung: 32 Rekruten, 12 Eisen

Angriff: 24

Angriffsgeschwindigkeit: 27

Rüstung: 24

Gesundheit: 8.000

Besondere Fähigkeit: Kriegsschrei. Die Prätorianer demoralisieren die ausgewählte Einheit augenblicklich.

SECUTORES



Die Secutores sind Gladiatoren, welche mit einem schweren Turmschild angemessen geschützt sind. Sie wenden die erste Attacke ab.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Arena

Benötigte Erforschung: Secutores

Kosten: 1.800 Denarii

Instandhaltung: 32 Rekruten, 10 Eisen

Angriff: 24

Angriffsgeschwindigkeit: 24

Rüstung: 24



Gesundheit: 22.000

Besondere Fähigkeit: Befehl des Todes. Für 30 Sekunden werden die Secutores doppelten Schaden austeilen, aber ebenso einstecken müssen.

GLADIATOREN



Die Gladiatoren sind Sklaven, welche für den Kampf in denen Arenen ausgebildet werden. Sie tragen keine Rüstung, können aber enormen Schaden anrichten. Sollten sie demoralisiert werden, schadet ihnen das nicht.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Arena

Kosten: 350 Denarii
Instandhaltung: 32 Rekruten, 8 Eisen

Angriff: 29
Angriffsgeschwindigkeit: 24
Rüstung: 29
Gesundheit: 3.500

Besondere Fähigkeit: Freiheit. Die Gladiatoren werden für 30 Sekunden unbesiegbar. Danach löst sich die Einheit auf.

KRIEGSELEFANTEN



Die massiven Kriegselefanten können die meisten Truppen problemlos vernichten. Sie sind sehr widerstandsfähig und verursachen gewaltigen Angriffsschaden und doppelten Moralschaden. Eine Demoralisierung verursacht keinerlei Abzüge im Kampf.

Typ: Infanterie
Produktionsstätte: Afrikanische Auxilia

Kosten: 3.000 Denarii
Instandhaltung: 32 Rekruten, 30 Güter

Angriff: 300
Angriffsgeschwindigkeit: 17
Rüstung: 300

Gesundheit: 12.000

Besondere Fähigkeit: Stampfen. Die Kriegselefanten stampfen auf den Boden, um damit allen in der Nähe befindlichen Einheiten Schaden zuzufügen.

TEUTONISCHE REITER



Die teutonischen Reiter sind gefürchtete germanische Krieger. Bei ihnen handelt es sich um eine leichte Kavallerieeinheit, die durchschnittlichen Schaden verursachen kann und über mittelmäßige Rüstung verfügt. Die teutonischen Reiter können mit ihrer ersten Attacke den vierfachen Schaden zufügen.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Germanische Auxilia

Kosten: 1.600 Denarii

Instandhaltung: 24 Rekruten, 10 Olivenöle

Angriff: 19

Angriffsgeschwindigkeit: 40

Rüstung: 19

Gesundheit: 4.000

Besondere Fähigkeit: Niedertrampeln. Die teutonischen Reiter verursachen Schaden bei jedem feindlichen Trupp, welchen Sie auf dem Weg zu Ihrem Ziel passieren.

KATAPULTE



Das Katapult ist eine Kriegsmaschine, welche von Barbaren genutzt wird. Sie kann keine feindlichen Truppen direkt angreifen, doch mit ihrer Spezialfähigkeit großflächigen Gebietsschaden verursachen.

Typ: Infanterie

Produktionsstätte: Kasernen

Kosten: 1.000 Denarii

Angriff: 500



Angriffsgeschwindigkeit: 21

Rüstung: 500

Gesundheit: 2.000

Besondere Fähigkeit: Griechisches Feuer. Eine mächtige Attacke, welche allen Einheiten im Umkreis von 20 Metern Schaden zufügt.



CREDITS

PRODUZENT:
Stefan Marcinek

PRODUKT MANAGER:
Joachim Wegmann

LOGO, VERPACKUNG, HANDBUCH UND WEBSEITE:
Joachim Wegmann

MARKETING & PR:
Johanna Schütterle
Ruth Fraser (Uk)
Rebecca Sands (Uk)

KALYPSO MEDIA SUPPORT

Prinz-Carl-Anlage 36
D-67547 Worms
Germany

Tel. 0049 (0)6241 50 22 40
Fax 0049 (0)6241 50 22 41

Grand Ages Webseite: www.grandages.com

www.kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com
support@kalypsomedia.com

ENDBENUTZER - LIZENZVEREINBARUNG

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u. ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdrücklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Kalypso Media GmbH übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht möglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darüber hinaus übernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Kalypso Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsa-

chgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.



