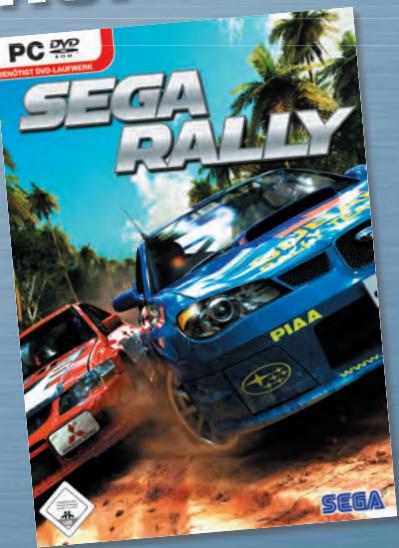


AUCH ERHÄLTLICH AUF PC



REGISTRIEREN SIE HEUTE IHR
EXEMPLAR VON MEDIEVAL II

UND SIE ERHALTEN EXKLUSIV ZUGANG ZU:

- SPIELDEMOS
- VIDEOS UND MINISPIELEN
- BETAVERSIONEN
- AKTUELLSTEN SPIELNEUIGKEITEN UND NOCH VIEL MEHR.

REGISTRIEREN SIE SICH KOSTENLOS AUF
WWW.SEGA.DE/REGISTRIEREN



MANSD066.GE



GOLD EDITION



MEDIEVAL II
TOTAL WAR™
KINGDOMS

SEGA PC

NUTZUNGSANMERKUNGEN

GESUNDHEITSHINWEISE

Benutzen Sie diese Software in einem gut ausgeleuchteten Raum und bleiben Sie zur Schonung Ihrer Augen in ausreichender Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm. Machen Sie jede Stunde eine 10- bis 20-minütige Pause und spielen Sie nicht, wenn Sie erschöpft oder übermüdet sind. Ihre Sehschärfe könnte sich durch zu langes Spielen oder zu kurzer Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm verschlechtern.

In seltenen Fällen können Reize durch starkes Licht oder Blitze beim Starren auf einen Monitor oder TV-Bildschirm bei manchen Leuten vorübergehend zu Muskelzuckungen oder Ohnmächtigkeit führen. Wenden Sie sich vor dem Spielen an Ihren Arzt, wenn solche Symptome bei Ihnen schon aufgetreten sind. Beenden Sie das Spiel augenblicklich, wenn Sie beim Spielen des Spiels Probleme mit Schwindelanfällen, Brechreiz oder Bewegungsübelkeit bekommen. Wenden Sie sich bei anhaltendem Unbehagen an einen Arzt.

UMGANG MIT DEM DATENTRÄGER

Behandeln Sie die Spiel-Discs vorsichtig, um jegliche Kratzer auf deren Ober- und Unterseite zu vermeiden. Biegen Sie die Discs nicht oder vergrößern die Spindellöcher.

Reinigen Sie die Discs mit einem weichen Tuch wie solche zum Reinigen von Kameraobjektiven. Wischen Sie mit leichtem Druck kreisförmig vom Spindelloch nach außen zum Rand. Reinigen Sie die Discs niemals mit einem Farbverdünner, Benzol oder aggressiven Chemikalien.

Beschreiben Sie die Discs nicht und kleben Sie auf keine ihrer Seiten Etiketten.

Bewahren Sie die Discs nach dem Spielen in ihren Originalhüllen auf. Bewahren Sie sie nicht an heißen oder luftfeuchten Orten auf

Die **MEDIEVAL II: TOTAL WAR™**-Spiel-Discs enthalten Software für einen Personal Computer. Spielen Sie diese Discs nicht auf einem herkömmlichen CD-Player ab, da dies die Kopfhörer oder Lautsprecher beschädigen könnte.

- Lesen Sie außerdem das Handbuch Ihres PC
- Unbefugtes Kopieren dieses Handbuchs ist verboten.
- Unbefugtes Kopieren und Reverse Engineering dieser Software ist verboten.

MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

INHALT

SEID GEGRÜSST, KOMMANDANT! WILLKOMMEN ZU MEDIEVAL II: TOTAL WAR!	5
INSTALLATION	5
Voraussetzungen	5
Spiel installieren	5
Installationsschlüssel	5
MEDIEVAL II: TOTAL WAR STARTEN	5
Das Hauptmenü	5
Einzelspielermenü	6
Mehrspielermenü	6
Spieldatenmenü	6
Optionsmenü	7
HILFE, BERATER UND EINFÜHRUNG	7
SpieLEN lernen	7
Die Einführung – Praktische Lektionen	7
Ihre Berater	7
Ratschläge erhalten	8
Beratungsoptionen	8
Um Rat bitten	8
Hilfe	8
KAMPAGNEN	8
Die große Kampagne	8
Eine große Kampagne starten	9
DIE GROSSE KAMPAGNE SPIELEN	9
Eine Kampagne gewinnen	9
Die Kampagnenkarte	9
Ansicht bewegen	10
Der Steuerungsbereich	10
Der Übersichtsbereich	10
Der Minikartenbereich	11
Spielbeginn – Ihre erste Runde	11
Bevor Sie die erste Runde beenden	11
EREIGNISSE UND MISSIONEN	12
Was ist ein Ereignis?	12
Ihr erstes Ereignis und die erste Mission	12
Wer erteilt Missionen?	12
Belohnungen und Strafen für Missionen	12
Ereignisse auf Ihrer Seite und in der Welt	13
Historische Ereignisse	13
CHARAKTERE	13
Charakterinformationen einsehen	13
Militärische Charaktere	13
General	13
Hauptmann	14

Admiral	14
Agenten	14
Priester und Imam	14
Diplomat	14
Prinzessin	14
Spion	14
Attentäter	14
Kaufmann	15
Charaktereigenschaften	15
Charaktereigenschaften entwickeln	16
Merkmale	16
Gefolge	17
ARMEEN EINSETZEN	17
Armeen in Total War	17
Wer hat in einer Schlacht den Oberbefehl?	17
Einheitentypen	17
Armeen aufstellen	18
Armeen bewegen	18
Armeen zusammenführen	19
Armeen teilen	19
Einheiten zusammenführen	19
Die Erfahrung einer Einheit	20
Söldner anheuern	20
Befestigungen und Wachtürme bauen	20
Gelände als strategischer Faktor	21
Einen Hinterhalt legen	21
Mit einer Armee angreifen	21
Kampf mit Verstärkungen	21
Mehrfaeche Angriffe	22
FLOTTERN EINSETZEN	22
Flotten in Total War	22
Wer hat bei Seeschlachten das Kommando?	22
Flotten bewegen	22
Flotten zum Transport nutzen	23
Flotten zusammenführen und aufteilen	23
Mit einer Flotte angreifen	23
Häfen blockieren	23
Ärger auf See	23
SIEDLUNGEN UNTERHALTEN	24
Was ist der Zweck von Siedlungen?	24
Siedlungen verwalten	24
Siedlungen auf der Kampagnenkarte	24
Schriftrolle Siedlung	25
Städte und Burgen verwalten	25
Städte	25
Burgen	26
Der Statthalter	26
Gebäude bauen	27
Die Gebäudekartei	27
Gebäude reparieren	28
Einheiten, Schiffe und Agenten rekrutieren	28
Die Schriftrolle Einheiten-Informationen	29
Rekrutierungsorte	30
Einheiten fortfbilden und aufwerten	30
Rüstung aufwerten	31
Rüstungstypen	31
Waffen aufwerten	31
Waffentypen	31

Die Gilden	31
Seitenspezifische Gebäude	31
Die Schriftrolle Siedlungsdetails	32
Die Schriftrolle Handel und Handelsressourcen	32
Siedlungen umwandeln	33
Stadtausbau und Umwandlung	33
Burgausbau und Umwandlung	33
AGENTEN EINSETZEN	33
Kaufleute einsetzen	34
Priester und Imams einsetzen	34
Spione einsetzen	35
Attentäter einsetzen	35
Diplomaten einsetzen	36
Prinzessinnen einsetzen	36
RELIGION	37
Religion in Medieval II: Total War	37
Ihren Glauben verbreiten	37
Der Papst	37
Exkommunikation und Versöhnung	37
Die Papststaaten	38
Das Kardinalskollegium	38
Papstwahl	39
Wahlergebnisse	39
Religiöse Spezialagenten	39
KREUZZUG UND DSCHIHAD	40
Kreuzzug	40
Genehmigung für Kreuzzug beantragen	40
Teilnahme an einem Kreuzzug oder Ausstieg	41
Auswirkungen eines Kreuzzugs auf Armeen	41
Kreuzzug beenden	41
Dschihad	41
DIPLOMATIE	42
Die Schriftrolle Diplomatie	42
Verhalten – Reaktionen interpretieren	43
Vorschläge machen und Erklärungen abgeben	43
Vorschlagobjekte	44
Angebotsgleichgewicht	44
IHR REICH VERWALTEN	44
Die Schriftrolle Seitenübersicht	44
Die Schriftrolle Stammbaum	45
Neue Familienmitglieder	45
Die Schriftrolle Seitenwertung	45
Die Schriftrolle Übersicht	46
Ihre Aufgabe als Anführer	46
Geld verdienen	46
Rebellion	46
Loyalität und Rebellion	47
SCHLACHTEN IN MEDIEVAL II: TOTAL WAR	47
Das Konzept der Schlachten in Total War	47
Die Schriftrolle Schlachtaufstellung	47
Angreifer und Verteidiger	48
Schlachten gewinnen	48
Einheiten für die Schlacht aufstellen	48
Einheiten während der Aufstellung platzieren	48
Schlachtansicht und Schlacht-HUD	49
Die Schlachtfeld-Ansicht	49
Der Schlacht-Steuerungsbereich	49

Der Schlacht-Übersichtsbereich	50
Zustand und Auswirkungen einer Schlacht auf Einheiten	50
Die Schlacht-Minikarte	51
Kameraführung in der Schlacht	52
Moral	52
Flucht	52
Faktoren, die sich negativ auf die Moral auswirken	53
Faktoren, die sich positiv auf die Moral auswirken	53
Möglichkeiten, die Moral des Gegners zu schwächen	53
Ermüdung	53
Befehle erteilen – Bewegung und Angriff	53
Mehrfachauswahl, Gruppieren und Formationen	54
Mehrere Einheiten auswählen und befehligen	54
Gruppen	54
KI-Hilfe	55
Formationen	55
Spezialfähigkeiten	55
Gefangene nehmen	56
Schlachtergebnisse	56
Umgang mit Gefangenen	56
BELAGERUNGEN UND BELAGERUNGSSCHLACHTEN	57
Belagerung einleiten	57
Siegbedingungen bei Belagerungen	57
Belagerungsgerät und Artillerie einsetzen	57
Mauern einnehmen	58
Verteidigung bei Belagerungen	58
Ausfälle	58
Verteidigungsgebäude nutzen	58
HISTORISCHE SCHLACHTEN	58
Historische Schlachten austragen	59
Historische Schlachten gewinnen	59
EIGENE SCHLACHTEN	59
Fenster „Bedingungen festlegen“	59
Fenster „Schlacht anpassen“	60
Fenster „Einheiten wählen“	60
MEHRSPIELER-SCHLACHTEN	61
Mehrspieler-Schlacht vorbereiten	61
Mehrspieler-Lobby	61
Chatten	62
Mehrspieler-Schlachten erstellen	62

SEID GEGRÜSST, KOMMANDANT! WILLKOMMEN ZU

MEDIEVAL II: TOTAL WAR!

Medieval II: Total War ist ein episches Strategiespiel, in dem Sie die Befehlsgewalt über eine der Mächte des Mittelalters übernehmen, Ihre Soldaten auf dem Schlachtfeld anführen und die Ausweitung Ihres Reiches über die Alte Welt planen. Im Gegensatz zu den meisten Spielen dieses Strategiegenres sind bei **Total War**-Spielen Kampfgeschehen und Regierung Ihres Reiches, d.h. Schlacht- und Kampagnenmodus des Spiels, voneinander getrennt.

Medieval II: Total War bietet das absolute Kriegserlebnis mit realistischer Kampfmechanik und historischer Genauigkeit. Sie müssen dieselben Taktiken meistern wie die damaligen Feldherren. Dazu stehen Ihnen die gleichen Truppen-, Rüstungs- und Waffenarten zur Verfügung wie auf dem Schlachtfeld des Mittelalters.

Dies ist die Zeit großer Herrscher wie Richard Löwenherz und Saladin. Dies ist die Zeit der Adelsritter, mächtiger Burgen, ritterlicher Taten, religiöser Kreuzzüge und tödlichen Verrats. Dies ist Ihre Chance, die Welt zu erobern!

INSTALLATION

Voraussetzungen

Für die Ausführung von **Medieval II: Total War** benötigen Sie Windows XP oder Windows 2000, da das Spiel mit älteren Versionen von Windows oder anderen Betriebssystemen nicht kompatibel ist. Für den bestmöglichen Betrieb Ihres DVD-Laufwerkes sowie Ihrer Sound- und Grafikkarte benötigen Sie die aktuellsten kompatiblen DirectX 9.0c-Treiber. Sollten bei der Ausführung Probleme auftreten, sind diese wahrscheinlich auf alte Sound- oder Videotreiber zurückzuführen.

Spiel installieren

- Schließen Sie vor der Installation bitte alle anderen Anwendungen.
- Legen Sie die **Medieval II: Total War**-DVD 1 in Ihr DVD-Laufwerk ein. Ist die Autoplay-Funktion eingeschaltet, erscheint kurz nach Einlegen der DVD der Titelbildschirm. Ist die Autoplay-Funktion ausgeschaltet, *doppelklicken* Sie bitte auf **Arbeitsplatz** und anschließend auf Ihr DVD-Laufwerk, um den Installer zu starten. *Klicken* Sie auf dem Titelbildschirm die Schaltfläche **Installieren** an, um mit der Installation zu beginnen, und befolgen Sie dann die Bildschirmanweisungen.
- Nach der Installation von **Medieval II: Total War** werden auf Ihrem Computer Microsoft DirectX 9.0c-Treiber installiert (falls nicht bereits vorhanden). Nach Abschluss der DirectX-Installation müssen Sie Ihren Computer möglicherweise neu starten, um die neuen Treiber zu aktivieren. Weitere Informationen zu DirectX 9.0c finden Sie in der Hilfedatei.
- Sie können **Medieval II: Total War** nun über das Startmenü oder vom DVD-Titelbildschirm aus durch *Klicken* auf die Schaltfläche **Spielen** ausführen. Beachten Sie bitte, dass Ihre **Medieval II: Total War**-DVD während des Spiels im DVD-Laufwerk eingelegt bleiben muss.

Installationsschlüssel

Ihr Spiel umfasst einen Installationsschlüssel auf der Innenseite der DVD-Hülle, den Sie bei der Installation eingeben müssen. Ihr Installationsschlüssel ist einzigartig. Ohne ihn kann das Spiel nicht ausgeführt werden. Geben Sie den Schlüssel genau so ein, wie er auf der DVD-Hülle aufgeführt ist. Bewahren Sie ihn an einem sicheren Ort auf, und geben Sie ihn nicht an andere weiter, da Sie in diesem Fall an Mehrspielerspielen möglicherweise nicht mehr teilnehmen können.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR STARTEN

Das Hauptmenü

- **Einzelspieler** – Diese Option öffnet das **EINZELSPIELERMENÜ**, über das Sie eine große Kampagne, eine schnelle Schlacht oder eine historische Schlacht starten können.
- **Kampagne fortsetzen** – Diese Option lädt automatisch Ihr zuletzt/automatisch gespeichertes Kampagnenspiel, so dass Sie Ihre Eroberung fortsetzen können.
- **Mehrspieler** – Diese Option bietet Zugang zu den Mehrspieleroptionen des Spiels. Ausführliche Informationen dazu, wie Sie ein Mehrspielerspiel starten, finden Sie im Handbuchschnitt **Mehrspielschlachten**.
- **Spiel laden** – Mit dieser Option können Sie gespeicherte Kampagnen, eigene Schlachten und

Schlachtwiederholungsfilme laden.

- **Optionen** – Zugang zu den Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen.

- **Verlassen** – Sie beenden **Medieval II: Total War** und kehren zu Windows® zurück.

Derzeit nicht verfügbare Optionen sind „grau schattiert“, bis sie später im Spiel freigeschaltet werden. Zum schnellen Abbruch des Spiels drücken Sie die **Esc-Taste**.

Einzelspielermenü

- **Einführung** – Der beste Weg, **Medieval II: Total War** kennenzulernen! Diese Einführung zeigt Ihnen, wie gespielt wird.
- **Große Kampagne** – Mit dieser Option beginnt Ihre epische Eroberung der Alten Welt als Herrscher über eine der großen Mächte des Mittelalters.
- **Eigene Schlacht** – Sie können Schlachten genau so austragen, wie Sie es sich immer vorgestellt haben. Wählen Sie den Ort, die Bedingungen, die Regeln und die Armeen, und erstellen Sie so Ihre eigenen Schlachtszenarien.
- **Schnelle Schlacht** – Der schnellste Weg aufs Schlachtfeld, wo bereits eine für Sie ausgewählte Armee auf Ihre Befehle wartet! Wollen Sie siegreich sein, müssen Sie Ihre Taktiken den Ihnen zugeteilten Truppen anpassen.
- **Historische Schlacht** – Sie können die größten Schlachten des Mittelalters nachspielen. Ihre Chance zu beweisen, dass Sie die überlegene französische Armee in der Schlacht von Azincourt besiegt hätten!

Klicken Sie unten links auf die Schaltfläche **‘Zurück’**, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Diese Option steht auf vielen Menüseiten zur Verfügung. Sie können auch einfach die **Esc-Taste** drücken.

Mehrspielermenü

- **Online-Schlacht** – Nach Wahl dieser Option können Sie sich über eine Internetverbindung unter Verwendung der GameSpy®-Engine mit anderen aufstrebenden Strategen rund um den Globus messen!
- **LAN-Schlacht** – Treten Sie mit dieser Option über eine lokale Netzwerkverbindung gegen Ihre Freunde an. Voraussetzung ist, dass alle Teilnehmer **Medieval II: Total War** geladen haben.
- **Spielername** – Hierbei handelt es sich um Ihren Spiel- bzw. Kennungsnamen, der bei LAN- und Online-Schlachten angezeigt wird.
- **E-Mail-Adresse** – Dient der Anmeldung beim Online- und LAN-Spiel.
- **Passwort** – Ihr Passwort dient dem Schutz Ihres Kontos vor unerwünschten Zugriffen durch andere Spieler und gewährleistet somit sichereren Spielspaß.
- **GEBEN SIE IHR PASSWORT NIE AN ANDERE WEITER! Es sollte geheim gehalten werden.**
- Besuchen Sie www.totalwar.com für Informationen, Hinweise und Tipps zu Ihrem Spiel sowie Downloads und Links zu unseren Benutzerforen.

Spillademenü

- **Kampagne laden** – Mit dieser Option können Sie jedes Spiel laden, das Sie während der großen Kampagne gespeichert haben. Dazu gehören auch alle automatisch nach jeder Runde gespeicherten Spiele.
- **Eigene Schlacht laden** – Mit dieser Option können Sie Ihre gespeicherten selbst definierten Schlachten und Ihre letzte schnelle Schlacht laden. Die Einstellungen für eigene Schlachten können im Menü **Eigene Schlacht** gespeichert werden.
- **Schlachtwiederholung laden** – Dank dieser Option können Sie sich Siege und Niederlagen erneut anschauen. Auf die Truppen in der Schlacht haben Sie bei der Wiederholung zwar keinen Einfluss, doch können Sie das Geschehen beschleunigen oder verlangsamen und so aus Fehlern lernen oder Siege aufs Neue auskosten.

Spiele können an verschiedenen Stellen **gespeichert** werden. So werden Kampagnenspiele von der Kampagnenkarte aus gespeichert, Schlachtwiederholungen am Ende jeder Schlacht. Eigene Schlachten bieten zusätzliche Speicheroptionen, auf die in einem späteren Abschnitt dieses Handbuches eingegangen wird.

Optionsmenü

- **Grafikeinstellungen** – Mit dieser Option können Sie Ihre Grafikeinstellungen vornehmen und so das Erscheinungsbild des Spiels beeinflussen. Für erweiterte Grafikoptionen klicken Sie unter der Option **Grafikqualität** auf das Symbol **Erweiterte Optionen zeigen**.
- **Soundeinstellungen** – Hier können Sie Ihre Soundeinstellungen vornehmen. Verwenden Sie zur Regulierung der einzelnen Optionen die Schieberegler.
- **Steuerungsoptionen** – Öffnet eine Liste aller Spieltastenkürzel für Kamera, Schlachten, Kampagnen und andere Steuerelemente. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen laden/speichern**, um Ihre neuen Tastenkürzel zu speichern/laden. Möchten Sie die Standardtastenkürzel wiederherstellen, so klicken Sie auf die Schaltfläche **Standardeinstellungen wiederherstellen**.
- **Spieleinstellungen** – Verwenden Sie zur Regulierung der Kamera-Bewegungsgeschwindigkeit die Schieberegler (nach links = langsamer, nach rechts = schneller). Hier können Sie auch die Zahl der Einheiten in Ihren Armeen auf dem Schlachtfeld erhöhen oder reduzieren. Eine weitere Option ermöglicht das Spiel mit minimaler Menüeinblendung, bei dem mehr vom Schlachtfeld gezeigt wird.
- **Mitwirkende ansehen** – Zeigt eine Liste der wunderbaren Menschen an, die dieses Spiel ins Leben gerufen haben.

Einige Grafik- und Sound-Einstellungen können über das Spieloptionsmenü geändert werden. Drücken Sie die **Esc-Taste** und wählen Sie die gewünschte Menüoption.

HILFE, BERATER UND EINFÜHRUNG

Spielen lernen

Medieval II: Total War bietet ein Strategieerlebnis mit unzähligen Möglichkeiten, und damit Sie sich auf Ihre Aufgaben als Herrscher konzentrieren können und nicht ständig im Handbuch nachschlagen müssen, gibt es folgende drei Hilfsfunktionen:

- Die Einführung
- Ihre Berater
- Hilfeschaltflächen

Die Einführung – Praktische Lektionen

Die erste Option im **Einzelspielermenü** führt Sie direkt zur Einführung von **Medieval II: Total War** – Die normannische Eroberung, ein Prolog in zwei Teilen. Der Prolog beginnt mit der Schlacht bei Hastings, wo Sie lernen, wie in **Medieval II: Total War** Schlachten ausgetragen werden. Dann beginnt die normannische Eroberung. Hier erhalten Sie praktische Anweisungen zur Regierung Ihres Reiches und zwei Belagerungslektionen, eine für Städte, die andere für Burgen. Sie sollten beide Teile der Einführung absolvieren, bevor Sie eine große Kampagne starten.

Ihre Berater

Wie jeder Herrscher über ein gewaltiges Reich haben auch Sie Berater, die Ihnen während Ihrer Herrschaft in **Medieval II: Total War** zur Seite stehen. Da auf dem Schlachtfeld ganz andere Fähigkeiten zu meistern sind als bei der Planung Ihrer Strategien auf der Kampagnenkarte, gibt es zwei Berater:

- **Sir Robert** ist Ihr treuer Mentor auf dem Schlachtfeld. Er berät Sie in allen Fragen zu den Schlachtoptionen. Noch wichtiger ist es aber, dass er Sie auf Situationen hinweist, die Ihre Aufmerksamkeit erfordern. Sir Robert Gehör zu schenken, ist ein ratsamer Schritt auf dem Weg zum Sieg.
- **Lady Gwendolyn** ist Ihre Stimme der Weisheit, wenn es um die Kontrolle Ihrer Seite auf der Kampagnenkarte geht. Sie weiß Rat zu allen Fragen über die Besiedlung, Rekrutierung, Ihr Reich, Diplomatie, Religion und alle anderen strategischen Aspekte von **Medieval II: Total War**.



Ratschläge erhalten

Sobald Ihnen einer Ihrer Berater etwas Wichtiges mitzuteilen hat, erscheint in einem kleinen Fenster in der oberen linken Ecke des Bildschirms sein oder ihr Porträt. Die



Bauhinweis ...

Der Bau dieses Gebäudes wird Eure Angriffsmöglichkeiten enorm steigern, indem Ihr Belagerungswaffen einsetzen könnt, um die Verteidigungsanlagen Eures Feindes zu zerstören.

Nachricht wird in einer Sprechblase neben dem Porträt angezeigt. Manchmal ist am Ende dieser Sprechblase ein Kontrollkästchen aufgeführt. **Klicken** Sie darauf, wenn Sie diesen Ratschlag in Zukunft nicht mehr hören wollen. Möchten Sie alle auf diese Weise in den **Spieleinstellungen** blockierten Ratschläge zurücksetzen, dann drücken Sie während der Kampagne die **Esc-Taste**.

Die um das Porträt des Beraters angeordneten Steuerelemente sind folgende:



- Die **Lupenschaltfläche** zeigt den Ort an, auf den sich der Ratschlag bezieht.



- **Klicken** Sie auf diese **Schaltfläche**, wenn Ihr Berater Ihnen einen bestimmten Spielzug demonstrieren soll. Daraufhin werden Sie Schritt für Schritt durch die dafür notwendige Vorgehensweise geführt.



- Mit der **Beraterschaltfläche** können Sie zwischen mündlichen und Textratschlügen, nur Textratschlügen oder nur mündlichen Ratschlügen wählen.



- Die **X-Schaltfläche** entlässt Ihren Berater und schließt das **Beraterfenster**. Das Fenster wird automatisch angezeigt, sobald ein weiterer Ratschlag Ihre Aufmerksamkeit erfordert.

Beratungsoptionen

Sie können vor Beginn einer großen Kampagne oder während der Kampagne in den Spieloptionen festlegen, inwieweit Sie beraten werden möchten. Es gibt folgende Optionen:

- **Berater abschalten** - Ihre Berater erscheinen nur dann, wenn Sie sie ausdrücklich um Hilfe oder Rat bitten.
- **Nur wichtige Informationen** – Sie erhalten von Ihren Beratern lediglich Warnmeldungen und wichtige Status-Updates.
- **Eine kurze Einführung** – Ihre Berater helfen Ihnen, das Spiel spielen zu lernen, lassen Ihnen aber genug Spielraum für eigene Experimente.
- **Erzählt mir alles** – Ihre Berater stehen Ihnen während des Spiels mit ausführlichen Anweisungen zur Seite.

Um Rat bitten

- Die Schriftrolle **Siedlung** umfasst ein Beratersymbol. Hätten Sie in einer Siedlung gern Hilfe zu Rekrutierung oder Bau, dann **klicken** Sie auf diese **Schaltfläche**. Je nachdem, ob Sie den **Bau-** oder **Rekrutierungsbereich** gewählt haben, erhalten Sie entsprechende Ratschläge.



Hilfe



Während des Spiels **Medieval II: Total War** finden Sie auf Schriftrollen und in Informationsfenstern immer wieder **?-Schaltflächen**, gewöhnlich in der oberen rechten Ecke. **Klicken** Sie darauf, um zum aktuellen Spielbereich Hilfe durch die Berater anzufordern.

KAMPAGEN

Die große Kampagne

Die große Kampagne ist das Hauptspiel von **Medieval II: Total War**. Hier führen Sie nicht nur Ihre Armeen in die Schlacht, sondern regieren ein ganzes Reich, wobei diese beiden Aspekte separat abgehandelt werden. Bei der Planung von Feldzügen und der Reichsverwaltung können Sie sich Zeit lassen, aber auf dem Schlachtfeld müssen Sie schnell und entschlossen auf Bedrohungen und Chancen reagieren.

Ihr Hauptziel besteht darin, Ihr Volk zum Mächtigsten der Welt zu machen. So setzen Sie alles daran, gewaltige Landflächen in Ihre Befehlsgewalt zu bringen, indem Sie entweder die Kontrolle über eine bestimmte Region erlangen oder eine gegnerische Seite besiegen. Der Sieg in der großen Kampagne ist wirklich eine epische Errungenschaft, die Tage, wenn nicht sogar Wochen in Anspruch nimmt.

Eine große Kampagne starten

Wählen Sie im Hauptmenü die Option **Einzelspieler** und anschließend die Option **Große Kampagne**. Vor Beginn des Spiels müssen Sie eine Seite wählen und die gewünschten Einstellungen vornehmen. Dann kann die Kampagne beginnen. Klicken Sie in der unteren rechten Ecke des Bildschirms auf die Schaltfläche **Weiter**.

Zu den Kampagneneinstellungen und -optionen gehören folgende:



- Kampagnenregeln:** Wählen Sie zwischen kurz- und langzeitigen Siegbedingungen. Die Bedingungen sind von Seite zu Seite unterschiedlich.
- Beraterstufe:** Gibt vor, in welchem Umfang Sie beraten werden.
- Schwierigkeit:** Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto effektiver werden die KI-Seiten gesteuert, d.h. desto heftiger reagieren andere Seiten auf diplomatische Verstöße.
- Schlacht-Schwierigkeit:** Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto effektiver werden die KI-Gegner auf dem Schlachtfeld gesteuert.
- Alle Siedlungen verwalten:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie Siedlungen ohne die Hilfe eines Statthalters verwalten möchten.
- Kein Schlacht-Zeitlimit:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Schlachten im Kampagnenmodus zeitlich unbegrenzt austragen möchten.
- KI-Bewegungen anzeigen:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Bewegungen der Armeen und Charaktere während eines KI-Spielzuges mitverfolgen möchten.

DIE GROSSE KAMPAGNE SPIELEN

Eine Kampagne gewinnen

Ihr Hauptziel in der großen Kampagne besteht darin, Ihr Reich auszuweiten, indem Sie Landregionen nah und fern erobern. Ihr Sekundärziel ist es, entweder die Kontrolle über eine bestimmte Siedlung zu übernehmen oder eine bestimmte Seite auszulöschen. Ihr Sekundärziel ist davon abhängig, ob Sie zuvor eine lange (Standard) oder kurze Kampagne gewählt haben. Und was ist zu Beginn der Kampagne auf der Karte zu sehen?

Die Kampagnenkarte

Spielen Sie die große Kampagne zum ersten Mal, führt Ihre Kampagnenberaterin Lady Gwendolyn Sie durch Ihre Ländereien und zeigt Ihnen ideale Ziele für den Erstangriff. Danach übernehmen Sie selbst die Kontrolle über die Kampagnenkarte, die das Hauptfenster zur Welt von **Medieval II: Total War** darstellt.



Wie Sie sehen, sind auf der Kampagnenkarte verschiedene klimatische Bedingungen und Geländearten eingezeichnet, und das Land ist in Regionen aufgeteilt. Die Farbe der Grenzlinien zeigt an, welche Seite die Kontrolle über das jeweilige Gebiet hat.

Zu Beginn von **Medieval II: Total War** sehen Sie auf der Kampagnenkarte folgende Elemente:

- Siedlungen:** Diese erscheinen entweder in Form von **Städten** oder **Burgen** auf der Karte und haben ein Namensschild. Die Färbung des Banners über der Siedlung zeigt die Stärke der dort in Garnison liegenden Truppen an.
- Armeen:** Diese erscheinen in Form von militärischen Figuren mit Banner. Die Färbung des Banners über der Armee zeigt ihre aktuelle Stärke an. **Kommandosteme** neben einer Armee repräsentieren den Erfahrungsgrad des befehlshabenden **Generals**.
- Agenten:** Dazu gehören alle nichtmilitärischen Charaktere wie **Spione**, **Attentäter**, **Priester**, **Kaufleute**, **Diplomaten** und **Prinzessinnen**. Einige Agententypen werden nur von der KI gesteuert, z. B. **Ketzer**, **Hexen** und **Inquisitoren**.
- Ressourcen:** Über die Karte verteilt sind verschiedene Handelsressourcen eingetragen. Sie zeigen, welche Güter aus der jeweiligen Region exportiert werden, und wo Kaufleute Handelsboni kassieren können.
- Seeüberquerungspunkte:** Grüne Pfeile zeigen Orte an, von wo aus Bodentruppen ohne eine Flotte Wasser überqueren können.

- **Dunkle Gebiete:** Sie repräsentieren Kartengebiete, die Ihre Seite nicht sehen kann, da noch kein Charakter in der Nähe ist, um auszumachen, wer oder was sich dort befindet. Schwarze Gebiete sind unerforscht.

Ansicht bewegen

Sie können die Ansicht der Kampagnenkarte folgendermaßen bewegen:

- Ziehen Sie den **Mauszeiger** auf den Bildschirmrand, um die Ansicht in diese Richtung zu verschieben.
- Verwenden Sie die **Pfeiltasten** oder die **Ziffernblocktasten 1, 2, 3 und 5**, um die Ansicht in die gewünschte Richtung zu verschieben.
- Verwenden Sie Ihr **Mausrad** (oder die **Plus- und Minustasten**, wenn kein Mausrad vorhanden ist), um die Ansicht zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
- Klicken Sie auf die Minikarte (unten links), um die Ansicht sofort an diesen Punkt der Karte zu verschieben.

Weitere Informationen zu einem Kartenbereich erhalten Sie auch, indem Sie:

- den **Mauszeiger** auf einen Charakter oder ein Objekt **ziehen**, um dazu in einem **Tooltipp** weitere Informationen anzuzeigen.
- die rechte **Maustaste** über der Karte **gedrückt halten**, ohne eine Einheit oder Siedlung zu wählen, um Informationen über den Geländetyp einzuholen.

Der Steuerungsbereich

Der **Steuerungsbereich** in der unteren rechten Bildschirmecke bietet Zugang zu den Steuerungen und Informationen der Kampagne.



- **Schild:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Fenster zu öffnen, das Informationen über Ihre Seite, Ihre Beziehungen zu anderen Seiten und über den **Papst** enthält, sofern Sie auf katholischer Seite kämpfen.



- **Auswahlinformationen und Schaltflächen:** Zeigt den Namen der derzeit gewählten Armee, Siedlung und des Charakters an. Klicken Sie auf die Schaltflächen zu beiden Seiten des Informationstextes, um die zur Auswahl stehenden Siedlungen und Charaktere zu durchsuchen.



- **Rundenabschluss:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre Runde zu beenden. Die Zahl zeigt die aktuelle **Rundennummer** an.



- **Bauoptionen:** Klicken Sie nach Wahl einer Siedlung auf diese Schaltfläche, um eine Schriftrolle mit Bauoptionen zu öffnen. Klicken Sie nach Wahl eines Generals außerhalb einer Siedlung auf diese Schaltfläche, um eine **Befestigung** oder einen **Wachturm** zu bauen.



- **Rekrutierung:** Klicken Sie nach Wahl einer Siedlung auf diese Schaltfläche, um eine Schriftrolle mit Rekrutierungsoptionen zu öffnen. Klicken Sie nach Wahl eines Generals außerhalb einer Siedlung auf diese Schaltfläche, um **Söldner** anzuhuern.



- **Finanzen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Finanzdetails** Ihrer Seite einzublenden. Die darunter aufgeführte Zahl zeigt Ihren aktuellen **Staatskassenbestand** an.

Der Übersichtsbereich

Im unteren mittleren Bildschirmabschnitt befindet sich der **Übersichtsbereich**. Hier erfahren Sie, welche Einheiten, Gebäude, Agenten und Flotten sich an einem bestimmten Ort aufhalten. Auch transferieren Sie hier Einheiten in Ihre Armeen hinein und aus ihnen hinaus.

Am oberen Rand des Übersichtsbereiches sind folgende **Registerkarten** angeordnet:

- **Armee/Flottenverband:** Klicken Sie auf diese Registerkarte, um die Einheiten in der derzeit gewählten Siedlung, Armee oder dem derzeit gewählten Flottenverband anzuzeigen. Rechtsklicken Sie auf diese Registerkarte, um die **Militäreinheitenübersicht** zu öffnen, auf der die Armeen Ihrer Seite aufgeführt sind.
- **Stadt:** Klicken Sie auf diese Registerkarte, um die Gebäude in der derzeit gewählten Siedlung anzuzeigen. Rechtsklicken Sie auf diese Registerkarte, um die **Siedlungsübersicht** zu öffnen, auf der die Städte und Burgen Ihrer Seite aufgeführt sind.

- Agenten:** Klicken Sie auf diese Registerkarte, um die Charaktere in der derzeit gewählten Armee oder Siedlung anzuzeigen. Rechtsklicken Sie auf diese Registerkarte, um die **Agentenübersicht** zu öffnen, auf der die Agenten Ihrer Seite aufgeführt sind.
- Flotten:** Klicken Sie auf diese Registerkarte, um die Schiffe in der derzeit gewählten Flotte oder Siedlung anzuzeigen.

Unter den Registerkarten befindet sich der eigentliche **Übersichtsbereich**. Haben Sie die Registerkarte **Armee** gewählt, sind Militäreinheiten zu sehen. Haben Sie dagegen die Registerkarte **Stadt** gewählt, sind die Gebäude einer Siedlung zu sehen.

Der Übersichtsbereich lässt sich am besten nutzen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Registerkarte klicken, um zu dieser Einheit, diesem Gebäude oder diesem Charakter eine **Informationsschriftrolle** einzublenden.

Der Minikartenbereich

Im unteren linken Bildschirmbereich befindet sich die **Minikarte**, auf der Sie sofort sehen können, welcher Seite die derzeit sichtbaren Regionen gehören. Ferner ist hier die Schaltfläche **Missionen** angeordnet.



- Schaltflächen + und -:** Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die Minikarte zu vergrößern oder zu verkleinern.



- Missionen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Missionen** zu öffnen, auf der alle derzeit laufenden Missionen Ihrer Seite (siehe unten) aufgeführt sind.
- Die **Minikarte**: Klicken Sie auf den Bereich, um die Kampagnenkartenansicht über dieser Position zu zentrieren.

Spielbeginn – Ihre erste Runde

Die Kampagnenkarte von **Medieval II: Total War** ist rundenbasiert. Jede Seite ist abwechselnd am Zug. Der erste Spieler bewegt seine Armeen, verwaltet seine Siedlungen und geht Geschäften nach, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Sie können sich für die Planung Ihrer Aktivitäten auf der Kampagnenkarte beliebig viel Zeit lassen, da für die Runden kein Zeitlimit gilt.

In jeder Runde stehen Ihnen unter anderem folgende Möglichkeiten zur Verfügung (genauere Informationen weiter hinten im Handbuch):

- Ereignismeldungen prüfen
 - Armeen und Flotten bewegen und Angriffe durchführen
 - Agenten bewegen und ihre Fähigkeiten je nach Bedarf einsetzen
 - In Siedlungen Einheiten rekrutieren
 - Gebäude auswählen und in Siedlungen bauen
 - Überprüfen, ob in Ihren Siedlungen alles problemlos abläuft
 - Die für den Abschluss einer Mission nötigen Schritte durchführen
- Gelegentlich müssen Sie auch andere Maßnahmen treffen:
- Mit anderen Seiten diplomatische Angelegenheiten regeln
 - In Siedlungen Söldner anheuern
 - Die Rüstung oder Waffen Ihrer Einheiten aufwerten
 - Gebäude reparieren und Einheiten fortbilden
 - Ketzerei bekämpfen

Bevor Sie die erste Runde beenden

Bereits in der ersten Spielrunde haben Sie verschiedene Möglichkeiten, die in den folgenden Handbuchabschnitten näher beschrieben werden. Hier ein kurzer Überblick über Aspekte, die Sie beachten sollten, bevor Sie auf **Runde beenden** klicken:

- Suchen Sie untätige Armeen und Agenten, die Sie in dieser Runde noch einsetzen können. Verwenden Sie die **Auswahlschaltflächen** im **Steuerungsbereich**, um diese Einheiten schnell zu finden.
- Suchen Sie Siedlungen mit leeren Bau- oder Rekrutierungslisten. Verwenden Sie hierfür die Schriftrolle **Siedlungsübersicht**.
- Suchen Sie fremde Armeen und Agenten, die eine Bedrohung für Ihre Siedlungen oder Armeen darstellen könnten, und treffen Sie die nötigen Vorbereitungen.

EREIGNISSE UND MISSIONEN

Was ist ein Ereignis?

In **Medieval II: Total War** ist ein Ereignis eine Situation, die sich entweder auf Vorkommnisse auf Ihrer Seite oder Neuigkeiten aus der ganzen Welt bezieht. Ein Ereignis wird als rechteckiges Symbol angezeigt, das links vom Hauptanzeigebereich herabfällt. *Klicken Sie auf das Symbol, um den gesamten Nachrichtentext zu sehen.* Es gibt verschiedene Arten von Ereignissen: von Kriegserklärungen über Naturkatastrophen bis hin zur Ankündigung einer königlichen Hochzeit.

In **Medieval II: Total War** werden Sie mit Hunderten von Ereignissen konfrontiert.

Ereignissymbole verwenden:



- *Klicken Sie auf das Ereignissymbol, um die vollständige Beschreibung des Ereignisses anzuzeigen.*
- *Rechtsklicken Sie auf ein Ereignissymbol, um es auszublenden.*

Ihr erstes Ereignis und die erste Mission

 Wenn Sie eine Kampagne starten, wird als erstes Ereignissymbol immer eine **Mission** angezeigt. Diese Mission wird Ihnen von Ihrem Adelsrat übergeben und besteht darin, innerhalb einer festgelegten Rundenanzahl die Kontrolle über eine nahe gelegene Rebellsiedlung zu übernehmen. Jede Mission hat ein Zeitlimit.

Wichtiger Hinweis: Der Abschluss einer Mission ist optional.

Wenn Sie eine Mission nicht beenden, gilt diese als nicht bestanden, und Sie erhalten eventuell eine Strafe. Sie können Ihre aktuellen Missionsziele jederzeit überprüfen, indem Sie in der Ecke der **Minikarte** auf die Schaltfläche **Missionen** klicken, um die Schriftrolle **Missionen** einzusehen.

Wer erteilt Missionen?

Sie können Missionen verschiedener Größenordnungen aus verschiedenen Quellen erhalten:

- **Adelsrat:** Bei diesen Missionen handelt es sich um Ratschläge der Adeligen Ihres Reichs, die Ihnen mitteilen, welche Maßnahmen Sie im Interesse Ihres Volkes treffen sollten.
- **Gilden:** Gilden bestehen größtenteils aus Handelsmächten und Ritterorden, die während des Spiels mit Ihrer Seite interagieren, und zwar entsprechend der Bautätigkeiten und anderer Aktivitäten in Ihrem Reich. Ihre Missionen haben üblicherweise mit ihrem Gewerbe zu tun.
- **Papst:** Katholische Völker erhalten Aufträge vom Papst. Er nimmt Erfolge und Misserfolge bei den von ihm erteilten Missionen sehr persönlich!
- **Nachfolger von Anführern:** Möglicherweise tritt der Thronerbe einer anderen Seite an Sie heran und bittet Sie, seinen Aufstieg zur Macht zu beschleunigen, indem Sie den derzeitigen Anführer dieser Seite töten!

Belohnungen und Strafen für Missionen

Wenn Sie eine Mission erfolgreich abschließen, erhalten Sie eine Belohnung. Allerdings werden Sie für Missionen, die Sie nicht abschließen, nicht immer bestraft. Strafen werden in der Schriftrolle **Missionen** angezeigt.

Sie sollten stets genau beurteilen, welche Auswirkungen Belohnungen oder Strafen auf Ihre aktuellen Pläne haben, und welche Maßnahmen für den Abschluss einer Mission erforderlich sind. Sollte ein Ereignis eintreten, das Sie am Abschließen einer Mission hindert, wird die Mission gelöscht und nicht als Misserfolg gewertet.

Belohnungen können Folgendes umfassen:

- Eine finanzielle Belohnung
- Eine Bonuseinheit
- Verbesserte Beziehungen zu einer anderen Seite

Strafen können Folgendes umfassen:

- Exkommunikation durch die katholischen Kirche
- Entsendung eines Inquisitors in Ihr Reich
- Verschlechterung der Beziehungen zu einer anderen Seite

Ereignisse auf Ihrer Seite und in der Welt

Nachrichten beziehen sich meistens auf Ereignisse, die für Ihre Seite von Bedeutung sind, wie die Rekrutierung von Einheiten, die Fertigstellung von Gebäuden, verstorbene Familienmitglieder oder Missionsziele.

Außerdem erhalten Sie Nachrichten über diplomatische Ereignisse wie Kriegserklärungen oder die Ankündigung, dass eine fremde Macht zum reichsten Königreich aufgestiegen ist.

Nachrichten helfen Ihnen, über die Vorgänge innerhalb Ihrer Grenzen und weit darüber hinaus auf dem Laufenden zu sein.

Historische Ereignisse

Manche Nachrichten informieren Sie über Entdeckungen oder Ereignisse, die Ihnen neue Möglichkeiten eröffnen oder Probleme mit sich bringen. Ein Beispiel hierfür ist die Entdeckung des Schießpulvers, die den wohl wichtigsten Fortschritt in der Geschichte der Militärtechnik darstellt.

Einige Nachrichten beinhalten einfach nur amüsante, interessante oder erschreckende Informationen; dennoch sollten Sie sie unbedingt lesen, um über neue Möglichkeiten informiert zu sein.

CHARAKTERE

Alle Figuren auf der Kampagnenkarte sind „Charaktere“. Sie sind in zwei Gruppen unterteilt: militärische Charaktere und Agenten. Die Verwendung der Charaktere wird in den Handbuchabschnitten **Armeen einsetzen** und **Agenten einsetzen** beschrieben. In diesem Abschnitt erfahren Sie mehr über ihre Rollen, und wie die Informationen über sie zu interpretieren sind.

Charakterinformationen einsehen

Doppelklicken Sie auf einen Charakter auf der Kampagnenkarte oder *rechtsklicken* Sie auf seine Karte im **Übersichtsbereich**, um eine Schriftrolle einzusehen, die alle wichtigen Informationen enthält.

Im **Charakter-Infobereich** werden unter anderem folgende Informationen angezeigt:

- **Name:** der Name des Charakters oder ein Beiname, unter dem der Charakter bekannt ist.
- **Alter:** das Alter des Charakters in Jahren.
- **Charakterkategorie:** Die Kategorie zeigt den Charaktertyp an.
- **Eigenschaften:** Die Eigenschaften werden links angezeigt. Je stärker eine Eigenschaft ausgeprägt ist, desto mehr Symbole enthält die Anzeige rechts. Weiter hinten im Handbuch finden Sie Einzelheiten über die Charaktereigenschaften.
- **Gefolge:** Das persönliche Gefolge und Hab und Gut folgen dem Charakter überall hin. Sie wirken sich auf die Charaktereigenschaften aus.
- **Merkmale:** Zu den Merkmalen gehören körperliche Eigenschaften, persönliche Erfahrungen und natürliche Fähigkeiten. Sie können positiv oder negativ sein und sich auf die Eigenschaften des Charakters auswirken.



Militärische Charaktere

Diese Charaktere werden als Soldaten oder Schiffe auf der Kampagnenkarte angezeigt. Ihre Verwendung ist im Abschnitt **Armeen einsetzen** beschrieben.

General

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: Armeen befehligen und Siedlungen regieren

Die Generäle sind die wichtigsten Charaktere Ihrer Seite, da nur sie Söldner anheuern, Feldbauten errichten und Siedlungen regieren können. Außerdem üben sie auf ihre Truppen in der Schlacht einen positiven Einfluss aus. Die Art ihres Einsatzes bestimmt, zu welchem Typ von Führungspersönlichkeit sie sich entwickeln, und welche Stärken und Schwächen sie haben.

Generäle, die sich Ihrer Seite nicht auf Grund einer Bestechung angeschlossen haben, werden in Ihren „Stammbaum“ aufgenommen und können die Thronfolge antreten.

Hauptmann

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: provisorischer Kommandant

Wenn eine Armee keinen General hat, tritt ein Hauptmann aus den Reihen der Einheiten hervor, um sie anzuführen. Die Merkmale von Hauptmännern werden durch Kampferfolge nicht verbessert, es sei denn, sie werden zum General befördert, was Ihnen während des Spiels unter Umständen angeboten wird. Armeen, die von einem Hauptmann angeführt werden, können leichter durch fremde Diplomaten bestochen werden.

Admiral

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: Marinekommandant

Ein Admiral befehligt eine Flotte in Seeschlachten. Er kann die Kampffähigkeit der Flotte in gleicher Weise verbessern wie ein General – durch Siege. Allerdings kann ein Admiral im Gegensatz zu einem General keine Siedlung regieren; er ist ausschließlich Marinekommandant.

Agenten

Agenten agieren abseits des Schlachtfelds. Wenn Sie Agenten geschickt einsetzen, können sie dazu beitragen, dass alle Bereiche wie Religion, Handel und Diplomatie reibungslos funktionieren.

Priester und Imam

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: predigen und anprangern

Priester und Imams sind religiöse Männer, die sicherstellen, dass der Glaube ihrer Seite im ganzen Land verbreitet wird. Abgesehen von Attentätern sind sie die einzigen Charaktere, die gegen Ketzer antreten können; allerdings bekämpfen sie Ketzerei mit verbalen und nicht mit körperlichen Angriffen.

Diplomat

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: Diplomatie

Diplomaten sind gebildete Menschen, die zu Verhandlungen mit fremden Würdenträgern entsandt werden. Obwohl sich auch Prinzessinnen diplomatisch engagieren können, kann nur ein Diplomat fremde Armeen, Siedlungen oder Charaktere bestechen; daher sind Diplomaten für wohlhabende Seiten äußerst nützlich.

Prinzessin

Verfügbarkeit: für katholische und orthodoxe Seiten

Rolle: Heirat und Diplomatie

Eine Prinzessin gehört zur regierenden Familie einer Seite. Ihre wichtigste Fähigkeit ist es, dass sie einen General heiraten kann. Die Vermählung kann ein Ehebündnis mit dem Nachfolger eines Anführers sein, der Versuch, einen fremden General zu „stehlen“ oder die Heirat mit einem Charakter der eigenen Seite. Eine Prinzessin kann ihr Volk auch als Diplomatin repräsentieren.

Spion

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: Spionage und Propaganda

Spione sind Geheimagenten, die sich von fremden Einheiten unentdeckt bewegen können. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, fremde Siedlungen zu infiltrieren und über deren Gebäude und Garnisonen zu berichten. Spione lösen in einer feindlichen Siedlung Unruhe aus. Sie können Ihnen auch helfen, die Mauerverteidigungen untauglich zu machen. Außerdem sind Spione die erfolgreichsten Charaktere beim Aufspüren verborgener Agenten.

Attentäter

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Rolle: eliminieren und sabotieren

Attentäter ähneln Spionen. Auch sie können sich meistens im Verborgenen bewegen und Geheimaufträge durchführen. Allerdings besteht ihre Aufgabe darin, eine bestimmte Person auszulöschen oder ein Gebäude zu zerstören. Angriffe von Attentätern gelten als Kriegsakt.

Kaufmann

Verfügbarkeit: für alle Seiten

Kaufleute erweisen Ihrem Volk einen besonderen Dienst, da sie auf der Suche nach Ressourcen in weit entfernte Länder reisen und Handelsrouten in Ihre Hauptstadt einrichten. Sie können auch versuchen, Kaufleute anderer Seiten vom Markt zu verdrängen. Dies gilt – wie das Betreten von fremdem Land – nicht als Kriegsakt.

Charaktereigenschaften

Anhand der Eigenschaften, die im **Charakter-Infobereich** angezeigt werden, können Sie bewerten, wie gut ein Charakter für eine geplante Aufgabe geeignet ist.

Kommando

Verwendung durch: General und Admiral

Diese Eigenschaft zeigt, wie gut ein General seine Truppen im Kampf anführen kann. Je höher die Kommandowertung, desto besser sind der Kampfgeist und die Fähigkeit des Generals, fliehende Truppen wieder zu sammeln (siehe **Flucht**).

Frömmigkeit

Verwendung durch: Priester/Imam und General

Diese Wertung zeigt, wie religiös ein Charakter ist. Die Frömmigkeit von Generälen wirkt sich auf die Zufriedenheit der von ihnen regierten Siedler und auf ihre Überlebenschancen bei einer Inquisition aus. Die Frömmigkeit der Priester beeinflusst ihren Erfolg bei der Konvertierung der Bevölkerung zu ihrer Religion und beim Anprangern von Ketzern und Hexen.

Ritterlichkeit/Furcht

Verwendung durch: General

Diese Eigenschaften geben an, wie ehrenhaft oder ehrlos die Taten eines Mannes als Regent und auf dem Schlachtfeld sind. So gilt es als ritterlich, wenn Generäle Gefangene freilassen, im Kampf Tapferkeit beweisen und nicht über Gebühr Steuern verlangen. Das Hinrichten von Gefangenen, das Töten zahlreicher Gegner und eine tyrannische Herrschaft gelten hingegen als Furcht einflößendes Verhalten.

Bedrohliche Generäle können bei Feindestruppen Furcht auslösen und den Kampfgeist schwächen, während ritterliche Generäle die Moral der eigenen Truppen stärken. Die Ritterlichkeit oder Bedrohlichkeit eines Generals wirkt sich auch auf die Bevölkerung der Siedlung aus, in der dieser General Statthalter ist.

Loyalität

Verwendung durch: General

Die Loyalität gibt Auskunft darüber, wie ehrenhaft ein Charakter seiner Pflicht nachkommt. Im Verlauf von **Medieval II: Total War** werden Sie mit zahlreichen Situationen konfrontiert, in denen die Loyalität Ihrer Generäle auf die Probe gestellt wird. Je stärker ihre Loyalität, desto eher hält ihr Treueid.

Autorität

Verwendung durch: Anführer

Die Stärke der Autorität zeigt, wie viel Respekt einem Anführer entgegengebracht wird. Ein Anführer mit hoher Autorität hat eher loyale Generäle, während ein Anführer mit geringer Autorität eher mit Rebellionen konfrontiert wird.

Charme

Verwendung durch: Prinzessin

Der Charme gibt an, wie gut eine Frau andere um den kleinen Finger wickeln kann. Je mehr Charme eine Prinzessin besitzt, desto erfolgreicher ist sie in diplomatischen Angelegenheiten und desto größer sind ihre Chancen, sich mit einem General zu vermählen.

Einfluss

Verwendung durch: Diplomat

Diese Eigenschaft zeigt, wie wirkungsvoll ein Diplomat Verhandlungspartner von seinen Vorschlägen überzeugen kann. Je einflussreicher ein Diplomat ist, desto erfolgreicher ist er in diplomatischen Angelegenheiten.

Talent

Verwendung durch: Spione und Attentäter

Das Talent gibt Auskunft darüber, wie erfolgreich ein Charakter bei geheimen Aufträgen ist. Bei Spionen beeinflusst diese Wertung, wie gut sie feindliche Armeen infiltrieren oder unbemerkt fremde Siedlungen betreten können. Außerdem legt das Talent fest, wie erfolgreich ein Spion in fremden Siedlungen durch Propaganda Unruhe stiften oder während einer Belagerung die Stadttore öffnen kann.

Bei Attentätern bestimmt das Talent ihre Fähigkeit, Zielpersonen oder Zielobjekte erfolgreich zu töten oder zu sabotieren. Spione und Attentäter nutzen ihr Talent, um unentdeckt zu bleiben oder fremde Agenten aufzuspüren.

Finanzen

Verwendung durch: Kaufmann

Diese Wertung zeigt, wie gut ein Mann mit Geld umgehen kann. Sie beeinflusst die Fähigkeit des Kaufmanns, den Besitz fremder Kaufleute zu übernehmen sowie die Höhe der Einnahmen aus Handelsressourcen.

Charaktereigenschaften entwickeln

Wenn Charaktere Erfolge oder Misserfolge erleiden, entwickeln sie bestimmte Merkmale und können Anhänger gewinnen. Bisweilen entwickeln sie die Merkmale schon allein dadurch, dass sie tatenlos dasitzen oder sich in einer bestimmten Umgebung aufzuhalten.

Beobachten Sie Ihre Charaktere, um zwischen ihren Tätigkeiten und den Merkmalen, die sie entwickeln, logische Zusammenhänge zu erkennen. Hält sich ein General zum Beispiel lange in einer Stadt mit einer großen Taverne auf, wird er irgendwann zu trinken beginnen. Im Gegensatz dazu wirkt sich eine aktive Handlungsweise positiv aus, und ein Charakter gewinnt dadurch Anhänger.

Die folgenden Beispiele zeigen nur einige der Hunderte von Möglichkeiten, Merkmale zu entwickeln, Anhänger zu gewinnen oder Objekte zu erhalten:

- Angeborene Merkmale und Einfluss der Eltern
- Ausgang einer Schlacht
- Persönliche Teilnahme an einer Schlacht
- Heirat
- Erfolg oder Misserfolg der Missionen von Agenten
- Wie Statthalter ihre Siedlungen verwalten
- Abschluss bestimmter Missionen
- Bau bestimmter Gebäude
- Das Umfeld, in dem ein Charakter lebt

Merkmale

Es gibt verschiedene Arten von Merkmalen. Dabei handelt es sich nicht um erworbene Fähigkeiten, sondern um Nebenwirkungen des Lebensstils eines Charakters. Sie können die Merkmale eines Charakters beeinflussen, indem Sie seinen Aufenthaltsort ändern und ihm bestimmte Aufgaben übertragen.

Wenn Charaktere negative Merkmale entwickeln, können sie diese als Charakterschwäche akzeptieren oder versuchen, sie auszumerzen.

Beispiele für Merkmale:

- Aussehen
- Persönliche Überzeugungen und Glaube
- Führungsstil
- Erfahrung bei einer Tätigkeit
- Geistesstörungen
- Ängste und Abneigungen

Gefolge

Zum Gefolge eines Charakters zählen sowohl seine Anhänger als auch sein persönlicher Besitz, den er auf Reisen immer bei sich trägt. Einige Ihrer Gefolgsleute und Besitztümer können Sie von einem Charakter auf einen anderen übertragen, indem Sie das Objekt oder die Person anklicken und auf das Porträt des anderen Charakters ziehen. Natürlich werden sich Charaktere von bestimmten persönlichen Dingen nicht trennen, und manche Anhänger werden sich auch nicht vorschreiben lassen, wen sie begleiten sollen.

ARMEEN EINSETZEN

Armeen in Total War

Die Armeen sind in der Kampagne von **Medieval II: Total War** Ihre Hauptwaffe. Jede **Armee** besteht aus 1 bis 20 Militäreinheiten, die sich gemeinsam bewegen und gemeinsam kämpfen. Wenn Sie auf der Kampagnenkarte eine Armee auswählen, sehen Sie im **Übersichtsbereich**, welche Einheiten zu dieser Armee gehören.

Informationen über Armeen auf der Kampagnenkarte:

- Klicken Sie auf der Kampagnenkarte auf eine Armee, um die gesamte Armee auszuwählen.
- Die Anzahl der goldenen Sterne links von der Armee gibt Auskunft über die Kommandowertung des verantwortlichen Generals (0 – 10). Je mehr Sterne ein **General** hat, desto besser sind seine Führungsqualitäten in einer Schlacht.
- Die Farbe des Banners zeigt, zu welcher Seite eine Armee gehört.
- Die dunklere Farbe, die das Banner von unten her „füllt“, zeigt die Stärke der Armee an. Je stärker die Armee, desto größer der gefüllte Farbbereich.
- Armeen, die von einem **Hauptmann** angeführt werden, unterliegen gewissen Einschränkungen. Nur Armeen, die von einem General angeführt werden, können Söldner anheuern und Befestigungen bauen.

Wer hat in einer Schlacht den Oberbefehl?

Der Kommandant einer Armee wird durch folgende Regeln bestimmt:

- Der **General** mit der höchsten Kommandowertung ist der **Kommandant**.
- Ausnahme: Wenn der **Anführer** anwesend ist, übernimmt er die Funktion des **Kommandanten**, unabhängig von seiner Kommandowertung.
- Die Einheitenkarte des verantwortlichen Generals ist mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.

Im Abschnitt **Schlachten in Medieval II: Total War** erfahren Sie, wie Sie eine Armee auf der Kampagnenkarte aufstellen und einsetzen.

Einheitentypen

Sie können auf dem Schlachtfeld verschiedene Einheiten einsetzen, die unterschiedliche Hauptaufgaben haben. Bevor Sie Einheiten rekrutieren, sollten Sie sich mit ihren Eigenschaften vertraut machen. Wichtigste Einheitentypen:

- **Leichte Infanterie:** Diese Truppen tragen nur eine leichte Bewaffnung und Rüstung. Sie sind am besten als Unterstützung bei Angriffen oder in einer gemeinsamen Verteidigungsposition. Sie sollten nicht an wichtigen Positionen an vorderster Front aufgestellt werden.
- **Schwere Infanterie:** Diese Truppen tragen eine schwere Bewaffnung und/oder Panzerung. Sie eignen sich gut für Angriffe auf andere Infanterietruppen.
- **Speerträger:** Bei diesen Truppen handelt es sich um spezialisierte Infanterieeinheiten mit Waffen, die an langen Stangen befestigt sind. Sie eignen sich hervorragend für die Bildung einer Abwehrreihe, insbesondere gegen Kavallerieeinheiten. Sie sind durch Fernkampfwaffen leicht verwundbar.
- **Fernkämpfer:** Diese Truppen sind mit Waffen ausgestattet, die über weite Entfernungen gegen feindliche Einheiten eingesetzt werden können. Sie sind im Nahkampf gewöhnlich leicht verwundbar.
- **Leichte Kavallerie:** Diese berittenen Einheiten verfügen über eine leichte Bewaffnung und Rüstung. Sie sind extrem wendig und mobil. Sie eignen sich hervorragend für die Verfolgung flüchtender Truppen, sind aber schwach gegen Speerträger.
- **Schwere Kavallerie:** Diese berittenen Einheiten verfügen über eine gute Bewaffnung und Rüstung. Sie sind stark und können für schnelle Angriffe eingesetzt werden. Sie sind schwach im Kampf gegen Speerträger.

- **Fernkampf-Kavallerie:** Diese berittenen Truppen sind mit Fernkampfwaffen, wie Bögen, ausgestattet. Sie sind schwach im Nahkampf. Allerdings können sie schnell zuschlagen und sich rasch bewegen, und sie sind schwer zu treffen.
- **Artillerie:** Diese mobilen Kriegsmaschinen oder Kanonen können als starke Fernkampfwaffen gegen feindliche Truppen und Mauern sowie Verteidigungsanlagen von Siedlungen eingesetzt werden. Sie sind schwach in der Selbstverteidigung und benötigen meist Infanterieeinheiten zum Schutz.

Armeen aufstellen

Um eine Armee zu bilden, müssen Sie entweder in einer Siedlung neue Truppen rekrutieren oder mit einem General in der Wildnis Söldner anheuern. Truppen können zusammengezogen und zu einer größeren Armee zusammengeführt werden.

Tipps für die Bildung einer ausgewogenen Armee:

- Versuchen Sie immer, eine gemischte Armee aus Infanterie, Speerträgern, Fernkämpfern und Kavallerieeinheiten aufzustellen. So sorgen Sie dafür, dass Ihre Einheit zuversichtlich auf den Feind zugehen kann.
- Wenn Sie Ihre erste Armee bilden, beginnen Sie mit der Infanterie. Die meisten Fernkämpfer sowie Kavallerie und Artillerie können sich ohne die Unterstützung durch andere Truppen nur schwer verteidigen.

Tipps für die Zusammenstellung einer Armee zu einem bestimmten Einsatzzweck:

- Wenn Sie eine **Belagerungssarmee** aufstellen, setzen Sie Artillerieeinheiten ein, die Mauern zerstören können. Diese Taktik ist erfolgreicher als der Bau spezieller Belagerungsausrüstung während der Belagerung.
- Wenn Sie eine **Verteidigungsgarnison** bauen, sind Fernkampfwaffen, die auf den Mauern angebracht werden, äußerst effizient und können mit wenigen Infanterieeinheiten verteidigt werden.
- Wenn Sie auf **Gefangene** aus sind, sollten Sie mehrere Kavallerieeinheiten bereitstellen, um fliehende Gegner leichter einzufangen.

Armeen bewegen

Klicken Sie auf eine Armee, um sie auszuwählen. Sie kann auf verschiedene Arten bewegt werden, um Angriffe durchzuführen oder mit anderen Armeen zusammengeführt zu werden:

- In der Spielwelt sind alle Positionen hervorgehoben, zu denen eine Armee während der aktuellen Runde bewegt werden kann. Jede Aktion (bewegen und angreifen) kostet Bewegungspunkte. Je nach Anzahl der verbrauchten Punkte verringert sich die Entfernung, über die eine Armee während der aktuellen Runde bewegt werden kann.
- *Rechtsklicken Sie* auf die Position, zu der Sie die Armee bewegen möchten. Ein großer Pfeil zeigt die vorgeschlagene Route für die Armee an.
- Wenn Sie auf eine Armee *rechtsklicken und den Mauszeiger bewegen*, wird der angezeigte Weg an die geänderte Zielposition angepasst.



- *Rechtsklicken Sie* auf einen Feind, eine neutrale Armee oder eine Siedlung, um einen **Angriff** zu starten. Der Mauszeiger wird zu einem Schwert, das anzeigt, dass ein Angriff möglich ist. Wenn Sie eine neutrale Armee oder eine Siedlung angreifen, erklären Sie dieser Seite damit automatisch den Krieg. Weitere Informationen hierüber finden Sie unter **Schlachten in Medieval II: Total War**.



- *Rechtsklicken Sie* auf eine andere Armee Ihrer Seite (nicht die eines Verbündeten!), um die Armee, die in Bewegung ist, mit der stehenden Armee **zusammenzuführen**. Weitere Informationen über das Zusammenführen von Armeen finden Sie weiter hinten im Handbuch.

- *Rechtsklicken Sie* auf eine befreundete Siedlung (nicht die eines Verbündeten!), um die Armee mit der Garnison der Siedlung zusammenzuführen (falls eine Garnison besteht). Die Armee geht anschließend zu dieser Siedlung. Wenn die Armee von einem General angeführt wird und die Siedlung keinen Statthalter hat, wird der General automatisch zum neuen Statthalter ernannt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Siedlungen unterhalten**.
- Rot hervorgehobene Bereiche kennzeichnen vom Feind kontrollierte Zonen. Die Fortbewegung ist in diesen Bereichen eingeschränkt. Armeen können nicht direkt zwischen roten Zonen auf der Karte bewegt werden. Sie müssen sich vom Feind (oder den neutralen Armeen) entfernen, bevor sie wieder in Kontakt treten können.

- *Rechtsklicken Sie* jenseits des grün hervorgehobenen Bereichs, um einen Mehr-Runden-Befehl zu erteilen. Der Weg wird wie üblich angezeigt, allerdings mit einer mehrfarbigen Linie, wobei jede Farbe die Fortbewegung während einer Runde kennzeichnet. Die Armee folgt dem gekennzeichneten Weg, es sei denn, er ist versperrt oder sie erhält einen neuen Befehl.
- Ausgewählte Armeen, die sich nicht weiter fortbewegen können, sind nicht von einer farblich hervorgehobenen Zone umgeben. Wenn sie im Ruhestatus sind, knien sie nieder.
- Armeen werden mit knienden Figuren dargestellt, wenn sie sich in Wäldern verbergen, um vorbeiziehende Feinde **aus dem Hinterhalt anzugreifen**.

Armeen zusammenführen

Ziehen Sie eine Armee auf eine befreundete Armee oder eine Siedlung (derselben Seite), um sie zusammenzuführen. Bevor Sie versuchen, zwei Armeen zusammenzuführen, sollten Sie Einheiten zusammenführen. Sie können Einheiten nicht gleichzeitig mit Armeen zusammenführen.

- Der General mit der höchsten Kommandowertung übernimmt den Oberbefehl über die zusammengeführte Armee. Wenn eine Armee, die von einem **Hauptmann** angeführt wird, mit einer Armee zusammengeführt wird, die von einem General angeführt wird, wird der **Hauptmann** degradiert und verschwindet.
- Wenn in den beiden Armeen insgesamt weniger als 20 Einheiten beteiligt sind, werden die Armeen automatisch zusammengeführt.

Wenn die beiden Armeen aus über 20 Einheiten bestehen, wird die Schriftrolle **Armeen zusammenführen** angezeigt.

- Wählen Sie in einer der beiden Armeen die Einheiten aus, die Sie zu der anderen Armee hinzufügen möchten. Sie können mehrere Einheiten markieren, indem Sie die **STRG-Taste** halten, während Sie die Einheiten *anklicken*.
- Wenn Einheiten grau dargestellt sind haben sie in der Runde bereits die maximale Anzahl der Bewegungspunkte verbraucht und können daher nicht mehr zu einer anderen Armee bewegt (oder mit ihr zusammengeführt) werden.
- Klicken Sie in der Mitte der Schriftrolle auf den Pfeil zum Transferieren, wenn Sie mit der Zusammensetzung der Armee zufrieden sind. Sie können auf dieser Schriftrolle Einheiten auch durch *Anklicken-und-Ziehen* zwischen zwei Armeen transferieren.
- Wenn Sie mit der zusammengeführten Armee zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem **Häkchen** unten rechts auf der Schriftrolle.

Armeen teilen

Manchmal müssen Sie Armeen teilen – also Einheiten aus einer größeren Armee oder einer Garnison ausgliedern –, um sie an eine andere Stelle zu entsenden.

- Wählen Sie die Einheiten, die Sie bewegen möchten, anhand der Einheitenkarten im **Übersichtsbereich** in der Mitte des **Steuerungsbereichs** unten am Bildschirm aus.
- Um mehrere Einheiten auszuwählen, drücken Sie die **UMSCHALT-** oder die **STRG-Taste**. Um alle Einheiten eines Typs auszuwählen, halten Sie die **STRG-Taste** gedrückt und *doppelklicken* Sie auf die Einheitenkarte im Übersichtsbereich.
- Verschieben Sie den Mauszeiger an die gewünschte Zielposition und *rechtsklicken Sie*.
- Sie können die im Übersichtsbereich ausgewählten Einheiten auch durch *Anklicken-und-Ziehen* zur gewünschten Position bewegen.
- In beiden Fällen wird die neue Armee von der ursprünglichen getrennt. Sie wird neben der Streitmacht angezeigt, die sie verlässt, und begibt sich zur neuen Position.

Einheiten zusammenführen

Meistens werden Sie aus einer Schlacht mit Verlusten hervorgehen, aber selbst wenn eine Einheit nur noch aus wenigen Männern besteht, belegt sie dennoch einen Ihrer 20 Einheitenplätze und ist eventuell zu klein, um noch effizient eingesetzt werden zu können. In diesem Fall können Sie zwei Einheiten desselben Typs zusammenführen.

- Sie können zwei Einheiten durch *Anklicken-und-Ziehen* im **Übersichtsbereich** zusammenführen. Die Männer in der Einheit, die auf die andere Einheit gezogen wird, werden zur Zieleinheit hinzugefügt.

- Wenn alle Männer dieser Einheit dafür verwendet werden, verschwindet die Einheit. Eventuell „übrig gebliebene“ Männer verbleiben in der Originaleinheit.
- Sie können dezimierte Einheiten in einer Armee automatisch zusammenführen, indem Sie die Taste **M** drücken.

Wichtiger Hinweis: Achten Sie darauf, dass der Erfahrungswert der beiden Einheiten nach dem Zusammenführen aus dem Durchschnittswert gebildet wird.

Die Erfahrung einer Einheit

Die Anzahl und die Farbe der **Sparren** auf der Einheitenkarte im **Übersichtsbereich** geben Auskunft über die **Erfahrung** der Einheit. Eine erfahrene Einheit ist im Kampf zuverlässiger. Sie wird gewöhnlich einer identischen Einheit überlegen sein. Einheiten können Sparren verdienen, wenn sie von einem General mit hoher Kommandowertung angeführt werden oder wenn ihnen gute Fortbildungseinrichtungen (Gebäude) zur Verfügung stehen.

- **Keine Sparren:** Die Einheit hat keine oder nur geringe Kampferfahrung.
- **Bronzefarbene Sparren:** Die Einheit verfügt über einige Kampferfahrung.
- **Silberne Sparren:** Die Einheit verfügt über umfangreiche Kampferfahrung.
- **Goldene Sparren:** Die Einheit ist voller kampferfahrenen Veteranen.

Söldner anheuern



Eine von einem General befehlte Armee kann außerhalb von Siedlungen Söldner anheuern. Der Einsatz von Söldnern ist zwar etwas kostspielig, bietet aber die Möglichkeit der Truppenverstärkung fern der nächsten eigenen Basis.

- Klicken Sie im **Steuerungsbereich** auf die Schaltfläche **Söldner anheuern** (ersetzt die Schaltfläche **Einheit ausbilden**, die bei Auswahl einer Siedlung angezeigt wird). Wenn keine Söldner verfügbar sind, ist die Schaltfläche deaktiviert.
- Es wird die Schriftrolle **Armeedetails** aufgerufen, die den General sowie die verfügbaren Söldner aufführt.
- Klicken Sie auf eine Söldnereinheit, und fügen Sie sie der „Warteschlange“ der anzuheuernden Söldner hinzu. Durch erneutes Anklicken wird die Auswahl aufgehoben.
- Rechtsklicken Sie auf einen Söldner, um Details zur Einheit einzusehen.
 - Klicken Sie im unteren Bereich der Schriftrolle auf die Schaltfläche **Alle Einheiten der Liste anheuern**.



Faktoren, welche die Art der verfügbaren Söldnereinheiten beeinflussen:

- Die Region, in der sich der General befindet.
- An der Küste können Söldnerflotten angeheuert werden.
- Kreuzzug oder Dschihad: Einige Einheiten treten nur bei, wenn sich die Armee einem religiösen Ziel verschrieben hat.

Befestigungen und Wachtürme bauen

Nur eine von einem General angeführte Armee kann Wachtürme bzw. Befestigungen errichten. Falls die Option nicht besteht, ist diese Schaltfläche deaktiviert.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bau**, um die Schriftrolle **Feldbauten** zu öffnen. Über diese Schriftrolle können Sie entweder einen **Wachturm** oder eine **Befestigung** errichten.
- **Wachtürme** sind permanente Bauwerke, die Sie in Ihren Ländereien errichten können, um besser über einziehende fremde Armeen und Charaktere informiert zu sein.
- **Befestigungen** müssen mit einer Garnison ausgestattet sein, damit sie im Spiel bleiben. Ist am Ende eines Zuges die Befestigung leer und verfügt über keine Garnison, wird sie von der Kampagnenkarte entfernt.
- **Befestigungen** sind keiner Seite fest zugeordnet. Wenn eine Seite eine Befestigung errichtet und leer zurücklässt, kann sie von den Truppen einer anderen Seite eingenommen werden, wobei dies als Kriegserklärung gewertet wird.
- Ein **General** kann pro Runde beliebig viele Wachtürme bzw. Befestigungen errichten. Die Anzahl wird nur durch die verfügbaren Bewegungspunkte eingeschränkt (also der Fähigkeit, einen neuen Ort aufzusuchen).

Befestigungen sind äußerst nützlich zum Verteidigen von Orten mit besonderer strategischer Bedeutung, wie z. B. von Bergpässen. Dies zwingt den Gegner dazu, die Befestigung zu belagern, bevor die Truppen vorrücken können. Durch den Bau einer Reihe miteinander verbundener Befestigungen ist es sogar möglich, ein Gebiet komplett zu isolieren.

Gelände als strategischer Faktor

Es ist wichtig zu wissen, dass die Kampagnenkarte von **Medieval II: Total War** das Gelände so darstellt, wie es sich beim Kampf zwischen zwei Armeen präsentiert. Wenn Sie Ihre Armee ins Hügelland bewegen und eine feindliche Armee angreift, haben Sie die Möglichkeit, die eigenen Truppen auf Hügeln zu platzieren und so zu verteidigen.

Manche Einheiten sind in bestimmtem Gelände weniger effektiv, andere genießen dort wiederum Vorteile. So kann eine Einheit aus Bogenschützen zum Beispiel von einer erhöhten Stellung aus weiter schießen, während die gleiche Einheit erhebliche Abzüge beim Beschuss von Zielen in Wäl dern erleidet.

Des Weiteren ist es von Vorteil, die Truppen neben einer befriedeten oder verbündeten Armee zu platzieren, da diese im Falle eines Kampfes als Verstärkung eingreift. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt **Kampf mit Verstärkungen**.

Tipp: Wenn keine Einheit oder Siedlung ausgewählt ist, können Sie auf einen Punkt in der Kampagnenkarte **rechtsklicken und die rechte Taste gedrückt halten**. Dadurch wird die Beschaffenheit des Geländes an dieser Stelle angezeigt.

Einen Hinterhalt legen

Wenn sich eine Armee in einem Waldgebiet befindet, kann sie einen Hinterhalt vorbereiten. Die im Hinterhalt befindliche Armee kann eine Armee, die auf ein benachbartes Feld zieht, angreifen, ohne dass diese die Truppen vor dem Kampf in Stellung bringen kann.

Mit einer Armee angreifen

Rechtsklicken Sie bei ausgewählter Armee auf die gegnerische Armee bzw. Siedlung, die Sie angreifen möchten:

- Die wichtigste Information ist das **Kräfteverhältnis** in der Mitte der Schriftrolle. Bewegen Sie den Mauszeiger über die gekreuzten Klingen, um die Siegchancen für den Kampf einzusehen.
- Die Schriftrolle **Schlachtaufstellung** wird aufgerufen. Diese bietet eine detaillierte Aufstellung der eigenen Truppen sowie der gegnerischen Kräfte.
- Hier werden auch Verstärkungen durch benachbarte Armeen aufgeführt. Mehr dazu im Abschnitt **Kampf mit Verstärkungen**.
 - **Klicken** Sie auf diese **Schaltfläche**, um den Kampf selber auszufechten und die Einheiten zu steuern. Diese Option bietet die stärkste Kontrolle - und macht am meisten Spaß!
 - **Klicken** Sie auf diese **Schaltfläche**, um der CPU den Kampf zu überlassen und ihn somit zu beschleunigen. Möglicherweise sind die Verluste höher, als wenn Sie selber kämpfen. Außerdem können Sie den **General** nicht aktiv schützen.
 - Sie können den Angriff abbrechen. In diesem Fall zieht sich Ihre Armee auf eine nahe gelegene Stellung zurück.
 - Informationen zum Angriff auf Siedlungen finden Sie im Abschnitt **Belagerungen und Belagerungskämpfe** des Handbuchs.

Kampf mit Verstärkungen

Verstärkungen können sich einem Angriff anschließen. Beim automatischen Abwickeln des Kampfes fließt ganz einfach ihre Stärke mit in die Berechnung ein. Wenn die Schlacht manuell ausgetragen wird, nehmen diese Truppen direkt am Kampfgeschehen teil:

- Wenn eine Armee angreift, können die Truppen einer befriedeten (eigenen oder verbündeten) Armee als Verstärkung eingreifen, sofern sie sich neben der angegriffenen Armee bzw. Siedlung befinden.
- Die angreifende Armee können Sie direkt steuern. Alle Truppen, die an der Schlacht teilnehmen sollen, müssen sich in der rot markierten Kontrollzone des Gegners befinden. Brechen Sie andernfalls den Angriff ab und bewegen Sie zunächst die Armee, die als Verstärkung dienen soll, in die entsprechende Zone.
- Eine benachbarte Armee unter der Führung eines Generals oder Hauptmanns kann von der KI übernommen werden. **Klicken** Sie hierzu auf das **Kontrollkästchen** neben dem Symbol **KI-Steuerung**. So nimmt die Armee geschlossen an der Schlacht teil.



- Jede benachbarte Armee, die nicht von der KI gesteuert wird, kann direkt vom Spieler kontrolliert werden. Da eine Armee aus maximal 20 Einheiten bestehen darf, rückt die Verstärkung immer dann nach, wenn der entsprechende Platz in der Armee frei wird. Dies geschieht durch Verluste oder fliehende Einheiten.
- Verstärkungen treffen auf dem Schlachtfeld immer aus der Richtung ein, die ihrer Position auf der Kampagnenkarte entspricht.

Mehrfa che Angriffe

In den meisten Fällen zieht sich eine unterlegene Armee ein paar Schritte zurück, anstatt vollständig zu verschwinden. Daher ist es wichtig zu wissen, dass Ihre Armee mehrmals pro Runde angreifen kann, sofern die benötigten Bewegungspunkte vorhanden sind. Anstatt einer besiegt e Armee zu erlauben, sich aus dem Staub zu machen und später neu zu formieren, können Sie nachrücken und die Streitmacht von der Landkarte tilgen.

FLOTTE N EINSETZEN

Flotten in Total War

Die Schiffe, die auf der Kampagnenkarte angezeigt werden, stellen **Flotten** dar. Jede Flotte hat einen Admiral mit einer eigenen Kommandowertung für den Seekampf. Der Kampf zwischen Flotten entspricht der Landschlacht, wobei diese Kämpfe immer vom Computer ausgetragen werden.

Flotten können gegnerische Flotten angreifen und erfüllen zwei weitere Funktionen:

- **Transport:** Flotten können eine gesamte Armee aufnehmen und diese an weit entfernten Küsten absetzen, die nur auf dem Seeweg zu erreichen sind.
- **Blockade:** Flotten können den Zugang zu fremden **Häfen** blockieren und so den Seehandel für dieses Gebiet unterbinden.

Wer hat bei Seeschlachten das Kommando?

Wie im Abschnitt **Charaktere** unter **Admirale** erläutert, gibt es nur einen Admiral pro Flotte; also hat immer dieser Admiral das Kommando. Wissenswertes über Admirale:

- Admirale erhalten durch gewonnene Seeschlachten Kommandosterne, wodurch sich ihr Befehlsgeschick verbessert.
- Sobald ein Admiral einen Kommandostern erhalten hat, kann er nicht mehr mit einem anderen Admiral zusammengeführt werden.

Flotten bewegen

Flotten bewegen sich im Grunde wie Bodentruppen, aber es gibt einige Unterschiede:

- Nach Auswahl einer Flotte wird um sie herum ein grüner Bewegungsradius angezeigt. Die Flotte kann jeden Punkt innerhalb dieser Zone erreichen. Wenn die Flotte Passagiere an Bord hat, werden auch Küstenfelder angezeigt, da die Truppen dort an Land gehen könnten.
- Rote Felder in der Bewegungszone markieren den Bereich neben feindlichen Flotten.
- Sie können mit einer Flotte auch einen Zielort jenseits der grünen Zone ansteuern. In diesem Fall wird der Restweg als mehrfarbige Linie angezeigt. Jede Farbe repräsentiert die Bewegung in einer Runde.
- Im **Übersichtsbereich** in der unteren Bildschirmmitte werden die Schiffe in der Flotte sowie die an Bord befindlichen Charaktere und Einheiten angezeigt.
- Das Bewegungstempo der Flotte ändert sich in flachen bzw. tiefen Gewässern. Daher lohnt sich das Umschiffen seichter Gewässer, weil die Flotte dann schneller und sicherer vorankommt.
- Zu Beginn des Spiels verfügt keine Seite über ein hochseetüchtiges Schiff. Später können folgende Schiffe verfügbar sein: **Baghlah**, **Karavelle**, **Karacke** und **große Karacke**.

Flotten zum Transport nutzen

Wenn Sie eine Armee oder Agenten an Bord bringen möchten, muss die Flotte zuerst an der Küste anlegen. Wählen Sie eine Bodentruppe oder einen Agenten, und platzieren Sie den Mauszeiger auf die Flotte. Der Mauszeiger wird zu einem Ladesymbol, um anzudeuten, dass diese Bewegung möglich ist.

- *Rechtsklicken* Sie, um den Befehl an Bord zu gehen zu bestätigen. Ab jetzt werden die an Bord befindlichen Passagiere von der Flotte befördert.
- Wählen Sie zum Anlanden von Passagieren die Flotte und *rechtsklicken* Sie auf ein Küstenfeld. Alle Passagiere, auch Agenten, gehen an dieser Stelle von Bord.
- Wenn nur ein Teil der Passagiere von Bord gehen soll, wählen Sie diese im Übersichtsbereich aus und *rechtsklicken* Sie auf den gewünschten Anlandepunkt auf der Kampagnenkarte.

Flotten zusammenführen und aufteilen

Sie können zwei Flotten zusammenlegen, indem Sie eine Flotte auf das Feld der anderen Flotte bewegen. Wenn die Flotten gemeinsam mehr als 20 Schiffe umfassen, müssen Sie sich entscheiden, wie die Schiffe auf die einzelnen Flotten verteilt werden sollen. In jedem anderen Fall wird eine gemeinsame Flotte mit bis zu 20 Schiffen erstellt.

Bedenken Sie, dass zwei Admiräle nur dann zusammengeführt werden können, wenn keiner von beiden einen Kommandostern besitzt.

Wenn Sie eine Flotte aufteilen möchten, wählen Sie im **Übersichtsbereich** die Schiffe aus, die eine neue Flotte bilden sollen, und bringen Sie diese durch *Anklicken-und-Ziehen* an die gewünschte Position. Die Schiffe verlassen automatisch die Flotte und erhalten einen neuen Admiral. Alle Passagiere verbleiben in der alten Flotte.

Mit einer Flotte angreifen

Alle Seekämpfe werden automatisch ausgefochten, d.h. Sie müssen nur die Flotte auswählen und zum Feind schicken. *Klicken* Sie hierzu auf die eigene Flotte und *rechtsklicken* Sie auf die feindliche Flotte, die Sie angreifen möchten.

- Wenn im Zuge einer Seeschlacht Schiffe zerstört werden, gehen auch die darauf befindlichen Truppen oder Charaktere verloren.
- Die Kommandowertung des Admirals wirkt sich auf den Ausgang der Schlacht aus.
- Nach der Schlacht geht die unterlegene Flotte unter oder zieht sich vom Sieger zurück.

Häfen blockieren

Sie können feindliche Häfen mit einer Blockade abriegeln und somit den Seehandel unterbinden. Die mit einer Blockade belegte Seite verliert in jeder Runde ihr gesamtes Einkommen durch Seehandel.

- Wählen Sie eine Flotte und *rechtsklicken* Sie auf den Hafen, den Sie mit einer **Blockade** belegen möchten. Es wird eine Barriere um den Hafen herum angezeigt.
- Sie können die Blockade aufheben, indem Sie die Flotte aus dem Hafen abziehen.
- Sie können eine feindliche Blockade beenden, indem Sie die Flotte angreifen und besiegen.

Ärger auf See

Neben feindlichen Flotten lauern auf hoher See zwei weitere Gefahren: Piraten und Stürme. Piraten sind Rebellschiffe, die Ihre Streitkräfte aggressiv angreifen. Stürme können Schiffe zum Kentern bringen, was auch den Verlust aller Passagiere bedeutet. Obgleich in seichten Gewässern die Auswirkungen von Stürmen geringer ausfallen, ist es anzuraten, Stürmen ganz aus dem Weg zu gehen.

SIEDLUNGEN UNTERHALTEN

Was ist der Zweck von Siedlungen?

In der großen Kampagne dienen Siedlungen der militärischen Ausbildung und der Geldbeschaffung. Sie bilden die zentralen Ballungsräume, in denen Sie Rekruten anwerben, Steuern erheben und eine Infrastruktur für den Handel errichten können.

Pro Region gibt es immer eine zentrale Siedlung. In **Medieval II: Total War** können Siedlungen entweder als Städte oder Burgen angelegt werden; unter gewissen Auflagen lässt sich die Art der Siedlungsform auch ändern. Sie benötigen in Ihrem Reich sowohl Städte als auch Burgen, da diese unterschiedliche Funktionen erfüllen.

Siedlungen verwalten

Um eine Siedlung effektiv zu verwalten, müssen Sie einen General einsetzen, der als Statthalter fungiert (sofern Sie nicht in den Einstellungen für die große Kampagne **Alle Siedlungen verwalten** gewählt haben). Ohne Statthalter können Sie keine der folgenden Aktionen aktiv steuern, die zum effektiven Verwalten nötig sind:

- **Einheiten/Agenten rekrutieren**, um **Armeen** aufzustellen bzw. nichtmilitärische Aufgaben zu erledigen.
- Neue Gebäude bauen, um neue Möglichkeiten/Truppenfähigkeiten zu erschließen.
- Den **Steuersatz** in Städten anpassen, um ein maximales Einkommen zu erzielen.
- Einheiten **fortbilden**, um die Reihen zu stärken und ihre **Waffen** bzw. **Rüstungen aufzuwerten** (sofern die benötigten Gebäude vorhanden sind).
- Gebäude **reparieren**, die durch Belagerungen, Aufstände oder ominöse Katastrophen beschädigt wurden.
- **Die öffentliche Ordnung aufrechterhalten**. Wenn Sie dies vernachlässigen, drohen in der Siedlung Aufstände oder sogar eine Rebellion.

Alle oben aufgeführten Punkte werden im folgenden Abschnitt näher erläutert.

Siedlungen auf der Kampagnenkarte

Städte und Burgen werden auf der Kampagnenkarte so dargestellt, dass Größe, Art und Kultur der Siedlung ersichtlich sind. Für jede Siedlung gibt es eine eigene Beschreibung mit folgenden Informationen:

- **Name der Siedlung** - In der obersten Zeile wird der Name der Siedlung angezeigt. Zusätzlich zeigt ein Symbol an, ob die Siedlung von einer **Revolte** oder **Seuche** betroffen ist.
- **Einkommen** - Die Zahl neben diesem Symbol zeigt das pro Runde erwirtschaftete **Einkommen** an. Eine negative Zahl bedeutet, dass die Siedlung subventioniert werden muss.
- **Öffentliche Ordnung** - Dieses Symbol stellt die allgemeine **Zufriedenheit** der Bevölkerung dar: **Grün** – sehr zufrieden, **Gelb** – zufrieden, **Blau** – desillusioniert, **Rot** – aufständisch.
- Dieses Symbol zeigt an, ob die **Bevölkerung** der Siedlung wächst: **Grün** – Die Bevölkerung wächst, **Bernstein/Orange** – Die Bevölkerung ist stabil, **Rot** – Die Bevölkerung nimmt ab. In diesem Fall sollten Sie aktiv gegensteuern.
- Dieses Symbol wird angezeigt, wenn eine Einheit in der Siedlung ausgebildet wird. **Grün** bedeutet, die Ausbildung findet statt, **Rot** bedeutet, dass die Rekrutierungsliste keine Fortschritte macht.
- Dieses Symbol wird angezeigt, wenn sich in der Siedlung ein Gebäude im Bau befindet oder repariert wird. **Grün** bedeutet, dass sich das Gebäude im Bau befindet, **Rot** bedeutet, dass die Bauliste keine Fortschritte macht.
- Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die Siedlung automatisch verwaltet wird.



Schriftrolle Siedlung

Doppelklicken Sie in der Kampagnenkarre auf eine Siedlung, um die Schriftrolle **Siedlung** für die **Stadt** bzw. **Burg** anzuzeigen. Im oberen Teil der Schriftrolle wird das Fenster **Statthalter** angezeigt, gefolgt von Details und Einstellungen der Siedlung. Unten befinden sich die Fenster **Rekrutierung/Bau**. Die Details enthalten Informationen über:

- das **Einkommen**: Die Gulden, die pro Runde erwirtschaftet werden.
- die **Öffentliche Ordnung**: Der Prozentwert zeigt an, in welchem Maße die öffentliche Ordnung gewährleistet ist. 100 % entspricht einer stabilen Lage. Je tiefer der Wert unter 100 % sinkt, desto höher ist die Gefahr, dass es in der Siedlung zu Aufständen oder gar einer Rebellion kommt. Je höher der Wert über 100 % liegt, desto zufriedener ist die Bevölkerung.
- die **Bevölkerung**: Zeigt an, wie viele Menschen in der Siedlung leben. Diese Zahl hat einen direkten Einfluss auf die Aufwertung von Städten und Burgen.
- das **Bevölkerungswachstum**: Der Prozentwert stellt das aktuelle Wachstum (bzw. den Rückgang) pro Runde dar. Eine Siedlung mit einem hohen Bevölkerungswachstum kann schneller aufgewertet werden.
- die **Automatische Verwaltung**: Klicken Sie auf dieses Kontrollkästchen, um die Bauangelegenheiten der Siedlung automatisch abwickeln zu lassen.
- der **Steuersatz**: Dieser gibt an, wie hoch die Bevölkerung in der Region besteuert wird: niedrig, normal, hoch oder sehr hoch. Der Steuersatz kann nur in Städten angepasst werden. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um die gewünschte Einstellung auszuwählen. Ein höherer Steuersatz sorgt für mehr Einnahmen, wirkt sich aber negativ auf die öffentliche Ordnung aus.
- die **Einstellungen für Rennen**: Manche islamische Seiten verfügen über Anlagen für Pferderennen. Mit den Pfeiltasten können Sie bestimmen, wie häufig die Rennen stattfinden. Je häufiger sie stattfinden, desto zufriedener ist die Bevölkerung; allerdings kostet jedes Rennen auch Geld.



Städte und Burgen verwalten

Städte und Burgen sind unterschiedlich, werden aber auf gleiche Weise aufgewertet: durch den Bau von **Gebäuden**. Der Unterschied besteht vor allem in den verfügbaren Gebäuden.

Zum einen können Sie den Standort der eigenen Städte und Burgen bestimmen. Außerdem lassen sich kleinere Siedlungen in die jeweils andere Form umwandeln. Behalten Sie im Hinterkopf, dass manche Gebäudearten nur für einen Siedlungstyp verfügbar sind und daher bei der Umwandlung verloren gehen.

Sie erhalten noch weitere Hinweise zu Bau und Umwandlung. Zunächst müssen Sie jedoch verstehen, inwiefern sich die Siedlungsformen unterscheiden.

Städte

Städte dienen dazu, Handel zu treiben und eine große Bevölkerung zu ernähren. Die Bevölkerungszahl ist von großer Bedeutung, denn sobald sie einen bestimmten Wert überschreitet, kann die Stadt vergrößert und durch bessere Mauern geschützt werden.

Innerhalb von Städten gibt es Gebäude wie Gasthäuser, Märkte, Rathäuser, religiöse Gebäude und Alchemieschulen. Neben dem Einkommen, das diese Gebäude erwirtschaften, ermöglichen sie den Zugriff auf Agenten, die für Ihre Seite von großem Nutzen sein können.

Städte bieten folgende **Vorteile**:

- Die Fähigkeit, einen beliebigen Steuersatz für die Region festzulegen.
- Diverse Gebäudearten, die Einnahmen durch Handel ermöglichen und verbessern.
- Gebäude, die den Glauben Ihrer Seite verbreiten und festigen.
- Gebäude, in denen Sie Spione, Attentäter, Priester, Diplomaten und Kaufleute anwerben können.
- Gebäude, die das Rekrutieren von Milizen und Belagerungsartillerie ermöglichen.
- Kostenloser Unterhalt einiger Milizeinheiten in der Garnison.

Nachteile von Städten:

- Öffentlicher Aufruhr in Form von Aufständen bis hin zur Rebellion.
 - Reichtum verlockt Statthalter zur Korruption.
 - Es fehlen meist Gebäude zum Rekrutieren von Kavallerie und Infanterieschützen.
- Belagerer müssen nur einen Verteidigungswall überwinden.

Städte werden nach folgendem Schema aufgewertet:

Größe	Benötigte Bevölkerung	Zum Aufwerten benötigte Mauer
Dorf	-	-
Ortschaft	400	Holzpalisade
Kleinstadt	2.000	Holzmauer
Stadt	6.000	Steinmauer
Großstadt	12.000	Große Steinmauer
Metropole	24.000	Riesige Steinmauer

Burgen

Burgen sind Verteidigungsanlagen, von denen aus das umliegende Land kontrolliert wird. Burgen erheben Steuern, wobei der Steuersatz unveränderlich ist. Diese Siedlungsform ist gut zu verteidigen und eignet sich hervorragend zum Ausbilden von Soldaten.

Durch das Aufwerten von Burgen wird der Weg für neue Gebäude freigemacht. Hierzu müssen Sie lediglich die nächste Ausbaustufe der Burg im Fenster **Bau** errichten. Die höchsten Ausbaustufen „Festung“ und „Zitadelle“ können erst ab Erreichen der entsprechenden Bevölkerungszahl gebaut werden (siehe unten).

Burgen bieten folgende **Vorteile**:

- Hohe öffentliche Ordnung.
- Sehr starke Verteidigungsanlagen einschließlich mehrerer Ringwälle bei Burgen hoher Ausbaustufe.

Nachteile von Burgen:

- Unveränderlicher Steuersatz.
- Kaum Gebäude zum Verbessern des Handels.
- Kaum Gebäude zum Rekrutieren von Spionen, Attentätern, Diplomaten und Kaufleuten.
- Kaum akademische Gebäude.

Burgen werden nach folgendem Schema aufgewertet:

Größe	Benötigte Bevölkerung	Verteidigung
Motte und Außenhof	-	Nur Burgfried
Holzburg	-	1 Holzmauer
Burg	-	1 Steinmauer
Festung	4.500	2 Steinmauern
Zitadelle	9.000	3 Steinmauern

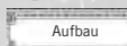
Der Statthalter

Ihre Generäle übernehmen die Rolle des **Statthalters**, wenn sie in eine Siedlung gesetzt werden. Die Kommandowertung sagt zwar etwas über die strategischen Fähigkeiten des Generals im Kampf aus, aber als Statthalter sind seine Frömmigkeit, Ritterlichkeit oder die Furcht, die er verbreitet, weitaus wichtiger.

- Statthalter mit einer hohen Frömmigkeitswertung verstehen es, religiös motivierte Unruhe zu beschwichtigen und die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten.
- Statthalter mit einer hohen Ritterlichkeit wirken sich positiv auf die öffentliche Ordnung sowie den Bevölkerungszuwachs aus.
- Statthalter mit einer hohen Furchtwertung sorgen für ein erhöhtes Maß an öffentlicher Ordnung.
- Statthalter können zudem über Merkmale und Gefolgsleute verfügen, die sich positiv auf die Siedlung auswirken. Diese werden im *Toolipp* erläutert. - Der General mit der höchsten Frömmigkeit wird zum Statthalter berufen. Das Volk wird grundsätzlich lieber von einem Mann des Glaubens regiert. Außerdem verfügen solche Anführer sowohl über eine gesunde Geisteshaltung als auch ein hohes Bildungsniveau.

Gebäude bauen

Siedlungen bestehen aus einer Ansammlung von Gebäuden. Um Ihre Städte und Burgen zu verbessern, müssen Sie diverse Gebäude und Anlagen errichten. *Klicken* Sie hierzu auf die Registerkarte **Bau**, um das Fenster **Bau** aufzurufen.

- 
- *Klicken* Sie auf die Registerkarte **Bau**, um die zum Bau verfügbaren Gebäude anzuzeigen.
 - Die Liste der im Fenster **Bau** aufgeführten Gebäude hängt von der Siedlung, ihrer aktuellen Größe und den bereits gebauten Gebäuden ab.
 - *Rechtsklicken* Sie in den Optionen oder der **Bauliste** auf ein Gebäude, um die Schriftrolle **Gebäudeinformationen** aufzurufen. Hier wird aufgeführt, welche Vorteile sich aus dem Bau des Gebäudes ergeben.
 - Gebäude mit Baukosten, die Ihre finanziellen Möglichkeiten übersteigen, sind abgeblendet dargestellt, können aber dennoch zur Bauliste hinzugefügt und zu gegebener Zeit errichtet werden.
 - *Klicken* Sie im Fenster **Bau** auf ein Gebäude, um es zur **Bauliste** hinzuzufügen. Wenn Sie über genügend Geld verfügen und keine anderen Bauvorhaben anstehen, wird Ihre Staatskasse sofort um die entsprechenden Kosten erleichtert.
 - Das Gebäude am linken Rand der Liste wird schattiert dargestellt. Dies bedeutet, dass sich das Gebäude im Bau befindet. Die Zahl gibt die verbleibenden Runden bis zur Fertigstellung an. Die Schattierung wird entsprechend des Baufortschritts schrittweise entfernt.
 - *Klicken* Sie auf ein Gebäude in der **Bauliste**, um den Bauauftrag rückgängig zu machen. Das bereits bezahlte Geld wird der Staatskasse wieder zugeführt.
 - In der Bauliste befindliche Gebäude werden von links nach rechts abgearbeitet. Sie können die Baureihenfolge ändern, indem Sie die Gebäude in der Liste per *Anklicken-und-Ziehen* beliebig umsortieren.
 - Einige Gebäude können nur gebaut werden, wenn der Bau von einer Gilde oder einem Ritterorden initiiert wird.

Die Gebäudekartei

Im unteren Bereich der Schriftrolle **Siedlung** befindet sich eine **Schaltfläche**, mit deren Hilfe die **Gebäudekartei** aufgerufen wird. Hier erhalten Sie sämtliche Informationen zu den Gebäuden, die Sie bauen können.

Die **Gebäudekartei** ist zweigeteilt – im linken Bereich wird grafisch dargestellt, welche Gebäude des aktuell gewählten **Gebäudetyps** in den unterschiedlichen Ausbaustufen der Siedlung verfügbar sind. Im rechten Bereich werden alle Gebäudetypen angezeigt, die in einer Stadt bzw. Burg verfügbar sind.

- Die links aufgeführten **Siedlungssymbole** zeigen die aktuelle Ausbaustufe Ihrer **Siedlung** an. Deaktivierte Symbole repräsentieren mögliche Ausbaustufen.
- Die unter **Stadt** aufgeführten **Gebäudesymbole** zeigen die in einer Stadt möglichen Ausbaustufen dieses Typs an. Deaktivierte Symbole repräsentieren Gebäude, die Sie noch bauen können. *Rechtsklicken* Sie auf ein Symbol, um die Schriftrolle **Gebäude-Informationen** einzublenden.

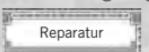


- Die unter **Burg** aufgeführten **Gebäudesymbole** zeigen die in einer Burg möglichen Ausbaustufen dieses Typs an. Deaktivierte Symbole repräsentieren Gebäude, die Sie noch bauen können. **Rechtsklicken** Sie auf ein Symbol, um die Schriftrolle **Gebäude-Informationen** einzublenden.
- Gibt es für ein Gebäude in der anderen Siedlungskategorie für diese Siedlungsgröße-/ausbaustufe kein gleichwertiges Gebäude, dann muss das Gebäude vor Umwandlung der Siedlung eingerissen werden.
- Ein farblich markiertes Symbol zeigt an, dass Sie diesen Gebäudetyp in Ihrer Siedlung bauen können.
 - Ein deaktiviertes Symbol zeigt an, dass Sie diesen Gebäudetyp in Ihrer Siedlung derzeit nicht bauen können.
- Die Namen der Gebäudetypen, die Sie in Ihrer Siedlung gebaut haben, sind rechts in Schwarz aufgeführt.
- Die Namen der Gebäudetypen, die Sie in Ihrer Siedlung noch nicht gebaut haben, sind rechts in Grau aufgeführt.

Gebäude reparieren

Zu Schäden kommt es durch Aufstände, Naturkatastrophen und Belagerungen.

Eine Stadt kann beschädigt werden, ohne eingenommen zu werden, d.h. je länger der Angriff andauert, desto höher ist der „Kollateralschaden“. Die Wiederinstandsetzung von Gebäuden geht ähnlich vonstatten wie der Bau neuer Gebäude, doch sind Geld- und Zeitaufwand gewöhnlich wesentlich geringer.

- 
- Klicken Sie auf die Registerkarte **Reparieren**, um zu sehen, welche Gebäude repariert werden müssen. Wurden keine Gebäude beschädigt, ist die Registerkarte deaktiviert.
 - Anstelle der Baupositionen sind hier die zu **reparierenden Gebäude** aufgeführt.
 - Klicken Sie auf ein beschädigtes Gebäude, um es der Bauliste hinzuzufügen. Wie oben im Abschnitt **Gebäude bauen** beschrieben, können Gebäude per **Anklicken-und-Ziehen** verschoben und per **Mausklick** entfernt werden.

Einheiten, Schiffe und Agenten rekrutieren



Um Armeen aufzustellen, Schiffe zu bauen und Agenten anzuwerben, müssen Sie sie in einer Siedlung rekrutieren. Die für Ausbildung, Ausrüstung und Löhne anfallenden Kosten werden Ihrer Staatskasse abgezogen. Mit der Rekrutierung werden die Einheiten, Schiffe und Agenten in die **Rekrutierungsliste** aufgenommen und sind in der nächsten Runde einsatzbereit, sofern sie an einem

Rekrutierungsplatz aufgeführt sind. Bei der Rekrutierung ist Folgendes zu beachten:

- Rekrutierungsplätze** – Je größer die Siedlung, desto mehr Rekrutierungsplätze hat sie, d.h. desto mehr Einheiten kann sie pro Runde rekrutieren.
- Rekrutierungsliste** – Nach Wahl einer Einheit wird diese automatisch der Rekrutierungsliste hinzugefügt.
- Rekrutierungspools** – Einheiten werden aus einem „Pool“ zur Ausbildung bereiter Männer rekrutiert. Die Zahl in der oberen rechten Ecke des Einheitsymbols zeigt an, wie viele Einheiten zurzeit ausgebildet werden können. Der Pool wird mit der Zeit wieder aufgefüllt.
- Rekrutierungspoolgröße** – Haben Sie in einer Siedlung zwei Gebäude, für die die gleiche Einheit rekrutiert werden kann, steht für diese Einheit ein größerer und schneller ergänzter Pool zur Verfügung.
- Rekrutierung erst nach Bau** – Sie können erst nach dem Bau von Gebäuden Einheiten rekrutieren.
- Agentenlimits** – Die Anzahl der Agenten, die Sie rekrutieren können, ist begrenzt. Mit dem Bau besserer Kirchen und Märkte können Sie die Zahl jedoch erhöhen. Die jeweils geltenden Agentenlimits sind in der entsprechenden Schriftrolle **Gebäude-Informationen** aufgeführt.

So rekrutieren Sie in Ihren Siedlungen Einheiten und Agenten:

Verstärkung

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rekrutierung**, um im **Rekrutierungsbereich** die derzeit verfügbaren Einheiten anzuzeigen, wobei die Rekrutierungsliste unten aufgeführt ist.
- Klicken Sie im Hauptabschnitt des Rekrutierungsbereiches auf eine Einheit, um sie der Rekrutierungsliste hinzuzufügen. Wenn Sie sich die Ausbildung der Einheit leisten können und ein freier Rekrutierungsplatz verfügbar ist, werden die anfallenden Kosten automatisch abgezogen und die rekrutierten Männer aus dem Pool entfernt.
- Einheiten, deren Rekrutierung Sie sich nicht leisten können, sind deaktiviert, können aber trotzdem der Rekrutierungsliste hinzugefügt werden, sobald die nötigen Geldmittel verfügbar sind.
- Einheiten sind auch dann deaktiviert, wenn im jeweiligen Einheitenpool nicht genügend Männer verfügbar sind. Ziehen Sie den Mauszeiger über die Einheit, die Sie rekrutieren möchten, um dazu einen *Toolipp* einzublenden, der anzeigt, wann Sie diese Einheit wieder rekrutieren können.
- Schiffe gelten als Militäreinheiten, erscheinen aber im Hafen der Provinz einer Siedlung.
- Die in der Liste links aufgeführten Einheiten sind farblich markiert, d.h. dass ihre Ausbildung begonnen hat und sie in der nächsten Runde verfügbar sind.
- Klicken Sie in der Rekrutierungsliste auf eine Einheit, wenn Sie den Ausbildungsbefehl abbrechen möchten. Die Einheit wird daraufhin aus der Liste entfernt, und die Geldmittel fließen wieder in Ihre Staatskasse.
- Der Rekrutierungsliste können bis zu neun Einheiten hinzugefügt werden. Ist die Liste voll, sind alle im Rekrutierungsbereich aufgeführten Einheiten deaktiviert und nicht mehr verfügbar.
- Sie können die Rekrutierungsreihenfolge per *Anklicken-und-Ziehen* der Einheitenkarten ändern.
- Rechtsklicken Sie auf eine Einheitenkarte, um dazu die entsprechende Schriftrolle **Einheiten-Informationen** einzublenden.

Die Schriftrolle Einheiten-Informationen

Diese Schriftrolle umfasst Informationen über die derzeit gewählte Einheit, darunter historische Hintergründe, die Wirkung der Einheit im Spiel sowie ihre Ausbildungs- und Unterhaltungskosten.

Über die Schriftrolle **Einheiten-Informationen** können Sie Ihre Einheiten auch auflösen, um so Kosten zu sparen.



- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Einheit **aufzulösen**. Die Soldaten dieser Einheit werden daraufhin wieder dem Einheitenpool der jeweiligen Siedlung hinzugefügt. Die Männer können später wieder rekrutiert werden, verlieren jedoch alle militärischen Erfahrungen.

Rekrutierungsorte

Um die besten Einheiten zu rekrutieren, sollten Sie wissen, wo Sie welche Truppen finden. Die nachfolgende Tabelle zeigt an, wo Sie Einheiten oder Agenten rekrutieren können, und wo welche Seiten besondere Rekrutierungsmöglichkeiten haben.

ORTE, AN DENEN EINHEITEN REKRUTIERT WERDEN KÖNNEN:

Mauern – Kavallerieeinheiten
 Burgen – Rittereinheiten (Kavallerie)
 Stadtkasernen – Infanterie-Miliz und Schießpulvereinheiten
 Burgkasernen – Infanterieeinheiten
 Schießstand – Fernkampfseinheiten
 Ställe – Kavallerieeinheiten
 Belagerungsschule – Artillerieeinheiten
 Büchsenmacher – Geschützeinheiten
 Militärakademie – Elite-Spezaleinheiten
 Pferderennen – Kavallerieeinheiten
 Stierkampfarena – Kavallerieeinheiten
 Templerorden – Rittereinheiten (Kavallerie)
 Johanniterorden – Rittereinheiten (Kavallerie)
 Deutschritter – Rittereinheiten (Kavallerie)
 Ritter von Santiago – Rittereinheiten (Kavallerie)
 Assassinengilde – Kavallerie-Spezaleinheiten
 Waldbewohnergilde – Fernkampf-Spezaleinheiten
 Steinmetzgilde – Infanterie-Miliz-Spezaleinheiten
 Kaufmannsgilde – Kavallerie-Spezaleinheiten

ORTE, AN DENEN AGENTEN REKRUTIERT WERDEN KÖNNEN:

Kirchen – Priester
 Wirtshäuser – Spione und Attentäter
 Märkte – Kaufleute
 Rathäuser – Diplomaten
 Akademie (Burg) – Spione, Diplomaten und Attentäter

SEITEN, DIE IN BESTIMMTEN GEBÄUDEN BESONDRE REKRUTIERUNGSMÖGLICHKEITEN HABEN:

Heiliges Römisches Reich – Rathäuser mit hoher Ausbaustufe
 Mailand – Rathaus
 Venedig – Rathaus
 Türkei – Rathaus
 Russland – Rathaus
 Ungarn – Attentätergilde und Wirtshäuser
 Dänemark – Kirchen

Einheiten fortführen und aufwerten

Nachtraining Sie können die Truppenstärke einer Einheit ergänzen und dafür sorgen, dass sie stets über die besten Waffen und Rüstungen verfügt, indem Sie sie fortführen.

Voraussetzung für die Ergänzung der Truppenstärke ist ein Gebäude, in dem der Einheitstyp, den Sie auf volle Truppenstärke ergänzen möchten, rekrutiert werden kann. Auch zur Aufwertung der Waffen und Rüstungen müssen bestimmte Gebäude- und Geldvoraussetzungen und andere Bedingungen (siehe Abschnitte **Rüstung aufwerten** und **Waffen aufwerten**) erfüllt werden.

Eine in Garnison liegende Einheit kann fortgebildet werden, wenn sie eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Die Einheit ist zahlenmäßig **geschwächt**, d.h. sie hat weniger Männer als zu Beginn ihrer Ausbildung. Auf Grund noch unerfahrener Rekruten kann sich die Erfahrung der fortgebildeten geschwächten Einheiten mindern.
- Wenn Rüstung oder Waffen einer Einheit **aufgewertet** werden können (siehe unten).

Wichtiger Tipp: Bedenken Sie, dass die Fortbildung kostspielig sein kann, wenn Sie Ihre Einheiten gleichzeitig aufwerten und ergänzen.

Rüstung aufwerten

Die Aufwertung der Rüstung einer Einheit hat den Vorteil, dass sie im Kampf widerstandsfähiger wird und länger überlebt.

Inwieweit die Rüstung einer Einheit aufgewertet werden kann, ist vom Einheitentyp und der Schmiede abhängig.

Rüstungstypen

In der folgenden Tabelle sind die Rüstungstypen sowie die Schmieden aufgeführt, die für ihre Aufwertung notwendig sind:

Rüstungstypen	Benötigte Schmiede
Keine Rüstung	-
Gefütterte oder Lederrüstung	Ledergerber
Leichter Kettenpanzer	Schmied
Schwerer Kettenpanzer oder Brustharnisch	Rüstungsschmied
Halbplattenpanzer	Schwerer Rüstungsschmied
Vollplattenpanzer	Rüstungsschmiedemeister
Fortschrittlicher Panzer	Rüstungsfertigung

Waffen aufwerten

Die Waffen einer Einheit können jeweils nur auf eine Art aufgewertet werden. Auch ist dafür ein bestimmtes, noch nicht aufgewertetes Gebäude notwendig.

Waffentypen

In der folgenden Liste sind die Waffentypen aufgeführt, die aufgewertet werden können. Den Waffentyp einer Einheit können Sie der jeweiligen Schriftrolle **Einheiten-Informationen** entnehmen.

Waffentyp	Waffenaufwertungsgebäude
Nahkampf	Schwertschmiedegilde
Schießpulvereinheiten	Alchemistenlabor
Kanonen	Alchemieschule
Artillerie	Universität

Die Gilden

Die **Gilden** des Mittelalters nutzten ihren Einfluss zur Regulierung des Handels. Jede Gilde vertritt einen bestimmten Handelszweig, ein Studium oder einen Orden, wie z. B. die Steinmetzgilde, Theologengilde oder der Templerorden.

- **Jede Gilde bietet Vorteile.** Werfen Sie einen Blick in die **Gebäudekartei**, um zu sehen, welche Gilden Ihrer Seite zur Verfügung stehen. Die Vorteile jeder Gilde sind auf der Schriftrolle **Gebäude-Informationen** aufgeführt.
- **Einige Gilden stehen nur bestimmten Seiten zur Verfügung.** Die Ritter von Santiago sind beispielsweise in Spanien und Portugal angesiedelt.
- **Gilden „nur auf Einladung“.** Gilden treten an Sie heran, um in Ihrer Siedlung eine Gilde zu errichten. Wenn man anbietet, ihre Interessen zu unterstützen, sind Gilden gewöhnlich eher gewillt, eine Gilde zu bauen.
- **Gilden und kleine Kapitelsäle.** Sie gehören zu den Gilden der niedrigsten Ausbaustufe. Ihr Bau kostet 1.000 Gulden. Sie können in jeder Siedlung errichtet werden.
- **Meistergilden und große Kapitelsäle.** Sie gehören zu den Gilden der nächsthöheren Ausbaustufe. Ihr Bau kostet 2.000 Gulden. Pro Seite kann nur eine errichtet werden.
- **Gildenkommandanturen.** Die Gilde der höchsten Ausbaustufe. Ihr Bau kostet zwar 3.000 Gulden, bietet aber enorme Vorteile. Es existiert immer nur eine Gildenkommandantur in der Welt.
- **Weiter unterstützen.** Hoffen Sie künftig auf die Aufwertung einer Gilde, müssen Sie deren Interessen dauerhaft unterstützen. Nur so können Sie je eine Gildenkommandantur ihr Eigen nennen.

Seitenspezifische Gebäude

Es gibt Gebäude, die nur wenigen Seiten - manchmal nur einer - zur Verfügung stehen. Diese werden „seitenspezifische Gebäude“ genannt und bieten oft einzigartige Vorteile. So können die Türken, Ägypter und Mauren Pferderennbahnen bauen und in ihren Städten Kavallerieeinheiten rekrutieren.

Die Schriftrolle Siedlungsdetails

Dank dieser Schriftrolle können Sie ermitteln, welche Faktoren sich auf das allgemeine **Bevölkerungswachstum**, die **öffentliche Ordnung**, die **Einkünfte** und die **Religion** einer Region auswirken.

- Zu jedem dieser vier Aspekte sind die positiven Faktoren über den negativen Faktoren aufgeführt.
- Ausnahme bilden die Details zur Religion. Hier sind die dominante Religion oben und eine Aufgliederung der Minderheitsreligionen darunter aufgeführt.
- Ziehen Sie den Mauszeiger über jedes Symbol, um einen *Tooltipp* einzusehen, der erklärt, was Ihre Siedlung am Fortschritt hindert.
- Eine weitere - unter den Religionsdetails aufgeführte - wichtige Information ist die Zeit, die die Siedlung einer Belagerung standhalten kann. Sie repräsentiert den Nahrungsmittelvorrat dieser Siedlung.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Handelsübersicht dieser Siedlung** einzublenden, an der Sie ablesen können, woher Ihre Siedlung ihre steuerpflichtigen Einkünfte bezieht.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Siedlung zur Hauptstadt zu machen. Hier werden Ihre neuen Generäle und Bonuseinheiten erscheinen.



Die Schriftrolle Handel und Handelsressourcen

Sie haben zwei Möglichkeiten, aus Ihren Siedlungen Einkünfte zu beziehen: Sie können über die Schriftrolle **Siedlung** den Steuersatz erhöhen oder die Wirtschaftsstruktur verbessern. Auch können Sie Handelseinkünfte erhöhen, indem Sie für bessere Kaufleute und Märkte sowie bessere Verbindungen zu anderen Siedlungen (Straßen und Seeverbindungen) sorgen.

Ihre wichtigsten Quellen steuerpflichtiger Einkünfte sind der **Handel**, die **Landwirtschaft** und der **Bergbau**. Jeder dieser Bereiche kann durch Bau verschiedener Gebäude verbessert werden, obwohl in der jeweiligen Provinz natürlich die nötigen Ressourcen vorhanden sein müssen.

- Mit den **Ressourcen** einer Provinz wird automatisch Handel betrieben.
- Minen** dienen dem Abbau von Edelmetallen, die auf der Kampagnenkarte in Form von Metallressourcen eingetragen sind. Der Bau ist mit dem anderer Gebäude identisch.
- Farmen** erhöhen den landwirtschaftlichen Ertrag und damit auch die Wachstumsrate einer Siedlung; doch sind nicht alle Regionen gleich fruchtbar. Erwarten Sie also nicht, dass jede Farm einen gleich großen Ertrag einbringt. Trotz allem kommen Farmverbesserungen jeder Siedlung zugute.
- Märkte** verbessern die Handelsproduktivität und damit die Einkünfte einer Siedlung und ermöglichen die Rekrutierung von Kaufleuten.
- Ein **Hafen** (und spätere Aufwertungen) ermöglicht den Gütertransport über größere Entfernungen hinweg, wodurch Export- und Importwert steigen. Häfen sind immer entlang der Küste einer Region anzufinden, bilden aber trotzdem Teil der Siedlung. Sie dienen auch der Ausbildung von Marineeinheiten. Landumschlossene Regionen können keine Häfen bauen.
- Seehandelsgebäude**, die Sie nach Bau eines **Hafens** errichten, erhöhen ebenfalls Ihre Handelerträge. Außerdem haben damit mehr Handelsflotten Zugang zu Ihrer Siedlung.
- Straßen** ermöglichen den automatischen Gütertransport zu benachbarten Siedlungen. Außerdem beschleunigen Sie die Fortbewegung von Armeen und Agenten.
- Kaufleute** können zu fernen Handelsressourcen entsandt werden, um Ihrer Seite zusätzliche Handelerträge einzubringen. Mehr dazu im Abschnitt **Agenten einsetzen**.



Handelsrouten werden auf der Karte entweder in Form von Wagenkonvois auf der Straße angezeigt, oder als gestrichelte Linie zwischen Häfen. Handelsrouten können auf Land durch feindliche Armeen (oder Rebellen und Banditen) und auf See durch feindliche Flotten blockiert sein.

Siedlungen umwandeln

Sie können eine Stadt in eine Burg umwandeln oder umgekehrt. Dazu ist jedoch ein Umbau der Verteidigungsanlagen notwendig, der zeit- und geldraubend ist.

Bei der Umwandlung sind unbedingt folgende Grundregeln zu beachten:

- Ist eine Stadt zu einer „Großstadt“ herangewachsen, kann sie nicht mehr in eine „Burg“ umgewandelt werden.
- Wenn Sie eine „Zitadelle“ umwandeln, wird sie zur „Stadt“, d.h. einer Siedlung geringerer Ausbaustufe!
- Werfen Sie einen Blick in die Gebäudekartei, um zu sehen, welche Ihrer Siedlungsgebäude in beiden Siedlungstypen gebaut werden dürfen.

Stadtausbau und Umwandlung

Stadtgröße	Erforderliche Einwohnerzahl	Umwandlung zur Burg
Dorf	-	Motte und Außenhof
Ortschaft	400	Holzburg
Kleinstadt	2.000	Burg
Stadt	6.000	Festung
Großstadt	12.000	Nicht möglich
Metropole	24.000	Nicht möglich

Burgausbau und Umwandlung

Burggröße	Erforderliche Einwohnerzahl	Umwandlung zur Stadt
Motte und Außenhof	-	Dorf
Holzburg	-	Ortschaft
Burg	-	Kleinstadt
Festung	4.500	Stadt
Zitadelle	9.000	Stadt

AGENTEN EINSETZEN

Agenten sind keine Militärcharaktere, zeichnen sich aber durch eigene Fähigkeiten aus. Um diese zum Einsatz zu bringen, muss bei den meisten Agenten *mit der rechten Maustaste* auf das gewünschte Ziel *geklickt* werden, sei es eine Stadt, die ein Spion infiltrieren, oder ein General, den ein Attentäter ausschalten soll.

- Agenten werden wie Armeen bewegt und zusammengeführt.
- Erfolg oder Misserfolg können die Merkmale eines Agenten verändern (z. B. kann die Talentwertung eines Spions, der erfolgreich infiltriert, steigen). Sie sollten Agenten zuerst leichtere Aufträge erteilen, damit sie Erfahrungen sammeln können.
- Die Zahl der Kaufleute und Priester, die eine Seite rekrutieren kann, ist begrenzt. Durch Bau größerer Märkte und Kirchen kann diese Zahl jedoch erhöht werden.
- Prinzessinnen bieten ihre Dienste an, sobald sie volljährig sind. An Ihrem **Stammbaum** sehen Sie, wann Ihre Tochter bereit ist, ihrem Volk zu dienen.

Kaufleute einsetzen

Handel – Passive Fähigkeit

Kaufleute bringen Handelserträge ein, sofern sie auf einer Handelsressource der Kampagnenkarte stehen. Die kostbaren Güter und Mineralstoffe werden automatisch zur Hauptstadt der Seite gesandt. Beim Handel ist Folgendes zu beachten:

- **Ertrag pro Runde überprüfen:** Sie können überprüfen, wie viele Gulden der derzeit gewählte Kaufmann aus einer Handelsressource bezieht, indem Sie den *Mauszeiger* über die Ressource ziehen und dazu den *Tooltipp* lesen.
- **Finanzwertung:** Je höher die Finanzwertung eines Kaufmanns, desto höher der Guldenertrag pro Runde.
- **Handelsrechte:** Handelsrechte mit der Seite, mit deren Ressourcen ein Kaufmann Handel betreibt, erhöhen ebenfalls den Guldenertrag.
- **Ressourcenwert:** Der jeweiligen Ressource entsprechend variiert dieser Wert. Ressourcen wie Gold und Seide sind kostbare Handelsware.
- **Entfernungsbonus:** Je weiter die nächstliegende Handelsressource von der Hauptstadt des Kaufmanns entfernt ist, desto größer der Bonus, der seinem daraus erbrachten Handelsertrag zugute kommt.

Übernahme – Aktive Fähigkeit

Von einer Handelsübernahme spricht man, wenn sich ein Kaufmann mit Gewalt des Vermögens eines anderen Kaufmanns bemächtigt. Das bringt einen finanziellen Bonus und die Kontrolle über alle Handelsressourcen ein, über die der fremde Kaufmann verfügt. Eine Niederlage kann für Verärgerung sorgen oder gar das Ende der Karriere des Aggressors bedeuten.



- Rechtsklicken Sie auf einen fremden Kaufmann, um einen Übernahmeversuch zu starten. Ihre Erfolgsschancen werden in einem Fenster angezeigt. Drücken Sie die Schaltfläche **Übernahme**, um fortzufahren.
- Die Finanzwertung eines Kaufmanns entscheidet über Erfolg oder Misserfolg.
- Die Übernahme gilt nicht als Kriegshandlung, obwohl sie zur Verärgerung der wirtschaftlich angegriffenen Seite führen kann.

Priester und Imams einsetzen

Predigen – Passive Fähigkeit

- Priester und Imams sind stets darum bemüht, in der Region, in der sie sich aufzuhalten, ihren Glauben zu verbreiten. Dadurch wird automatisch ein gewisser Prozentsatz der Bevölkerung zur Religion ihrer Seite bekehrt.
- **Frömmigkeitswertung:** Die Frömmigkeit eines Priesters oder Imams hat einen direkten Einfluss auf den Prozentsatz der bekehrten Bevölkerung.
- **Mehr ist besser:** Je mehr Priester und Imams in einer Region zusammenarbeiten, desto schneller kann die Bevölkerung bekehrt werden.
- **Predigen ist kein Verstoß:** Das Predigen im Land einer anderen Seite gilt nicht als diplomatischer Verstoß oder Kriegshandlung.

Anprangern – Aktive Fähigkeit

Priester und Imams können ihr Land von Hexen und Kettern befreien, indem sie sie anprangern. Der Erfolg bedeutet den Tod der Angeklagten, Misserfolg ein mögliches Entkommen oder gar die Bekehrung des Priesters zum Ketzer. Misserfolg beim Anprangern einer Hexe kann dazu führen, dass sie entkommt oder den Priester tötet.



- Rechtsklicken Sie auf eine Hexe oder einen Ketzer, um einen Anprangerungsversuch zu starten. Ihre Erfolgsschancen werden in einem Fenster angezeigt. Drücken Sie die Schaltfläche **Anprangern**, um fortzufahren.
- Die Frömmigkeit eines Priesters oder Imams entscheidet über Erfolg oder Misserfolg.
- Ein Priester oder Imam mit **unorthodoxen** Merkmalen läuft bei Anprangerungsversuchen eher Gefahr, selbst zum Ketzer zu werden.

Spione einsetzen

Infiltrieren – Aktive Fähigkeit

Spione, die in einer Armee oder Siedlung stationiert werden, versuchen, diese auszuspionieren. Erfolg bedeutet, dass die Informationen sofort eingeholt und angezeigt werden; Misserfolg, dass der Spion vertrieben wird, bevor er die Informationen einholen kann, oder dass er auf frischer Tat ertappt und getötet wird.



- **Rechtsklicken** Sie auf eine Siedlung, Armee oder einen Agenten, um einen Infiltrationsversuch zu starten. Ihre Erfolgsschancen werden in einem Fenster angezeigt. Drücken Sie die Schaltfläche **Infiltrieren**, um fortzufahren.
- **Talentwertung:** Das Talent eines Spions hat einen direkten Einfluss darauf, ob sein Infiltrationsversuch erfolgreich ist oder misslingt.
- Hat ein Spion eine Siedlung infiltriert, beginnt er, Propaganda zu verbreiten und so die öffentliche Ordnung zu stören.
- **Kriegshandlung:** Im Gegensatz zu den meisten Aktivitäten gilt ein aufgeflogener Infiltrationsversuch als Verstoß. Ist der Spion jedoch erfolgreich, dann ist der Gegner so klug wie zuvor. Heimlichkeit ist daher sehr wichtig.
- **Freiwillig gehen:** *Doppelklicken* Sie auf die Siedlung, in der sich Ihr Spion aufhält, wählen Sie im Übersichtsbereich die Registerkarte **Agenten**, und klicken Sie dann auf der Schriftrolle **Feindliche Siedlungsdetails** auf Ihren Spion. Er kann dann wie üblich aus der Siedlung abgezogen werden.

Schleichen – Passive Fähigkeit

Sie können Ihre Spione auf der Kampagnenkarte sehen; sie sind aber für andere Seiten unsichtbar.

- **Talentwertung:** Das Talent eines Spions entscheidet, ob es ihm gelingt, unentdeckt zu bleiben und andere Spione oder Attentäter aufzuspüren.
- **Konstant, aber ohne Erfolgsgarantie:** Obwohl die Schleicheigenschaften Ihres Spions konstant sind, kann es immer passieren, dass er aufgespürt wird.

Attentäter einsetzen

Attentat verüben – Aktive Fähigkeit

Attentäter können jeden Charakter auf der Kampagnenkarte ins Visier nehmen, ganz gleich, ob in der Wildnis oder in einer fremden Siedlung. Erfolg bedeutet den Tod des jeweiligen Charakters, wobei seine Seite nicht erfährt, wer dafür verantwortlich ist. Ein Misserfolg kann dazu führen, dass der Attentäter vertrieben wird, bevor er seinen Auftrag erfüllen kann, oder dass er auf frischer Tat ertappt und getötet wird.



- **Rechtsklicken** Sie auf eine Siedlung, Armee oder einen Agenten, um einen Attentatsversuch zu starten. Ihre Erfolgsschancen werden in einem Fenster angezeigt. Drücken Sie die Schaltfläche **Attentat ausüben**, um fortzufahren.
- **Talentwertung:** Das Talent eines Attentäters hat einen direkten Einfluss darauf, ob sein Attentatsversuch erfolgreich ist oder misslingt.
- **Attentätermerkmale:** Einige Merkmale, die sich ein Attentäter aneignen kann, verbessern bzw. verschlechtern seine Erfolgsschancen.
- **Kriegshandlung:** Im Gegensatz zu den meisten Aktivitäten gilt ein aufgeflogener Attentatsversuch als Kriegsakt. Ist der Attentäter jedoch erfolgreich, tappt der Gegner im Dunkeln. Heimlichkeit ist daher sehr wichtig.

Sabotage – Aktive Fähigkeit

Sabotageakte ähneln Attentaten, richten sich aber gegen Gebäude in einer Siedlung. Erfolg bedeutet die Zerstörung des Gebäudes, wobei die betroffene Seite nicht erfährt, wer dafür verantwortlich ist. Ein Misserfolg kann dazu führen, dass der Attentäter vertrieben wird, bevor er seinen Auftrag erfüllen kann, oder dass er auf frischer Tat ertappt und getötet wird.

Rechtsklicken Sie auf eine Siedlung, um einen Sabotageversuch zu starten. Ihre Erfolgsschancen werden in einem Fenster angezeigt. Wenn nicht, klicken Sie auf die Registerkarte **Sabotage**. Betätigen Sie die Schaltfläche **Sabotage**, um fortzufahren.

- **Talentwertung:** Das Talent eines Attentäters hat einen direkten Einfluss darauf, ob sein Sabotageversuch erfolgreich ist oder misslingt.
- **Saboteurmerkmale:** Einige Merkmale, die sich ein Attentäter aneignen kann, verbessern bzw. verschlechtern seine Erfolgsschancen.
- **Kriegshandlung:** Sabotage gilt als Kriegsakt und zieht bei Auffliegen ähnliche Konsequenzen nach sich wie ein Attentat.

Schleichen – Passive Fähigkeit

Wie Spione (siehe **Spione einsetzen**) sind auch Attentäter stets darum bemüht, unentdeckt zu bleiben.

Diplomaten einsetzen

Diplomatie – Aktive Fähigkeit

Diplomatie beschreibt die Bemühungen, mit anderen Seiten in **Medieval II: Total War** zu verhandeln, und ist daher nicht mit den Tätigkeiten anderer Agenten zu vergleichen. Die Diplomatie wird im Abschnitt **Diplomatie** behandelt.

- **Rechtsklicken:** Sie auf eine Armee, eine Siedlung oder einen Charakter, um Verhandlungen einzuleiten.
- **Einflusswertung:** Der Einfluss eines Diplomaten wirkt sich direkt darauf aus, ob er erfolgreiche Vorschläge unterbreiten kann.
- **Bestechung:** Diplomaten können versuchen, Fremde während der Verhandlung zu bestechen und auf die eigene Seite zu locken. Das kann kein anderer Charakter.

Nur Generäle, Hauptmänner und andere Diplomaten können darum gebeten werden, diplomatische Vorschläge zu unterbreiten. Alle anderen Charaktere können nur zwecks Bestechung angesprochen werden. Einige Charaktere sind unbestechlich, z. B. Prinzessinnen sowie Anführer und Erben einer Seite.

Prinzessinnen einsetzen

Vermählung – Aktive Fähigkeit

Die Prinzessin versucht, einen General der eigenen oder einer fremden Seite zu heiraten. Generäle der eigenen Seite willigen immer ein. Gelingt es ihr, einen fremden General zu heiraten, verlässt er seine Seite, um sich ihrer Seite anzuschließen. Gelingt es ihr nicht, dient sie entweder weiter ihrem Volk oder bringt Schande über sich und verschwindet.

- **Rechtsklicken:** Sie auf einen General, um einen Vermählungsversuch zu starten. Ihre Erfolgsschancen werden in einem Fenster angezeigt. Drücken Sie die Schaltfläche **Vermählung**, um fortzufahren.
- **Charmewertung:** Der Charme einer Prinzessin hat einen direkten Einfluss auf Erfolg oder Misserfolg. Tritt sie an einen fremden General heran, wirkt sich auch seine Loyalitätswertung auf die Erfolgsschancen aus.
- Prinzessinnen können keine Generäle islamischer Herkunft (Ägypter, Türken, Mauren) oder Seiten heiraten, die keine Prinzessin haben.
- Ein General, der eine Prinzessin heiratet, erhält einen Loyalitätsbonus und wird weniger anfällig für Bestechungen und rebellische Gedanken.

Diplomatie – Aktive Fähigkeit

Prinzessinnen gehen wie Diplomaten vor. Es gibt aber folgende Ausnahmen:

- **Rechtsklicken:** Sie auf einen fremden Charakter oder eine fremde Siedlung, um eine Liste möglicher Ehepartner anzuzeigen. Drücken Sie die unten aufgeführte Schaltfläche **Verhandlung einleiten**, um zu verhandeln.
- **Prinzessinnen können nicht bestechen:** Im Gegensatz zu Diplomaten können Prinzessinnen während einer Verhandlung keinen Bestechungsversuch starten, dafür aber ein Vermählungsabkommen schließen.
- **Charmewertung:** Der Charme einer Prinzessin hat einen direkten Einfluss darauf, ob sie erfolgreiche Vorschläge unterbreiten kann.

RELIGION

Religion in Medieval II: Total War

Obwohl die Siegbedingungen in der großen Kampagne keine religiösen Ziele setzen, sollten Sie dem Thema Religion mit Respekt begegnen. Der Glaube spielte im Mittelalter eine enorme Rolle, sowohl im täglichen Leben als auch in der Politik. Daher ist dieser Aspekt in der großen Kampagne ebenfalls von Wichtigkeit.

Ihre Hauptanliegen bezüglich der Religion sind folgende:

- Dafür zu sorgen, dass Ihre Religion in Ihren Regionen vorherrscht.
- Dafür zu sorgen, dass die Ketzerei in Ihren Regionen nicht Überhand nimmt.
- Zu bedenken, inwiefern Ihre Handlungsweise Ihre Beziehung zu anderen Seiten Ihrer Religion oder dem Papst beeinflusst.

Ihren Glauben verbreiten

Um Ihr Land vor religiösen Unruhen zu bewahren, müssen Sie in den Bau von Kirchen und Moscheen sowie die Rekrutierung von Priestern und Imams investieren. Kirchen und Moscheen sorgen für die Verbreitung Ihres Glaubens, so dass ein Prozentsatz der Bevölkerung, der anderen Religionen folgt, zu Ihrer Religion übertritt. Priester und Imams haben in ihren Regionen die gleiche Wirkung.

- Sie können sich die religiöse Aufgliederung der Bevölkerung einer Region ansehen, indem Sie die entsprechende Schriftrolle **Siedlungsdetails** öffnen.
- Es kann von Vorteil sein, wenn Sie einen Priester oder Imam in eine Region entsenden, die Sie zu erobern planen, wenn die Bevölkerung einer anderen Religion folgt als Ihre Seite. Dies gilt weder als Kriegshandlung noch als diplomatischer Verstoß.
- Ein Ketzer verbreitet in der Region, in der er sich aufhält, auf gleiche Weise Ketzereien, wie ein Priester oder Imam seine Religion verbreitet.

Der Papst

Der Papst ist das Oberhaupt der katholischen Kirche und **Anführer** des Kirchenstaates, zu dem alle Länder zählen, die der Kirche angehören. Die Persönlichkeit des Papstes wirkt sich auf das gesamte Christentum aus. So kann er an den „heiligen“ Krieg gegen andere Religionen glauben oder auch jegliche Gewalt ablehnen. Er kann ein leuchtendes Beispiel für seinen Glauben sein oder sich zur Korruption verleiten lassen. Man darf nicht vergessen, dass der Papst einst ein bescheidender Priester war. Die Erfahrungen, die ein Priester in seinem Leben macht, haben einen Einfluss darauf, welche Art Papst er eines Tages abgeben würde.



- Um sich einen Überblick über den derzeitigen Papst zu verschaffen, klicken Sie im Steuerungsbereich auf die Schaltfläche **Seite** und anschließend auf die oben angeordnete Registerkarte **Der Papst**.
- Neben dem Porträt des Papstes sind sein Alter und andere Informationen aufgeführt.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche links vom Papstporträt, um ihn darum zu bitten, zum Kreuzzug aufzurufen (siehe **Kreuzzug und Dschihad**).
- Die Kreuzanzeichen im unteren Bereich der Schriftrolle **Papst** repräsentieren die Ansicht des Papstes über die katholischen Seiten. Je mehr Kreuze, desto mehr Respekt hat er für die jeweilige Seite.

Exkommunikation und Versöhnung

Für katholische Seiten ist die Pflege guter Beziehungen zum Papst überaus wichtig, denn sollte der Papst Anstoß am Verhalten eines Anführers auf katholischer Seite nehmen, kann er ihn **exkommunizieren!**

Wenn der Papst eine Seite exkommuniziert, liegt das nur am Anführer. Kein Trost für das Volk dieser Seite, das damit von seinem spirituellen Vater abgeschnitten ist. Das Volk ist meist zorniger darüber, dass der Anführer die Probleme mit der Kirche nicht eher geklärt hat, als über die Exkommunikation selbst.

Zur Versöhnung kommt es, wenn der Papst der exkommunizierten Seite vergibt.

- Sowohl Ihr Volk als auch Ihre Generäle werden verärgert sein, dass Ihre Seite exkommuniziert wurde. Das kann zu öffentlichen Unruhen oder rebellierenden Generälen führen.
- Eine exkommunizierte Seite erhält keine Missionen vom Papst.
- Gegen exkommunizierte Seiten kann ein Kreuzzug gestartet werden.
- Katholische Seiten können exkommunizierte Seiten angreifen, ohne Kritik vom Papst befürchten zu müssen.
- Es ist möglich, den Papst durch diplomatische Verhandlungen mit dem Kirchenstaat um Versöhnung zu bitten. Außerdem kann der Kirchenstaat selbst die **Versöhnung** anbieten.
- Die Exkommunikation ist eine persönliche Angelegenheit zwischen dem Papst und dem Anführer einer Seite. Wenn der Anführer stirbt oder ein neuer Papst gewählt wird, entscheidet der Papst mitunter, sich mit der Seite zu versöhnen.

Die Papststaaten

Die Papststaaten existieren auch heute noch unter dem Namen „Vatikanstadt“. In **Medieval II: Total War** sind die Papststaaten jedoch weitaus größer und agieren zumeist wie andere katholische Seiten. Doch gibt es ein paar wichtige Unterschiede, derer Sie sich bewusst sein sollten:

- **Die Papststaaten können niemals vernichtet werden.** Verliert die katholische Kirche ihre letzte Siedlung, sucht sie nach einer neuen Bleibe und bittet katholische Seiten, ihr eine Region zu überlassen. Natürlich bringt eine Einwilligung hinsichtlich der Beziehung zum Papst gewaltige Vorteile.
- Ein Angriff auf die Papststaaten zieht den Zorn aller katholischen Seiten auf Sie... und da es sehr viele gibt, sollten Sie es sich genau überlegen, bevor Sie sich die Papststaaten zum Feind machen.
- Die Papststaaten haben keinen Stammbaum. Statt dessen ist der Papst Anführer der Seite, und die Kardinäle (siehe unten) sind potenzielle „Erben“.

Das Kardinalskollegium

Die katholische Kirche hat einen Rat der höchstrangigen Priester ihres Glaubens, der Kardinäle. Es gibt nie mehr als 13, und ihr Kollektiv wird Kardinalskollegium genannt.

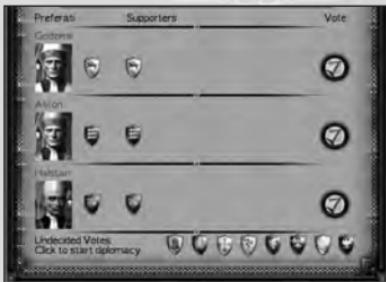
- Klicken Sie im unteren Bereich der Schriftrolle **Übersicht** auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Kardinalskollegium** einzublenden. Auf ihr sind die Kardinäle und ihre Herkunft aufgeführt.
- Ein katholischer Priester muss eine ausreichend hohe Frömmigkeitswertung haben, bevor der Papst ihn zum Kardinal befördert.
- Es müssen nicht alle dreizehn Plätze des Kardinalskollegiums besetzt sein. Sind nicht genügend katholische Priester mit ausreichender Frömmigkeit vorhanden, gibt es weniger Kardinäle.
- Kardinäle sind Ketzereien gegenüber unempfänglich und können nie zum Ketzer werden. Daher sind sie am besten dafür geeignet, sich der Ketzer auf der Kampagnenkarte anzunehmen.
- Stirbt ein Papst, wird aus dem Kardinalskollegium ein neuer Papst erwählt (siehe unten).



Papstwahl

Wenn der Papst stirbt, ruft das Kardinalskollegium zur Papstwahl auf. Jetzt können die katholischen Seiten ihre Beziehungen zum Papsttum nachhaltig verbessern.

Zur Auswahl stehen nie mehr als drei Kandidaten. Es kann jede Seite teilnehmen, die einen Kardinal hat. Sie können einfach nur wählen und das Ergebnis abwarten oder mit anderen Seiten verhandeln, um die Wahl zu beeinflussen.



- Die Schriftrolle **Papstwahl** erscheint nur, wenn Sie einen wahlfähigen Kardinal haben.
- Die Seite jedes Kandidaten ist neben seinem Porträt aufgeführt. Die Symbole rechts davon zeigen an, welche Seiten diesen Anwärter unterstützen. Ziehen Sie den Mauszeiger über ein Schild, um einen *Toolipp* einzublenden.
- *Klicken* Sie auf die **Schaltfläche** rechts vom Kardinal Ihrer Wahl.
- *Klicken* Sie auf eine der im unteren Schriftrollenbereich angeordneten **Seiten-Schaltflächen**, um mit dieser Seite zu verhandeln.

Wahlergebnisse

Es ist wichtig, die Tendenz bei einer Papstwahl richtig einzuschätzen, denn wenn Sie einen Verlierer wählen, kann sich das negativ auf Ihre Beziehung zum Papsttum auswirken. Es ist nicht immer gut, einen Verbündeten zu unterstützen, der geringe Erfolgschancen hat.

- Der **Kandidat** mit den meisten Stimmen wird zum neuen Papst ernannt.
- Kandidaten anderer Seiten stimmen immer für sich selbst.
- Bei Stimmengleichstand gewinnt der Kandidat mit der höchsten Frömmigkeitswertung. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Kandidat, dessen Seite die beste Beziehung zu den Papststaaten hat.
- Seiten, die für den Gewinner gestimmt haben, haben daraufhin eine bessere Beziehung zu den Papststaaten.
- Seiten, die nicht für den Gewinner gestimmt haben, haben daraufhin eine schlechtere Beziehung zu den Papststaaten.

Religiöse Spezialagenten

Es gibt zwei Charaktere, die über die Kampagnenkarte wandern und einen Pfad des Unfriedens hinter sich lassen: Ketzer und Hexen. Beide wollen in ihrer Region Ketzereien verbreiten, haben dabei aber eigene Fähigkeiten.

Ketzer



Ein Ketzer ist ein Mann, der einen anderen Glauben vertritt als die vorherrschenden Religionen, oder der versucht, selbst eine Religion zu gründen. Er ist vollkommen überzeugt von seinem Glauben, ist sich aber bewusst, dass seine Versuche, eine andere Glaubensbotschaft zu verbreiten, als blasphemisch gelten.

- Ketzer können plötzlich in Regionen mit weit verbreiteter Ketzerei auftauchen.
- In den Regionen, in denen sie sich aufhalten, verbreiten Ketzer Ketzereien.
- Ketzer können von einem Priester oder Imam angeprangert werden.
- Ketzer können Priester zum Ketzer bekehren, wenn deren Anprangerungsversuch misslingt.

Hexen



Eine Hexe ist eine Frau, von der man glaubt, sie habe magische Kräfte, die ihr durch schändliches Schaffen beschenkt wurden. Eine als Hexe gebrandmarkte Frau ist eine Ausgestoßene und damit gezwungen, auf ihrer Flucht vor der religiösen Obrigkeit umherzuwandern.

- Hexen können plötzlich in Regionen mit weit verbreiteter Ketzerei auftauchen.
- In den Regionen, in denen sie sich aufhalten, verbreiten Hexen Ketzereien.
- Hexen wandern über die Kampagnenkarte und nehmen Kontakt mit Personen von Interesse auf.
- Generäle, die mit Hexen in Kontakt kommen, können **verflucht** werden oder glauben, sie seien von einem gottlosen Leiden heimgesucht worden.
- Je höher die Zaubereiwerbung einer Hexe, desto eher kann sie einen General verfluchen.
- Hexen können von einem Priester oder Imam angeprangert werden.
- Hexen können Priester töten, wenn deren Anprangerungsversuch misslingt.

Inquisitoren



Ein Inquisitor ist eine besondere Art Priester, den der Papst entsendet, sobald Ketzerei zu einem ernsten Problem wird. Diese Männer haben die Macht, jede Person in einem Prozess anzuprangern - auch Ihre Generäle und sogar die Anführer einer Seite! Man sollte es also gar nicht erst zu einem Besuch dieser Herren kommen lassen. Es ist nämlich schwierig, sich ihrer zu entledigen.

Inquisitoren agieren wie katholische Priester, indem sie in der Region, in der sie sich aufzuhalten, ihren katholischen Glauben verbreiten.

- Inquisitoren können zwar versuchen, Generäle und Agenten anzuprangern, sie gehen aber zuerst gegen Ketzer und Hexen vor.

- Wie bei den Priestern hat auch die Frömmigkeit des Inquisitors einen Einfluss darauf, ob sein Anprangerungsversuch erfolgreich ist oder misslingt, ganz gleich, ob es sich um einen General, einen Ketzer oder eine Hexe handelt.
- Die Frömmigkeit eines Generals hat einen Einfluss darauf, ob er die Anprangerung übersteht.
- Ein Inquisitor kann beseitigt werden; doch bedenken Sie dabei, dass er den Papststaaten angehört und eine solche Tat schwere Folgen haben kann.

KREUZZUG UND DSCHIHAD

Kreuzzug

Ein Kreuzzug ist ein Glaubensfeldzug, der mit Zustimmung des Papstes erfolgt. Die Kreuzritter haben den Auftrag, eine bestimmte Siedlung im Namen der Christenheit einzunehmen, etwa weil die Ketzerei überhand nimmt oder weil die katholische Bevölkerung geistlichen Beistand benötigt. Manchmal ordnet der Papst auf eigene Initiative einen Kreuzzug an; allerdings ist er auch offen für Vorschläge von den Anführern der katholischen Seiten.

Ein Kreuzzug inspiriert die Männer, so dass sie weit über ihre normalen Fähigkeiten hinauswachsen. Sobald ein Kreuzzug ausgerufen wurde, ist es die Aufgabe der katholischen Generäle, ihre eifrigen Soldaten in Gottes Namen zum Sieg zu führen. Ein Mann, der den Angriff auf eine Siedlung bei einem Kreuzzug erfolgreich anführt, wird noch auf Jahre hinaus von der Christenheit als Held gefeiert!

Genehmigung für Kreuzzug beantragen

Ein Kreuzzug ist ein sehr ernsthaftes Unterfangen, das kein Papst leichtfertig bewilligt. Schließlich schickt er dabei die diensttauglichen Männer der Christenheit auf eine weite Reise, in deren Verlauf sie eventuell sogar ihr Leben lassen. Wenn Sie den Papst um einen Kreuzzug bitten möchten, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Sie können in der Schriftrolle **Papst** den Papst darum bitten, zum Kreuzzug aufzurufen (siehe **Der Papst**). Wählen Sie eine Siedlung als Zielpunkt für den Kreuzzug, bevor der Papst Ihren Antrag bewilligt oder ablehnt.

- Der Papst wird sehr stark dadurch beeinflusst, wie nahe er der Seite steht, die ihn um die Bewilligung eines Kreuzzugs bittet.
- Je höher der Bevölkerungsanteil an **Ketzern** in der anzugreifenden Siedlung ist, desto eher ist der Papst geneigt, dem Kreuzzug zuzustimmen.
- Je mehr Katholiken in einer nichtkatholischen Siedlung wohnen, desto eher wird der Papst einen Kreuzzug dorthin bewilligen.

Teilnahme an einem Kreuzzug oder Ausstieg

Kreuzzüge haben große Vor- und Nachteile. Sie sollten daher Folgendes wissen:



- Sie können sich einem Kreuzzug nur innerhalb des Zeitlimits anschließen.
- Alle katholischen Generäle können an einem Kreuzzug teilnehmen, es sei denn, ihre Seite wurde exkommuniziert.
- Damit ein General an einem Kreuzzug teilnehmen kann, muss er sich außerhalb einer Siedlung befinden und eine Armee mit mindestens acht Einheiten haben. *Doppelklicken Sie auf den General, um die Schriftrolle Armeedetails zu öffnen und klicken Sie unten auf die Schaltfläche Schließt Euch dem Kreuzzug an.*
- Dieses Kreuzzugssymbol wird oben am Banner einer Kreuzzugsarmee angezeigt.
- Ein General kann einen Kreuzzug wieder verlassen, obwohl dann eventuell seine Einheiten desertieren. Sie riskieren den Verlust einer riesigen Militärkraft. Seien Sie also vorsichtig!



Auswirkungen eines Kreuzzugs auf Armeen

Wenn sich ein General einem Kreuzzug anschließt, hat das folgende Auswirkungen auf seine Armee:

- Kreuzzugsarmeen können sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen.
- Während eines Kreuzzugs ist für die Armee kein Unterhalt zu zahlen.
- Bestimmte Einheiten stehen nur Kreuzzugsarmeen zur Verfügung. Wenn ein General während eines Kreuzzugs versucht, Söldner anzuheuern, so wenden sich unter Umständen neue Einheiten an ihn, die sich gegen ein geringes Entgelt dem Kreuzzug anschließen möchten.
- Wenn eine Armee während eines Kreuzzugs nicht in jeder Runde ausreichend Boden in Richtung der gewählten Siedlung gutmacht, beginnen die Truppen zu desertieren. Die Männer haben sich dieser Sache verschrieben und werden nicht auf einen General warten, dem es an Überzeugung fehlt.
- Wenn eine Einheit während des Kreuzzugs den Befehl erhält, die Armee zu verlassen, verschwindet sie nach einer Runde – aus Verachtung, weil sie die heilige Sache aufgeben musste. Wenn eine Kreuzzugsarmee eine Stadt einnimmt, so kann sie eine Einheit in der Stadt zurücklassen, die dann eine neue Garnison gründet.

Kreuzzug beenden

Ein Kreuzzug kann auf verschiedene Arten beendet werden:

- Ein Kreuzzug ist gelungen, wenn eine Kreuzzugsarmee die für den Kreuzzug als Ziel gewählte Siedlung erfolgreich einnimmt.
- Ein Kreuzzug ist gescheitert, wenn sich innerhalb des Zeitlimits kein General dem Kreuzzug anschließt.
- Wenn die ausgewählte Siedlung einer exkommunizierten Seite angehört und diese wieder in die Kirche eintritt, endet der Kreuzzug friedlich.
- Wenn die ausgewählte Siedlung von einer christlichen Armee eingenommen wird, die nicht am Kreuzzug teilgenommen hat, endet der Kreuzzug ereignislos.
- Die beteiligten Seiten erhalten je nach Umfang ihrer Teilnahme verschiedene Belohnungen. Schon die Teilnahme allein bringt Anerkennungen, selbst wenn die als Ziel gewählte Siedlung von einer anderen Seite eingenommen wird.

Dschihad

Ein **Dschihad** ist ein heiliger Krieg, den Muslime gegen die Ungläubigen, die Feinde des Islam führen. Ein Dschihad hat ähnliche Auswirkungen wie ein Kreuzzug, nur die Bezeichnungen sind grundlegend verschieden. Da der Islam nicht von einem einzelnen spirituellen Führer angeführt wird, müssen muslimische Anführer keine Genehmigung einholen, um einen Dschihad zu beginnen.



- Jede islamische Seite, deren Imam über eine ausreichende Frömmigkeitswertung verfügt, kann einen Dschihad ausrufen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dschihad ausrufen** am unteren Rand der Schriftrolle **Charakterdetails** des Imams.
- Islamische Generäle schließen sich dem Dschihad auf gleiche Weise an wie katholische Generäle einem Kreuzzug - mit der Schaltfläche **Dem Dschihad anschließen** auf ihrer Schriftrolle **Armeedetails**.
- Für eine Dschihad-Armee gelten dieselben Einschränkungen, Belohnungen und Auswirkungen wie für Kreuzzugsarmeen.

Ebenso endet ein Dschihad aus denselben Gründen wie ein Kreuzzug, nur dass es keine Entsprechung für die Exkommunikation gibt.

DIPLOMATIE

Ihre Seite ist eine von vielen in der großen Kampagne. Manchmal ist es zweckmäßig, mit anderen Seiten auf zivilisierte Art zu verhandeln, um die eigenen Eroberungspläne voranzubringen. Hier kommt die Diplomatie ins Spiel.

In der großen Kampagne werden diplomatische Verhandlungen mit einem System von Vorschlägen geführt. Eine Seite macht einen Vorschlag, und die andere Seite akzeptiert ihn, lehnt in ab oder unterbreitet einen Gegenvorschlag. Mit Gegenvorschlägen kann in Verhandlungen gefeilscht werden.

Bei diplomatischen Gesprächen hören Sie die Gegenpartei und können an ihrem Ton erkennen, was sie von Ihrem letzten Vorschlag hält. Wenn Sie zu weit gehen, können Sie bei seinem Volk eventuell an Achtung verlieren...

Die Schriftrolle Diplomatie

Sobald Sie Verhandlungen aufnehmen, erhalten Sie umfangreiche Informationen über Ihre Seite, die andere Seite, die Person, mit der Sie verhandeln, und Ihren Vorschlag.

Die Informationen zu Ihrer Seite und die Objekte, die Sie in einen Vorschlag einbringen können, werden auf der Schriftrolle **Diplomatie** links angezeigt.



- Die Informationen zur anderen Seite, eine Übersicht über deren Feinde und Verbündete sowie die Verträge, die Sie mit dieser Seite geschlossen haben, werden auf der Schriftrolle **Diplomatie** im Bereich rechts angezeigt.
- Auf dieser Schriftrolle sehen Sie zudem Ihren aktueller Status in Bezug auf die andere Seite (verbündet, neutral oder im Krieg) und die Anzahl der Runden, seitdem dieser Status gilt.
- In der Sprechblase wird angezeigt, was die andere Seite Ihnen im Laufe der Verhandlungen mitteilt. Ein Teil wird gesprochen ausgegeben.
- Die Verhaltensanzeige unterhalb der Sprechblase gibt Auskunft darüber, wie das Auftreten Ihres Verhandlungspartners zu interpretieren ist.
- Für die beiden Verhandlungsführer werden der Name und die diplomatiebezogenen Eigenschaften angezeigt.
- **Details: Beziehungen** – Ihr Verhältnis zur anderen Seite.
- **Details: Ruf** – Weltweiter Ruf dieser Seite. Eine Seite, die Verträge bricht, kann dies nicht verheimlichen.
- **Details: Stärke** – Militärische Stärke dieser Seite (einschließlich ihrer Verbündeten). Achten Sie darauf, welche Seite ihre Drohungen auch tatsächlich in die Tat umsetzen kann.
- **Details: Wohlstand** – Die Staatskasse Ihrer Seite. Wenn Sie einer anderen Seite Vorschläge unterbreiten, sollten Sie deren finanzielle Situation bedenken.
- **Details: Prioritäten** – Sollte Ihnen bekannt sein, was die andere Seite zurzeit von Ihnen möchte, wird dies hier angezeigt.
- **Private Angelegenheiten: Bestechung** – Wenn diese Option angezeigt wird, können Sie die Armee, die Siedlung oder den Verhandlungspartner bestechen.

- **Angebot abgeben** – Diese Objekte können Sie in Ihre Vorschläge einbringen. Einige der genannten Punkte sind nicht unbedingt Angebote.
- **Forderung abgeben** – Die hier genannten Posten können Sie von der anderen Seite in Ihren Vorschlägen fordern. Manche Forderungen sind schwieriger zu machen, andere leichter.
- **Erklärung abgeben** – Hier sind die von Ihnen geschlossenen Verträge aufgeführt. Sie können sie beenden, indem Sie sie zu „Vorschlägen“ abändern.
- Ihren eigentlichen Vorschlag formulieren Sie in der Mitte der Schriftrolle. Hier werden die Objekte angezeigt, die Sie einem **Vorschlag** hinzufügen.
- Mit den **Schaltflächen** unterhalb der Schriftrolle wählen Sie aus, auf welche Art Sie den Vorschlag unterbreiten – als **Geschenk**, als **Vorschlag** oder als **Erklärung**, dass Sie von einem Vertrag zurücktreten.

Verhalten – Reaktionen interpretieren

Der Großteil einer Verhandlung dient dazu, herauszufinden, was Ihre Verhandlungspartner denken oder hinzunehmen bereit sind. Hier kommt das **Verhalten** ins Spiel.

Sie werden zunächst von Ihrem Verhandlungspartner begrüßt. Die Art der Begrüßung hängt davon ab, ob Sie mit dieser Seite im Krieg stehen, mit ihr verbündet sind oder neutral zu ihr stehen. Von nun an beziehen sich alle Reaktionen, die Sie hören und im Verhaltensfeld sehen, auf Ihren letzten Vorschlag.

Vorschläge machen und Erklärungen abgeben

Auf der Schriftrolle in der Mitte des Fensters sehen Sie den Vorschlag, den Sie unterbreiten werden. Sie können einen Vertrag erstellen, indem Sie aus den Listen auf beiden Seiten der Schriftrolle Objekte auswählen:

- *Klicken Sie auf Objekte unter **Angebot abgeben** in der linken Spalte, um sie dem Vorschlag als **Angebote** hinzuzufügen. Sie sind bereit, der anderen Seite diese Objekte zu übergeben, wie Land, Geld, Informationen, militärische Unterstützung oder Zugang oder ein Bündnis.*
- *Klicken Sie auf die gewünschten Objekte unter **Forderung abgeben** in der linken Spalte, um sie dem Vorschlag als **Forderungen** hinzuzufügen.*
- *Klicken Sie auf die gewünschten Objekte unter **Erklärung abgeben** in der linken Spalte, um diese Objekte dem Vorschlag hinzuzufügen, auch wenn es sich hier nicht um einen Vorschlag handelt, sondern um eine Erklärung, dass Sie von einem Vertrag zurücktreten.*
- *Klicken Sie ein Objekt an, um es aus dem Vorschlag zu entfernen.*
- Wenn Sie Objekte hinzufügen oder entfernen, sehen Sie jeweils das **Angebotsgleichgewicht** unterhalb der Angebote und Forderungen, die Sie dem Vorschlag hinzugefügt haben.
- Vorschläge müssen kein Angebotsgleichgewicht haben. Allerdings werden Sie bemerken, dass Vorschläge, die offensichtlich mehr zu Ihren Gunsten sind, häufiger abgelehnt werden als Vorschläge, die für die andere Seite wertvoll sind.

Angebot abgeben

- *Klicken Sie auf die Schaltfläche **Angebot abgeben** unterhalb des Vorschlags. Ihr Verhandlungspartner wird anschließend mit einer von drei Möglichkeiten reagieren: sofort **ablehnen**, sofort **annehmen** oder ein **Gegenangebot abgeben**.*



- Wenn Sie der anderen Seite Geld, Ländereien oder Informationen zur Karte anbieten und dafür keine Gegenleistung erwarten, können Sie sie als Geschenk übergeben. Dadurch steigt Ihr Volk im Ansehen der anderen Seite.



- Wenn Sie einen Vertrag mit einer anderen Seite beenden möchten – um zum Beispiel militärischen Zugriff nicht mehr zu gestatten oder ein Bündnis zu lösen –, markieren Sie diese Objekte unter **Erklärung abgeben** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Vertrag beenden**.

- Möglicherweise war der von Ihnen vorgeschlagene Vertrag interessant, aber entsprach nicht ganz den Vorstellungen der anderen Seite. Beobachten Sie genau das Verhalten Ihres Verhandlungspartners, wenn er Ihnen ein **Gegenangebot** unterbreitet. An der Reaktion können Sie ablesen, wie nahe Sie an einen erfolgreichen Abschluss herangekommen sind.
- Sobald ein Gegenangebot vorliegt, können Sie dieses annehmen oder Ihrerseits wiederum ein **Gegenangebot** unterbreiten. Sie können den Vertrag ändern, indem Sie auf die Angebote, die Forderungen oder die Schriftrolle **Angebot klicken**.

- Oft sind mehrere Verhandlungsrunden und Gegenangebote notwendig, bevor ein **Handel** abgeschlossen ist. Bedenken Sie dabei: Für manche Verhandlungspartner gehört das Feilschen zu richtigen Verhandlungen dazu, während es andere als Zeitverschwendungen ansehen!

Wenn Sie ein Angebot oder eine Forderung abgeben, ohne den Typ anzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Angebot abgeben**. Ihr Verhandlungspartner kann Ihnen dann mitteilen, unter welchen Bedingungen er auf Ihren Vorschlag eingeht.

Vorschlagobjekte

Je nach Situation werden links verschiedene Objekte angezeigt, die Sie für Angebote, Forderungen oder private Angelegenheiten nutzen können. Beachten Sie Folgendes:

- Ein idealer erster Vorschlag für neutrale Seiten ist ein Angebot über Handelsrechte.
- Nur ein Diplomat kann versuchen, eine Siedlung, eine Armee oder einen Charakter zu bestechen.
- Nur eine Prinzessin kann ein Ehebündnis anbieten oder persönlich dafür angesprochen werden.
- Wenn einer anderen Seite militärischer Zugang zu den Ländereien gewährt wird, so kann diese Seite das Land passieren, ohne dass dies als feindliche Aktion angesehen wird.
- Wenn Sie Verhandlungen über Stimmen zur Papstwahl führen, werden Angebote und Forderungen hier angezeigt.

Angebotsgleichgewicht

Das **Angebotsgleichgewicht**, das am unteren Rand der Angebotsschriftrolle angezeigt wird, gibt Auskunft darüber, wie großzügig oder anmaßend Ihr Vorschlag ist. Die angezeigte Information bezieht sich nur auf den Vorschlag selbst, das heißt, sie bezieht die Situation der beiden Parteien nicht mit ein. Daher kann es vorkommen, dass ein eigentlich großzügiges Angebot für Ihren Verhandlungspartner gerade nicht attraktiv ist.

IHR REICH VERWALTEN

Je stärker und mächtiger Ihr Reich wird, desto schwieriger ist seine Verwaltung. Sie müssen sich mit mehr Feinden auseinandersetzen, werden mit Rebellionen konfrontiert, in Ihrer Familie kommt es zu Todesfällen und vieles mehr. Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, wie Sie wissen können, wo sich Ihre Streitkräfte aufhalten, und dabei gleichzeitig über Verbündete und Feinde informiert sind.

Die Schriftrolle Seitenübersicht



Klicken Sie auf die Schriftrolle Seitenübersicht, um Informationen über Ihre Seite und Zugriff zu weiteren informativen Schriftrollen zu erhalten:

- Umfangreiche Informationen und Statistiken über Ihre Seite, vom stärksten General über das aktuelle Jahr bis hin zu Ihren Siegbedingungen.
- Zugriff auf die automatischen Verwaltungsfunktionen, mit denen Sie Steuersätze oder Bautätigkeiten in Ihren Siedlungen durch die KI festlegen lassen können. In diesem Bereich können Sie auch die Ausgabegewohnheiten automatisch verwalten lassen.
- Registerkarten**, mit denen Sie Übersichtsschriftrollen anzeigen können, z. B. die **Diplomatieübersicht**, in der Sie den aktuellen Status aller zurzeit bekannten Seiten sehen können.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Stammbaum** anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Seitenwertung** anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Übersicht** anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schriftrolle **Kardinalskollegium** anzuzeigen.

Die Schriftrolle Stammbaum

Die Schriftrolle **Stammbaum** umfasst alle wichtigen Charaktere Ihrer Seite: die Männer, die zum General oder Statthalter ernannt werden können, sowie ihre adeligen Töchter, die Prinzessinnen werden.

- Farbige Porträts zeigen lebende Charaktere; verstorbene Charaktere sind grau dargestellt.
- Die beiden wichtigsten Charaktere sind der **Anführer** und sein unmittelbarer **Nachfolger**. Ihr Status ist auf den Porträts markiert. Der Anführer ist immer der dienstälteste General, unabhängig von seiner Kommandowertung.
- Alle größeren Porträts gehören Charakteren Ihrer Seite, die Sie zurzeit verwenden können. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Porträt, um den Namen und die Fähigkeiten des Charakters am unteren Rand einzublenden.
- Klicken Sie auf eins der größeren Porträts, um es auszuwählen, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Zeigen**, um die Position des Charakters auf der aktuellen Kampagnenkarte anzuzeigen.
- Die kleineren Porträts gehören Frauen oder Kindern.



Neue Familienmitglieder

Im Laufe der großen Kampagne scheiden manche Charaktere und Familienmitglieder aus dem Leben, dafür schließen sich neue Mitglieder Ihrer Familie an. Manche Ereignisse wirken sich direkt auf Ihren Stammbaum aus. Allerdings werden Sie auch von Generälen, leidenschaftlichen Freiern oder Damen nobler Herkunft angesprochen, die sich Ihrer edlen Familie anschließen möchten.

Charaktere können auf folgende Arten in Ihren Stammbaum aufgenommen werden:

- **Geburt:** Charaktere, die in Ihre Familie hineingeboren werden, werden als Erwachsene entweder Generäle oder Prinzessinnen. Durch den elterlichen Einfluss entwickeln sie unter Umständen bestimmte Merkmale.
- **Heirat:** Charaktere, die sich mit einem Mitglied Ihrer Familie vermählen, werden in Ihren Stammbaum aufgenommen. Dies kann als direkte Folge eines Spielzugs geschehen, wie zum Beispiel dem Versuch, einen General mit einer Prinzessin zu verbinden oder dem diplomatischen Abschluss eines Ehebündnisses. Andererseits kann eine Vermählung auch geschlossen werden, wenn ein geeigneter Ehemann oder eine geeignete Ehefrau verfügbar sind.
- **Adoption:** Charaktere, die keine eigenen Kinder haben, können sich zur Adoption eines jungen Mannes entschließen und ihn als Mündel aufnehmen, damit er die Interessen der Familie wahrt und den Reichtum und die Ländereien der Familie als Nachfolger übernehmen kann.
- **Bestochene Charaktere schließen sich der Familie nicht an:** Durch die Bestechung eines Generals wird dieser nicht in den Stammbaum aufgenommen. Generäle werden nur dann in eine Familie aufgenommen, wenn sie eine Prinzessin dieser Seite heiraten. Diese Möglichkeit besteht nur für europäische Völker.

Die Schriftrolle Seitenwertung

Auf dieser Schriftrolle können Sie Ihren Fortschritt verfolgen und Ihre Stärke mit der Ihrer Rivalen vergleichen. Die Grafik zeigt die Stärke Ihrer Seite als **absoluten** Wert; sie gibt keine Auskunft über Ihren Anteil an der Weltmacht.

- In der Seitenwertung können Sie jeweils einen der folgenden Aspekte anzeigen: Produktion, Gebiete, Finanzen, Bevölkerung und Gesamtwertung.
- Sie können verschiedene Seitenwertungen anzeigen oder diese miteinander vergleichen: Ihre eigene, alle Seiten, die besten fünf Seiten, benachbarte Seiten und eine individuelle Auswahl verschiedener Seiten.
- Mit den Seitensymbolen können Sie die Linien der einzelnen Seiten ein- oder ausblenden. Diese Ansicht ist sehr nützlich, wenn Sie Ihren Fortschritt im Laufe eines Krieges beobachten möchten.



Die Schriftrolle Übersicht

Die Schriftrolle **Übersicht** besteht eigentlich aus drei Übersichtslisten, deren Informationen an einem Ort zusammengefasst sind. Sie können die Übersichten mit der **Schaltfläche** unten auf der Schriftrolle **Seitenübersicht** anzeigen oder auf die Registerkarten oben im **Übersichtsbereich rechtsklicken**:

- **Militäreinheitenübersicht:** Diese Übersicht enthält Informationen zu den Generälen, Admirälen und **Hauptmännern** Ihrer Seite. Zudem zeigt sie ihre Eigenschaften, den Status und den Aufenthaltsort sowie die Anzahl der Soldaten, die unter ihrem Kommando stehen.
- **Siedlungsübersicht:** Diese Übersicht enthält Informationen zu Ihren Siedlungen. Sie zeigt die Ausbaustufe, die Bevölkerung, die öffentliche Ordnung, Einnahmen, Statthalter (falls vorhanden) und Symbole, die über Bautätigkeiten und Rekrutierungsmaßnahmen Auskunft geben.
- **Agentenübersicht:** Diese Übersicht zeigt alle Agenten, die im Dienste einer Seite stehen. Zudem gibt sie Auskunft über ihre Eigenschaften, den Charaktertyp und ihren Aufenthaltsort.

Ihre Aufgabe als Anführer

In der großen Kampagne haben Sie zahllose Spielmöglichkeiten, aber je konzentrierter Sie Ihre Maßnahmen treffen, desto wirksamer sind sie.

Als Anführer haben Sie folgende Hauptaufgaben:

- **Für ausreichend Truppen sorgen** - Um andere Länder zu erobern und Ihr Land zu verteidigen, benötigen Sie Armeen und Garnisonen. Sie müssen für die notwendigen Einrichtungen zur Rekrutierung sorgen.
- **Für ausreichend Geld sorgen** - Reichtum mag vielleicht nicht eines Ihrer Ziele sein, aber um Ihre Ziele zu erreichen, benötigen Sie Geld.
- **Mit den anderen Seiten verhandeln** - Die Abkommen, die Sie mit anderen Seiten treffen, können große Auswirkungen auf Ihre eigene Situation haben. Ein angriffslustiger Verbündeter kann Sie arg in Bedrängnis bringen; ein furchtsamer Verbündeter lässt Sie eventuell im Stich.
- **Drohende Rebellionen niederschlagen** - Gute Anführer erkennen Probleme, bevor sie auftreten. Behalten Sie Ihre Generäle und Siedlungen im Auge und überwachen Sie, ob sie zufrieden und Ihnen gegenüber loyal sind.
- **Eroberungen planen** - Sie sollten stets über die Ereignisse in Ihrem Land und über dessen Grenzen hinaus informiert sein. Nur so erkennen Sie Gelegenheiten, Ihr Reich auszuweiten.

Geld verdienen

In der großen Kampagne können Sie auf verschiedene Arten Geld verdienen. Bedenken Sie jedoch, dass einige Maßnahmen eventuell weitere Auswirkungen haben.

- **Handelsrechte einrichten** - Entsenden Sie Ihre Diplomaten und Prinzessinnen, um möglichst viele Handelsrechte aushandeln.
- **Steuern anheben** - Achten Sie jedoch darauf, dass zu hohe Steuern zu Aufständen und Unruhen führen.
- **Gebäude errichten, die die Handelerträge verbessern** - Das Errichten von Handelsgebäuden kostet zwar Geld, aber sie machen sich im Laufe der Zeit bezahlt und sorgen für höhere Gewinne in Ihren Siedlungen.
- **Überzählige Einheiten auflösen** - Für die meisten Truppen müssen Sie in jeder Runde Unterhalt zahlen. Wenn Sie Truppen, die Sie nie einsetzen, auflösen, senken Sie damit Ihre Militärausgaben.
- **Lösegeld für Gefangene** - Nehmen Sie in Schlachten möglichst viele Gefangene. Sie können dann dem Feind gegen Lösegeld verkauft werden.
- **Kaufleute einsetzen** - Durch das Entsenden von Kaufleuten, die nach wertvollen Ressourcen suchen, können Sie Ihre Einnahmen immens steigern.

Rebellion

Es wird Zeiten geben, in denen sich Charaktere, Armeen oder Siedlungen gegen Sie auflehnen. Entweder sind sie von Anfang an untreu, oder sie befinden sich in einer angespannten Lage, die sich auf ihre Loyalität auswirkt.

Loyalität und Rebellion

Sie können eine Rebellion auf verschiedene Arten verhindern. Der Verlust einer Siedlung oder eines Generals, auf den Sie große Stücke gehalten haben, kann einen schweren Rückschlag für Sie bedeuten.

So können Sie Rebellionen vermeiden:

- **Vermählen Sie eine Prinzessin mit einem General.** Die Heirat wird seine Loyalität immens stärken.
- **Überlassen Sie Generäle nicht ihrem Schicksal.** Wenn Sie einen General in einer Schlacht einer sehr schwierigen Situation aussetzen, wird er dies gewiss nicht zu schätzen wissen. Geben Sie einem General die Truppen, die er benötigt, um keiner unnötigen Gefahr ausgesetzt zu sein.
- **Behalten Sie untreue Generäle im Auge.** Sorgen Sie dafür, dass Generäle mit Loyalitätsproblemen stets in Ihrer Nähe sind. Wenn Sie sie zu weit weg senden, entwickeln sie viel eher rebellische Züge.
- **Machen Sie Ihr Volk glücklich.** Bauen Sie möglichst viel, um Ihre Siedlungen zu verbessern, und setzen Sie Statthalter ein, wenn es Probleme gibt. Auch eine anständige Garnison mit einigen Einheiten kann helfen.

SCHLACHTEN IN MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Das Konzept der Schlachten in Total War

In *Total War* geht es um realistische, große Konflikte. Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen, in denen Sie während eines Kampfes immer wieder neue Truppen rekrutieren und Ihre Gegner allein durch zahlenmäßige Überlegenheit besiegen, kommen in den Schlachten von *Medieval II: Total War* Schlacht- und Belagerungstaktiken zum Einsatz, die Kommandanten zu jener Zeit selbst beherrschten mussten.

Als Kommandant haben Sie unter anderem folgende Aufgaben:

- Sorgen Sie dafür, dass Ihre Einheiten gut organisiert sind und an der richtigen Stelle zum Einsatz kommen.
- Suchen Sie nach Stellen, an denen Sie mit einer Einheit zahlreiche Feinde aufhalten können, oder nach höher gelegenen Stellen, die Sie verteidigen können und von denen aus Sie eine gute Schussposition haben.
- Wählen Sie für jeden Einsatz die richtige Einheit. Sie sollten zum Beispiel keine Kavallerie gegen eine Reihe von Speerträgern einsetzen.
- Achten Sie auf die Aktivitäten Ihrer Feinde und durchkreuzen Sie ihre Pläne.
- Halten Sie nach Gelegenheiten Ausschau, in denen Sie dem Feind zahlenmäßig überlegen sind, und überlisten Sie ihn.
- Sorgen Sie dafür, dass Ihre Männer bei Kräften bleiben und dass ihre Kampfmoral nicht leidet.
- Setzen Sie Ihre Generäle (falls vorhanden) ein, um Truppen zu sammeln und die Schlacht zu beeinflussen.

Die Schriftrolle Schlachtaufstellung

Wenn Sie auf der Kampagnenkarte eine Armee ausgewählt haben, **rechtsklicken Sie** auf eine feindliche Armee oder Siedlung, um einen Angriff zu starten. Zuerst wird die Schriftrolle **Schlachtaufstellung** angezeigt:

- Der Balken **Kräfteverteilung** in der Mitte der Schriftrolle gibt Auskunft über das Kräfteverhältnis. Bewegen Sie den Mauszeiger über die gekreuzten Schwerter, um das genaue Verhältnis anzuzeigen.
- Verstärkungen werden ebenfalls angezeigt (und in das Kräfteverhältnis mit einbezogen). Sie stammen aus Armeen, die sich in der Nähe der Schlacht oder der belagerten Siedlung aufhalten.



- **Klicken Sie** auf dieses Symbol, um die Kontrolle über Ihre Einheiten zu übernehmen. Die weiteren Schritte werden in diesem Abschnitt beschrieben.





- Sie können den Ausgang der Schlacht vom Spiel berechnen lassen. Eine automatisch ablaufende Schlacht ist zwar schnell vorbei; allerdings werden Ihre taktischen Fähigkeiten nicht berücksichtigt. Unter Umständen erleiden Sie schwere Verluste und können wertvolle Generäle nicht schützen.
- *Klicken Sie* auf dieses Symbol, um die Schlacht abzubrechen. Falls der Angriff von der anderen Armee begonnen wurde, zieht sich Ihre Streitmacht über eine kurze Distanz zu einer sichereren Position zurück.

Angreifer und Verteidiger

In jeder Kampagnenschlacht gibt es einen **Angreifer** und einen **Verteidiger**. Während einer Belagerung ist die belagernde Armee normalerweise der Angreifer. Als Ausnahme gilt es jedoch, wenn der Verteidiger einen Ausfall wagt oder zu Hilfe eilende Truppen den Belagerer angreifen. In diesem Fall ist die belagernde Armee der Verteidiger. Für den Angriff und die Verteidigung von Armeen gibt es in einer Schlacht verschiedene **Siegbedingungen** und Aufstellungsregeln.

Schlachten gewinnen

Allgemein gilt, dass Sie in einer Schlacht den Feind vom Schlachtfeld vertreiben müssen, um die Schlacht zu gewinnen. Sie können jederzeit die Taste **Esc** drücken, um eine Schlacht zu beenden.

- Um einen Feind zu vertreiben, müssen Sie zahlreiche Feinde töten. Allerdings kann auch eine moralische Krise (wie der Tod eines Generals) den Feind in die Flucht schlagen.
- Für den **Angreifer** besteht ein Zeitlimit. Wenn Sie den Feind innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht besiegen, verlieren Sie die Schlacht.
- Wenn Sie in der **Verteidigungsposition** sind, arbeitet das Zeitlimit zu Ihrem Vorteil. Wenn Sie auf dem Schlachtfeld bleiben, bis die Zeit abgelaufen ist, gilt der Angreifer als besiegt.
- Während einer **Belagerung** wird der Sieg durch die Kontrolle über den Hauptplatz oder die Piazza bestimmt. Die Offensivtruppen müssen den Platz einnehmen, bevor die Zeit abgelaufen ist.
- Während einer Schlacht können Sie die Taste **F1** drücken, um Informationen über die Schlacht und die Siegbedingungen anzuzeigen.

Einheiten für die Schlacht aufstellen

Zu Beginn einer Schlacht haben Sie die Möglichkeit, Ihre Truppen an bestimmten Positionen aufzustellen. Für die Aufstellung gelten die folgenden Regeln:

- Als **Angreifer** wird Ihre Armee in einem Bereich des Schlachtfelds aufgestellt, der der Angriffslinie entspricht. Wenn Sie sich zum Beispiel aus nördlicher Richtung einem Schlachtfeld nähern, werden Ihre Truppen dort aufgestellt. Für Belagerungskämpfe gilt als Ausnahme, dass Sie sich der Siedlung von einer Seite nähern, auf der sich ein Tor befindet.
- Als **Verteidiger** stellen Sie Ihre Truppen immer in einem angemessenen Bereich des Schlachtfelds auf.
- Die Einheiten müssen innerhalb der Grenzen Ihres Aufstellungsbereichs positioniert sein, der auf der Karte von der Farbe Ihrer Seite umrandet ist.
- Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten, können Sie Ihre Einheiten nicht manuell aufstellen.
- **Verstärkungen** erscheinen immer an dem Rand des Schlachtfelds, der ihrer Position auf der Kampagnenkarte entspricht. Daher kann es hilfreich sein, wenn Sie vor einem Angriff Hilfstruppen an den Flanken oder hinter dem Feind positionieren.

Einheiten während der Aufstellung platzieren

Es gibt Tastenkombinationen, mit denen Sie Ihre Einheiten einfach aufstellen können:

- *Klicken Sie* eine Einheit oder ihre Karte im **Übersichtsbereich** an und *rechtsklicken Sie* auf die Stelle, an der die Einheit aufgestellt werden soll.
- Sie können mehrere Einheiten auswählen, um sie gleichzeitig zu platzieren.
- Halten Sie die **STRG-Taste** gedrückt und *klicken Sie* auf die Einheiten (auf dem Schlachtfeld) oder die Einheitenkarten (im Übersichtsbereich), die Sie auswählen möchten.
- Halten Sie die **STRG-Taste** gedrückt und *doppelklicken Sie* auf eine Einheitenkarte (im Übersichtsbereich), um alle Einheiten dieses Typs auszuwählen.
- Durch *Anklicken-und-Ziehen* auf dem Schlachtfeld können Sie um die gewünschten Einheiten ein gelbes Rechteck ziehen. Alle so umrandeten Einheiten werden in die Auswahl aufgenommen.

- Wenn Sie eine Karte auswählen und anschließend die **UMSCHALT-Taste** halten und eine andere Karte **anklicken**, werden alle Karten zwischen diesen beiden ausgewählt.
- Sie können mehrere Einheiten gleichzeitig aufstellen, indem Sie auf die Stelle **rechtsklicken**, an der sie platziert werden sollen. Sie können auch auf die Einheiten **Rechtsklicken-und-Ziehen** und diese als eine Reihe bewegen.

Schlachtansicht und Schlacht-HUD

Während einer Schlacht werden auf dem Bildschirm vier Hauptbereiche angezeigt:

- **Die Schlachtfeld-Ansicht** - Die eigentliche Ansicht des Schlachtfeldes. Für die Spielzüge während einer Schlacht müssen Sie meistens Einheiten oder Positionen **anklicken**.
- **Die Schlacht-MiniKarte** - Auf der linken Seite werden die Minikarte und die Steuerelemente für die Spielgeschwindigkeit angezeigt.
- **Der Schlacht-Übersichtsbereich** - In der Mitte dieses Bereichs wird für jede Einheit auf dem Schlachtfeld die zugehörige Karte angezeigt.
- **Der Schlacht-Steuerungsbereich** - Rechts befinden sich die Steuerelemente für die Einheiten, die Einheitsgruppen und die Armee als Gesamtgruppe.

Die Schlachtfeld-Ansicht

In **Medieval II: Total War** erleben Sie alle Schlachtereignisse hautnah. Da es oft richtig zur Sache geht und an mehreren Stellen gleichzeitig gekämpft wird, ist es wichtig, dass Sie alles im Auge behalten:

- Um eine Einheit auszuwählen, *klicken Sie* auf das zugehörige große Banner. Dies kann vor allem im Nahkampf hilfreich sein. Die verschiedenen Einheitentypen haben verschiedene Banner (z. B. verwenden Kavallerie und Infanterie unterschiedliche Banner).
- Einige Einheiten tragen auch kleinere Fahnen in der Farbe Ihrer Seite und mit Ihrem Symbol. Sie geben Auskunft über ihre Erfahrung sowie Waffen- und Rüstungsaufwertungen.
- Ein Geländemarsch wirkt sich auf die Truppen so aus wie im wirklichen Leben: Die Fortbewegung durch Schnee und über steile Hänge ist ermüdend; ein Angriff von einer höheren Position ist wirkungsvoller als ein Angriff von einer Position unterhalb der feindlichen Stellungen; die Aufstellung von Artillerie und Bogenschützen auf Hügeln und Klippen verhilft diesen Einheiten zu einer größeren Reichweite und einer guten Schussposition, usw.
- Auch das Wetter wirkt sich realistisch aus: Die glühende Sonne erhitzt Rüstungen; Einheiten, die sich im Nebel aufhalten, sind schlecht oder auf weitere Entfernung gar nicht sichtbar; Fernkampfwaffen sind bei Regen weniger zielfest, usw.
- Das Schlachtfeld wird auf der Karte durch eine rote Begrenzungslinie gekennzeichnet, die sichtbar ist, wenn die Kamera auf einen Bereich in der Nähe des Schlachtfeldrandes gerichtet ist. Einheiten können nicht außerhalb dieser Linie platziert werden; allerdings werden sie sich auf der Flucht oder bei einem Rückzug dorthin begeben.

Der Schlacht-Steuerungsbereich

Im Steuerungsbereich stehen Ihnen zwei Arten von Schaltflächen zur Verfügung: Steuerelemente für Einheiten und Steuerelemente für Gruppen.

Steuerelemente für Einheiten



- *Klicken Sie* auf das Porträt Ihres kommandieren Generals oder Hauptmanns, um die Kamera hinter seine Einheit zu verschieben.

- *Klicken Sie* auf diese Schaltfläche, um alle aktuellen Befehle der ausgewählten Einheiten zu **löschen**. Sie können hierfür auch die **Rücktaste** drücken.



- *Klicken Sie* auf diese Schaltfläche, um den ausgewählten Einheiten den Befehl zu geben, sich geordnet von der Schlacht **zurückzuziehen**. Die Einheiten begeben sich in die Bereiche außerhalb der roten Markierung. Sie können eine Einheit, der Sie den Befehl zum Rückzug gegeben haben, aufhalten und wieder in die Schlacht schicken, solange sie das Spiel nicht verlassen hat.



- *Klicken Sie* auf diese Schaltfläche, um die **Einheiteninformation** zwischen **eng** und **locker** umzustellen. Durch diese Einstellung wird der Abstand zwischen den Männern der ausgewählten Einheiten verändert.



- *Klicken Sie* auf diese Schaltfläche, um die **Fortbewegungsgeschwindigkeit** der ausgewählten Einheit zwischen **Gehen** und **Rennen** umzuschalten. Eine rennende Einheit ermüdet schneller als eine Einheit, die sich mit gleichmäßigem Tempo fortbewegt.

-  • Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um für die ausgewählten Einheiten den **Bewachen-Modus** einzuschalten. In diesem Modus halten die Einheiten unter allen Umständen ihre Position und Formation und lassen den Feind herankommen. Solche Einheiten verfolgen keine fliehenden Feinde. Diese Funktion hilft beim Bewachen wichtiger Orte (zum Beispiel einem Tor).
-  • Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den **Plänkelmodus** ein- oder auszuschalten. Eine Fernkampfeinheit, die plänkt, hält sich in einem sicheren Abstand zum Feind auf (normalerweise innerhalb der Reichweite ihrer Fernkampfwaffen). Wenn der Plänkelmodus für eine Einheit nicht verfügbar ist, wird diese Schaltfläche grau dargestellt.
-  • Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Modus **Ohne Befehl schießen** ein- oder auszuschalten. Wenn dieser Modus **aktiviert** ist, schießen Fernkämpfer ohne weitere Befehle auf nahe gelegene Ziele. Wird eine Einheit ausgewählt, die keine Fernkampfwaffen trägt, ist diese Schaltfläche nicht verfügbar und grau dargestellt.
 - Diese **Schaltflächen** sind für **Spezialfähigkeiten** reserviert und hängen von der jeweils ausgewählten Einheit ab. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt **Spezialfähigkeiten**.
- Diese Zahl steht für die Anzahl der gemachten Gefangenen.

WIRTE ANKLEI

Steurelemente für Gruppen

-  • Wenn eine Gruppe von Einheiten ausgewählt ist, klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die **Gruppenformationsschaltflächen** anzuzeigen.
-  • Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um die ausgewählten Einheiten zu **gruppieren**. Diese Schaltfläche ist grau, wenn nur eine Einheit ausgewählt ist.
-  • Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um auf die **KI-Steuerung** für diese Gruppe umzuschalten. Dann gibt das Spiel den ausgewählten Gruppen selbst Befehle, sobald Sie erste Befehle erteilt haben.

Der Schlacht-Übersichtsbereich

Jede **Karte** in diesem Bereich entspricht einer **Einheit** auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie eine Karte markieren, werden alle Männer der Einheit auf dem Schlachtfeld durch einen Kreis gekennzeichnet, und ein Pfeil zeigt an, in welche Richtung sie blicken.



- Diese Zahl steht für die aktuelle Anzahl von Männern in der Einheit. Das Bild auf der Karte zeigt den Einheitentyp.

Einheitenkarten mit großen Porträts repräsentieren immer Generäle, die von ihrer Leibwache begleitet werden. Die Einheitenkarte des in einer Schlacht **verantwortlichen Generals** ist durch einen goldenen Stern gekennzeichnet. Alle anderen Generäle sind durch einen silbernen Stern gekennzeichnet.

- Wenn Einheiten über Erfahrungen und/oder verbesserte Waffen oder Rüstungen verfügen, werden auf der Karte entsprechend viele Sparren, Schwerter und/oder Schilder angezeigt.
- Auf den Karten aller Einheiten, die über Fernkampfwaffen verfügen, ist am unteren Rand ein Balken eingeblendet, der den aktuellen **Munitionsstatus** anzeigt. Zu Beginn ist der Balken gefüllt; je mehr Munition abgefeuert wird, desto kleiner wird der gefüllte Bereich.
- Der Munitionsstatus wird auch für Artillerieeinheiten angezeigt. Die Zahl auf der Karte steht allerdings für die **Anzahl der Männer** innerhalb der Einheit, nicht für die Anzahl der Artillieriewaffen. Jede Artillieriewaffe benötigt eine Mindestanzahl an Männern.
- Während eines Kampfes können Einheiten **gruppiert** werden. Wenn Sie auf die Registerkarte klicken, können Sie alle Einheiten einer Gruppe auswählen und wie eine einzelne Einheit steuern.
- Auf manchen Einheitenkarten werden Aktionssymbole angezeigt, die über die aktuelle Tätigkeit der Einheit Auskunft geben (siehe unten).

Zustand und Auswirkungen einer Schlacht auf Einheiten

Anhand der Einheitenkarten im Übersichtsbereich können Sie die einzelnen Einheiten überwachen, ohne zu ihrer aktuellen Position zu springen. Auf jeder Karte gibt ein Symbol den Zustand der Einheit an:



Wenn eine Einheit **Verluste erleidet**, wird die Anzahl der Männer dieser Einheit auf der Karte rot angezeigt.



- Eine einzelne Pfeilspitze, die oben auf der Karte eingeblendet wird, zeigt an, dass die Einheit in gleichmäßigem Tempo zum gewählten Ziel **marschiert**.



- Eine doppelte Pfeilspitze, die oben auf der Karte eingeblendet wird, zeigt an, dass die Einheit zum gewählten Ziel **rennt**, oder eine feindliche Einheit **angreift**, zu der sie noch keinen Kontakt hat.

- Gekreuzte Schwerter sind das Symbol für einen **Nahkampf**.



- Pfeil und Bogen zeigen an, dass die Einheit **Fernkampfwaffen abfeuert**. (Dieses Symbol wird auch dann eingeblendet, wenn die Einheit eine andere Munition als Pfeile verwendet).



- Wenn Pfeile eingeblendet sind, steht die Einheit **unter Beschuss**. Sie sollten die Einheit zurückziehen oder ihr den Befehl zum Angriff erteilen.



- Dieses Symbol zeigt an, dass sich die Einheit zurzeit **versteckt** und für Feinde nicht sichtbar ist.



- Wird eine weiße Fahne eingeblendet, so hat die Einheit eine moralische Krise erlitten und ist nun auf der **Flucht**. Das Banner der Einheit auf dem Schlachtfeld wird auch weiß. Ein General kann fliehende Truppen eventuell wieder sammeln.

Diese Symbole werden nur bei einer Belagerung auf den Einheitenkarten angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter **Belagerungen und Belagerungsschlachten**.

Wenn mehrere Symbole zutreffen, werden sie abwechselnd angezeigt.

Die Schlacht-Minikarte

Mit Hilfe der Minikarte können Sie einen direkten Blick auf das Schlachtfeld werfen. Das Gelände auf dem Schlachtfeld entspricht dem der Position auf der Kampagnenkarte. Berge und Gewässer werden jenseits des Schlachtfelds so angezeigt wie auf der Kampagnenkarte.

- Der Norden befindet sich auf der Minikarte immer oben.
- Die Pfeilspitzen in den Farben der Seiten zeigen die Position und die Richtung der Einheiten auf dem Schlachtfeld an.
- Ausgewählte Einheiten sind auf der Minikarte immer hervorgehoben.
- Die beiden blauen Linien zeigen die aktuelle Sicht auf das Schlachtfeld.
- Die Markierungen auf der Minikarte geben an, ob eine Einheit Ihnen (grün) oder dem Feind (rot) gehört, oder ob sie neutral ist (blau).
- Der Bereich, der am Rand der Minikarte als Schatten dargestellt ist, kann während einer Schlacht nicht betreten werden. Einheiten können sich nur auf der Flucht oder bei einem Rückzug in diesen Bereich begeben.
- Mit Hilfe der Minikarte können Sie auch Marschbefehle erteilen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Befehle erteilen – Bewegung und Angriff**.
- Sie können die Ansicht der Minikarte durch **Ziehen-und-Klicken** anpassen.



- Auf der Minikarte finden Sie außerdem folgende Informationen und Steuerelemente:



- Mit diesen Schaltflächen können Sie den Maßstab der Karte durch Zoomen vergrößern und verkleinern.



- Für die Spielgeschwindigkeit stehen Ihnen drei Schaltflächen zur Verfügung. Mit **plus** und **minus** stellen Sie die Geschwindigkeit des Spielablaufs ein. Wenn Sie auf **Pause** drücken, wird das Spiel angehalten und die Schaltfläche wird auf **Wiedergabe** geändert. Die Zahl steht für den Multiplikationsfaktor der Spielgeschwindigkeit. Mit den Tasten **STRG + T** können Sie zwischen der Standardgeschwindigkeit und der schnellsten Einstellung umschalten.

- Die Sanduhr gibt die Zeit bis zum Schlachtede an. Wenn Sie die Spielgeschwindigkeit erhöhen, läuft auch diese Zeit schneller ab.

Direkt oberhalb der Steuerelemente für die Spielgeschwindigkeit befindet sich ein **Balken**, der den relativen Erfolg beziehungsweise Misserfolg Ihrer Armee bei der Vernichtung des Feindes anzeigen.

Kameraführung in der Schlacht

- Standardmäßig ist in **Medieval II: Total War** die Echtzeit-Strategie-Kamera aktiviert, die per Maus oder Tastatur gesteuert werden kann (es gibt einen weiteren Kameramodus, der weiter unten beschrieben ist).
- Durch Bewegen des Mauszeigers zum Bildschirmrand wird die Kameraperspektive geändert. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen entsprechend. Das Sichtfeld **verschiebt** sich in Richtung des Bildschirmrands, an dem sich der Mauszeiger befindet.
- Mit dem *Mausrad* (sofern vorhanden) wird die Höhe der Kamera geändert. Der Kamerawinkel **neigt** sich automatisch nach unten, wenn die Kamera nach oben bewegt wird.
- Mit den Tasten **/** und ***** des numerischen Ziffernblocks kann die Kamerahöhe in gleicher Weise justiert werden. Mit den Tasten **-** und **+** des numerischen Ziffernblocks wird die Neigung der Kamera geändert.
- *Klicken* Sie auf die mittlere Maustaste und *halten Sie sie gedrückt*, um die Sicht auf die Einheit zu zentrieren, die dem Mauszeiger am nächsten ist. Bei Loslassen kehrt die Kamera zur Ausgangsposition zurück. (Bei einigen Mäusen übernimmt das *Mausrad* die Funktion der mittleren Taste).
- Mit den Pfeiltasten der Tastatur wird die Kamera seitlich bzw. nach oben und unten **verschoben**, ohne den Blickwinkel zu verändern. *Klicken* Sie auf den Boden und halten Sie die **Nach-links-** oder **Nach-rechts-Taste** gedrückt, um die Kamera schnell zu **schwenken**.
- Die Kamerasischt kann auch mit Hilfe des numerischen Ziffernblocks geändert werden. Überprüfen Sie die Tastatureinstellungen für die Kamera, indem Sie während der Schlacht die Taste **F1** drücken. *Doppelklicken* Sie auf eine Einheitenkarte, um die Kamera direkt hinter dieser Einheit zu platzieren. Alternativ können Sie auch die Taste **Entf** drücken.
- *Klicken* Sie auf das Porträt des Generals im Steuerungsbereich, um die Kamera hinter dem Leibwächter des Generals zu platzieren. Falls kein General vorhanden ist, bezieht sich dies auf den Hauptmann.
- Die blauen Linien, die in der Minikarte den sichtbaren Bereich des Schlachtfelds markieren, ändern sich je nach Kameraposition oder Blickwinkel.
- Die Sicht kann auch im pausierten Zustand verändert werden.
- Drücken Sie die Taste **Entf**, um den Kameramodus zu wechseln: normal oder zentriert auf die ausgewählte(n) Einheit(en). Spieler, die frühere Versionen von **Total War** kennen, dürften mit dieser Funktion vertraut sein. Fast alle Kamerasteuerungen entsprechen der früheren Version, aber:
- Mit den Pfeiltasten **Nach-oben** und **Nach-unten** der Tastatur wird das Sichtfeld nach oben bzw. unten **verschoben**, ohne den Blickwinkel zu ändern.
- Mit den Pfeiltasten **Nach-links** und **Nach-rechts** der Tastatur wird die Kamera **geschwenkt** (um die vertikale Achse rotiert), ohne ihre Position zu ändern.

Moral

Moral unterscheidet **Total War** von den meisten anderen Strategiespielen, und die psychologischen Auswirkungen auf Soldaten werden zu einem gewissen Grad simuliert. Wenn Sie diese Auswirkungen kennen, wird Ihre Armee länger durchhalten, während Sie versuchen können, gegnerische Truppen zur Flucht zu bewegen. So siegen Sie effektiverer, als wenn Sie alle Feinde töten müssen. Wie Ihre Einheiten reagieren, hängt von ihrer Ausbildung und ihrem Charakter ab, also lesen Sie sich die Beschreibungen der Einheiten gründlich durch.

- Während Bauern und Milizen meist beim ersten Anzeichen von Ärger das Weite suchen, bleiben Eliteeinheiten wie Ritter auch in brenzligen Situationen standhaft.
- Die Moral der jeweiligen Einheit wird in der Kurzinfo angezeigt. Wenn sie als **eifrig** bezeichnet wird, ist alles im Lot. Ist die Moral jedoch **schwankend**, droht die Einheit zu fliehen, wenn nicht bald Verstärkung eintrifft.

Flucht

Wenn die Moral Ihrer Truppen zu tief sinkt, fliehen sie. In der Kurzinfo steht bei einer solchen Einheit **Flüchtet**, und ihr Status wird als **Zerrüttet** beschrieben. Sie können solchen Einheiten keine Befehle mehr erteilen. Fliehende Truppen sind an den weiß blinkenden Bannern zu

erkennen. Nachdem sie einen sicheren Ort erreicht haben, sammeln sie sich eventuell und stehen dann wieder unter Ihrer Kontrolle. Einheiten sammeln sich nicht, wenn Feinde in der Nähe sind, also kann man durch Verfolgen fliehender Feinde verhindern, dass sich Truppen wieder an der Schlacht beteiligen.

Faktoren, die sich negativ auf die Moral auswirken

Die Moral sinkt im Laufe einer Schlacht auf Grund von Verlusten und Erschöpfung. Aber es gibt noch weitere Faktoren, die sich auf die Moral auswirken:

- Verlust des Generals.
- Ein aussichtsloser Nahkampf.
- In der Unterzahl sein.
- Beschuss durch Artillerie, Feuerwaffen und flammende Geschosse.
- In der Nähe befindliche verbündete Truppen, die fliehen. Hinweis: Im schlimmsten Fall breitet sich die **Flucht** wie eine Kettenreaktion aus.
- Bedrohung der Flanken oder der hinteren Reihen durch Feinde.
- Furchterregende Gegner wie eine Elefantenkavallerie oder Wilde.
- In die überliechende Gaswolke eines Kuhkadavers geraten.



Faktoren, die sich positiv auf die Moral auswirken

Es gibt auch Faktoren, die die Moral stärken:

- Ein Erfolg versprechender Nahkampf.
- In der Überzahl sein.
- Kompakt aufgestellte Truppen, die sich gegenseitig unterstützen.
- Ein General, der sich in der Nähe des Kampfgeschehens aufhält.
- Die Fähigkeit **Truppen sammeln** des Generals.
- Aufstellen standfester Truppen an den gefährdeten Rändern der Kampfreihe.

Möglichkeiten, die Moral des Gegners zu schwächen

Das Ziel besteht darin, das Schlachtfeld von gegnerischen Truppen zu säubern, also sollten Sie folgende Methoden einsetzen, um den Feind in die Flucht zu schlagen:

- Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf einen Punkt, um den Feind zu überrennen.
- Konzentrieren Sie die Fernkampfangriffe auf eine Einheit, um für maximale Verwirrung und Panik zu sorgen.
- Versuchen Sie, mehrere feindliche Einheiten gleichzeitig zur Flucht zu bewegen, um eine Massenpanik auszulösen.
- Greifen Sie den Gegner von hinten an, um die Moral der Armee zu schwächen.
- Versuchen Sie, den feindlichen General zu töten oder in die Flucht zu schlagen.

Ermüdung

Müde Truppen kämpfen schlechter und fliehen eher. Die Ermüdung wird in der Kurzinfo der Einheit angezeigt. Wenn eine Einheit erschöpft ist, sollten Sie ihr eine Rast gönnen.

Die folgenden Faktoren wirken sich auf die Müdigkeit aus:

- Kämpfe.
- Weite Märsche und das Erklimmen steiler Hänge.
- Gönnen Sie ermüdeten Einheiten eine Rast.
- Der Marsch über flaches Gelände ermüdet zwar nicht, führt aber auch nicht zur Erholung.
- Truppen, die im kühlen Norden heimisch sind oder schwere Rüstungen tragen, ermüden bei einer Schlacht in der Wüste oder in tropischen Breiten.

Befehle erteilen - Bewegung und Angriff

In *Medieval II: Total War* wird für beide Befehle die gleiche Mechanik verwendet: Die Auswahl erfolgt durch Klicken. Rechtsklicken Sie auf das Schlachtfeld, um den Zielort oder Gegner zu bestimmen.

- Klicken Sie auf eine **Einheit** auf dem Schlachtfeld oder eine **Einheitenkarte** im **Übersichtsbereich**, um die Einheit auszuwählen.
- Rechtsklicken Sie auf den Boden, um alle ausgewählten Einheiten zu diesem Ort zu bewegen.

- **Rechtsklicken** Sie auf eine gegnerische Einheit, um sie von allen ausgewählten Einheiten angreifen zu lassen. Beachten Sie, dass der Mauszeiger je nach ausgewählter Einheit und der Art des Angriffs unterschiedlich dargestellt wird.
- Halten Sie die **Leertaste** gedrückt, um eine Übersicht über die Bewegungsbefehle für alle Truppen anzuzeigen. Die farbigen Balken zeigen die Zielorte aller Truppen an, solange die Leertaste gedrückt ist.
- Wenn Sie eine kompakt formierte Gruppe von Einheiten zu einem Zielort beordern, behält sie auf dem Weg ihre Formation bei. Das Zentrum der Formation bleibt über dem Zielpunkt stehen, auf den Sie *geklickt* haben. Bei loser Formation verteilen sich die Truppen selbstständig um den ausgewählten Zielpunkt.
- Der **Mauszeiger** wird grün, wenn sich ein Ziel in Reichweite der ausgewählten Fernkampfeinheit befindet. Wenn der **Mauszeiger** rot ist, befindet sich das Ziel außerhalb der Reichweite.

Mehrfauchauswahl, Gruppieren und Formationen

Als erfolgreicher Feldherr müssen Sie die Möglichkeiten der Gruppierungen und Formationen kennen. Diese Funktionen ermöglichen es Ihnen, die Truppen besser zu koordinieren. In der Regel empfiehlt es sich, in der Positionierungsphase die Gruppen und Formationen festzulegen.

Mehrere Einheiten auswählen und befehligen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um mehrere Einheiten gleichzeitig auszuwählen:

Halten Sie die **STRG-Taste** gedrückt und *klicken* Sie auf eine Einheit bzw. Einheitenkarte. Dadurch wird diese der aktuellen Auswahl hinzugefügt.

- *Klicken* Sie auf den Boden und *halten Sie die Taste gedrückt*. Nun können Sie durch *Ziehen der Maus* mehrere Einheiten mit dem Auswahlrechteck markieren.
- Verwenden Sie eine Tastenkombination, um alle Einheiten der gleichen Art auszuwählen. Die standardmäßigen Kombinationen sind:
 - **STRG + M** – Auswahl aller Fernkampfeinheiten.
 - **STRG + C** – Auswahl aller Kavallerieeinheiten.
 - **STRG + I** – Auswahl aller Infanterieeinheiten ohne Fernkampfwaffe.
 - **STRG + B** – Auswahl aller Artillerieeinheiten.
 - **STRG + A** – Auswahl aller Einheiten.

Nachdem Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie ihnen die gleichen Befehle geben wie einer einzelnen Einheit, einschließlich Bewegen, Angreifen sowie die diversen Sonderbefehle.

Gruppen

Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, können Sie diese gruppieren, indem Sie im Steuerungsbereich auf die Schaltfläche **Gruppe** *klicken*. Die Einheitenkarten der gruppierten Einheiten werden im Übersichtsbereich sofort neu angeordnet und mit einem Rand umgeben. Außerdem wird eine Registerkarte erstellt, mit der sich die Einheiten zukünftig schnell auswählen lassen. Das Gruppieren bietet einige Vorteile.

- Sie können einer Gruppe eine Ziffer zuweisen, indem Sie die zu gruppierenden Einheiten auswählen und bei gedrückter **STRG-Taste** die gewünschte **Ziffer** drücken. Alternativ können Sie die Taste **G** drücken, um die aktuelle Auswahl zu gruppieren.
- Von nun an können Sie auf die Gruppe bequem durch *Klicken* der entsprechenden Registerkarte im **Übersichtsbereich** zugreifen. Eine andere Methode besteht darin, die Zahl zu drücken, die der Gruppe zugewiesen wurde (die Zahl wird auf der Registerkarte der Gruppe angezeigt).
- So entfernen Sie eine Einheit aus der Gruppe: Wählen Sie die Einheit aus und *klicken* Sie erneut auf die Schaltfläche **Gruppe**.
- So teilen Sie eine Gruppe auf: Wählen Sie die abzuspaltenden Einheiten aus, *klicken* Sie auf die Schaltfläche **Gruppe**, um sie aus der Gruppe zu entfernen, und *klicken* Sie erneut auf die Schaltfläche, um eine neue Gruppe zu bilden.
- So fügen Sie Einheiten hinzu: Wählen Sie die bestehende Gruppe, halten Sie die **STRG-Taste** gedrückt und wählen Sie die Einheiten oder Gruppen aus, die Sie hinzufügen möchten. *Klicken* Sie auf die Schaltfläche **Gruppe** bzw. auf **STRG + Zifferntaste**, um eine neue Gruppe zu erstellen.

- Alle Einheiten einer Gruppe bewegen sich im gleichen Tempo und versuchen, ihre Formation beizubehalten.
- Die Gruppe merkt sich ihre Formation zur Zeit der Gruppierung. So können versprengte Einheiten einer Gruppe einfach in Formation gebracht werden.
- Sie können Gruppen eine vorgegebene Formation zuweisen, was die Handhabung der Einheiten vereinfacht.
- Wenn Sie einer Gruppe befehlen, eine gegnerische Truppe anzugreifen, greifen einzelne Mitglieder der Gruppe auch andere in der Nähe befindliche Einheiten an, sofern dies sinnvoll erscheint. Im Spiel treffen gegnerische Truppen häufig in Form einer Reihe aufeinander. Wenn Sie die Einheiten Ihrer Gruppe in einer Reihe aufstellen möchten, dann **rechtsklicken** Sie auf die mittlere Einheit der gegnerischen Linie, um die eigenen Einheiten automatisch anzuzuordnen.
- Eine Gruppe kann unter **KI-Hilfe** gestellt werden.
- Sie können einzelnen Einheiten einer Gruppe auch individuelle Befehle erteilen, falls dies vorübergehend erforderlich ist. Allerdings befolgen Einheiten einer Gruppe immer die letzte Anweisung. Wenn Sie also der Gruppe einen Befehl erteilen, werden auch Truppen mit individuellem Auftrag den neuen Befehl ausführen.

KI-Hilfe

Sie können eine Gruppe vom Computer steuern lassen, indem Sie sie auswählen und im **Steuerungsbereich** auf die Schaltfläche **KI-Hilfe klicken**. Sie können dem Computer Anweisungen geben, indem Sie die Gruppe auswählen und anschließend auf den zu verteidigenden Ort oder den anzugreifenden Gegner *klicken*. Wenn Sie keine Befehle geben, verteidigt sich die Gruppe an ihrem aktuellen Standort.

Formationen

Eine „Formation“ ist eine Truppenanordnung, bei der jede Einheit bzw. jeder Einheitentyp eine feste Position in der Aufstellung einnimmt. Mit Formationen ist es relativ einfach, die eigenen Truppen auf eine bestimmte Art aufzustellen.

- **Eigene Formationen erstellen** – Stellen Sie hierzu die Einheiten in der gewünschten Anordnung auf, bevor Sie sie gruppieren. Die Einheiten kehren stets in diese Formation zurück, sobald Sie ihnen einen Befehl erteilen.
- **Vordefinierte Formationen verwenden** – Bilden Sie eine Gruppe und *klicken* Sie auf die Schaltfläche **Gruppenformation**. Es werden acht Formationen zur Auswahl gestellt. *Klicken* Sie auf eine dieser Formationen, um die Einheiten entsprechend anzuzuordnen. In der Positionierungsphase bilden die Einheiten automatisch die gewählte Formation.
- **Formationen anpassen** – Bei vordefinierten Formationen können Sie den Abstand der Einheiten zueinander ändern, indem Sie auf den Boden **rechtsklicken**, die Maustaste **gedrückt halten** und durch **Ziehen** der Maus die Größe der Formation festlegen.

Spezialfähigkeiten

Einige Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten, die in der Schlacht eingesetzt werden können. Diese reichen von Angriffen über besondere Formationen bis hin zu Aktionen wie dem Sammeln fliehender verbündeter Einheiten.



- **Truppen sammeln** – Diese Fähigkeit, die nur Generäle besitzen, stärkt kurzzeitig die Moral aller in der Nähe befindlichen freundlichen Einheiten. Diese Fähigkeit kann schwankende Einheiten daran hindern, das Schlachtfeld zu verlassen und hilft fliehenden Truppen, sich zu sammeln.



- **Spitzfäuste** – Diese Fähigkeit ermöglicht es Fernkämpfern, die eigene Stellung durch eine Reihe angespitzter Holzpfähle zu sichern. Die Fähigkeit kann nur während der Positionierung eingesetzt werden. Dieser Schutzwall ist besonders wirksam gegen eine anstürmende Reiterei.



- **Speerphalanx** – Diese Fähigkeit ermöglicht es einer speerführenden Einheit, eine tödliche Speermauer zu bilden. Diese erschwert den frontalen Angriff durch Gegner erheblich. Solange diese Formation aufrechterhalten wird, bewegt sich die Einheit langsam und kann nicht rennen.



- **Brandmunition** – Fernkampfeinheiten mit dieser Fähigkeit können ihre Projektiler in Brand setzen, wodurch sich zwar die Zielgenauigkeit verringert, die Geschosse aber zusätzlichen Feuerschaden verursachen.

-  **Explosive Geschosse feuern** – Mit dieser Fähigkeit werden spezielle Projektiler abgefeuert, die beim Einschlagen explodieren und dadurch in einem bestimmten Umkreis erheblichen Schaden verursachen.
-  **Sperrefeuer** – Befähigt Schießpulver-Artillerie, pro Angriff eine komplette Salve abzufeuern.
-  **Verweste Kuh-Überreste** – Mit dieser Fähigkeit wird ein Tribok mit dem verwesenden Kadaver einer Kuh beladen, die im Aufschlagbereich eine ekelerregende Gaswolke freisetzt. Einheiten innerhalb dieser Wolke erleiden einen Moralabzug.
-  **Schuss aus dem Galopp** – Kavallerieeinheiten reiten in einer Kreisformation und beschließen den Gegner, so dass die eigenen Schüsse zwar etwas an Präzision einbüßen, die Reiter aber deutlich schwerer zu treffen sind.
-  **Keilformation** – Eine Kavallerieeinheit bildet einen spitzen Keil. Diese Formation eignet sich hervorragend zum Durchbrechen feindlicher Linien.
-  **Schiltron-Formation** – Die Speer-/Lanzeneinheit bildet eine Kreisformation, bei der die Speere/Lanzen nach außen gerichtet sind. Diese Formation bietet maximalen Schutz, wenn die Einheit einer Überzahl gegenübersteht oder umzingelt ist.

Gefangene nehmen



Immer, wenn ein feindlicher fliehender Soldat von einem Ihrer eigenen Männer überwältigt wird, gilt er als Gefangener. Es nimmt immer nur die siegreiche Partei Gefangene, da der Sieger die vom Gegner gefangeneten Soldaten automatisch befreit.

Schlachtergebnisse

Am Ende einer Schlacht wird ein Fenster aufgerufen, in dem die Ergebnisse angezeigt werden. Die folgenden Informationen und Optionen sind verfügbar:

Statistiken zur soeben ausgefochtenen Schlacht (Sieg oder Niederlage, ob der Ausgang knapp war oder ein Gemetzel).



- Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um die Schlacht komplett zu beenden.



- Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um die Wiederholung der Schlacht zu speichern. So können Sie die ruhmreichen Momente des Kampfes zu einem späteren Zeitpunkt Revue passieren lassen.



- Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um nähere Informationen aufzurufen.

Klarer Sieg				
Schlachtergebnisse				
	Hauptmann Polizei	Platzpatrouille	Reiterkompanie	Generäle/Überzug
Hauptmann Polizei	722	91	281	14 (2)
Gouverneur de Lyon	35	10	0	21 (6)
Hauptmann Cöbel	126	9	1,89	13 (5)

Umgang mit Gefangenen

Der Sieger muss entscheiden, wie mit den Gefangenen verfahren werden soll.

Lösegeld

Mit dieser Option bieten Sie der gegnerische Seite an, gegen ein entsprechendes Lösegeld die gefangenen Einheiten, Generäle oder gar **Anführer** bzw. deren Erben freizulassen. Dieser Umgang mit Gefangenen ist weder edel noch verwerflich, sondern ganz normal.

Freilassen

Sie können auch Gnade walten lassen und die Gefangenen freilassen. Dies ist sehr ritterlich, aber nicht unbedingt die weiseste Entscheidung.

Hinrichten

Die Hinrichtung von Gefangenen ist eine sehr grausame Maßnahme, aber es gibt Situationen, in denen Sie es sich nicht leisten können, die Reihen des Gegners zu stärken.

Was Sie über Gefangene wissen sollten:

- Die Seite, die Gefangene genommen hat, entscheidet, ob diese freigelassen, hingerichtet oder gegen Lösegeld ausgetauscht werden.
- Die unterlegene Seite kann lediglich entscheiden, ob sie im Falle einer Lösegeldforderung darauf eingeht.
- Generäle, Anführer und Erben sind wertvoller als normale Einheiten.
- Wenn Sie trotz vorhandener Mittel eine Lösegeldzahlung verweigern, wird das als grausam gewertet, während eine großzügige Zahlung als ritterlich aufgefasst wird.

- Wenn Sie nicht genug Geld zum Freikaufen der Gefangenen haben, wird Ihnen das niemand verübeln.

BELAGERUNGEN UND BELAGERUNGSSCHLACHTEN

Es kommt zu einer Belagerung, wenn eine Armee eine Siedlung angreift oder versucht, eine Befestigung einzunehmen. Belagerungen ähneln Feldschlachten, jedoch profitiert in diesem Fall die angegriffene Seite von einer günstigen Verteidigungsstellung. Es gelten alle Regeln wie bei einer normalen Schlacht, sowohl für den Angriff als auch für die Bewegung. Allerdings ist auf Grund der speziellen Situation der Einsatz anderer Waffen und Taktiken zu erwägen.

Belagerung einleiten

Wenn Sie eine Siedlung mit einer Armee angreifen, leiten Sie eine Belagerung ein, woraufhin die Schriftrolle **Belagerungsdetails** aufrufen wird. Diese enthält Optionen, die bei normalen Schlachten nicht verfügbar sind.

- Es werden alle Befestigungen - also auch Wälle oder verbesserte Türme - angezeigt, damit Sie die Stärke des Gegners einschätzen können.
- Als Nächstes wird aufgeführt, nach wie vielen Runden die belagerte Siedlung wegen Nahrungsmittelknappheit aufgeben muss.
 - Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um die Armee abzuziehen und die Belagerung zu beenden.
 - Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um die Belagerung mit der verfügbaren Streitmacht und Ausrüstung durchzuführen.
- Klicken Sie auf diese **Schaltflächen**, um die abgebildeten Belagerungsgeräte zu bauen: Leitern, Rammen und Belagerungstürme. Ausgewählte Gegenstände werden unten in der Bauliste angezeigt und die entsprechenden Punkte werden von den verfügbaren Baupunkten der Armee abgezogen.
- Klicken Sie auf diese **Schaltfläche**, um mit der Belagerungsarmee die Stellung zu halten. Sie können dann entweder weitere Belagerungsgeräte bauen, auf Verstärkung warten oder versuchen, die Verteidiger auszuhungern und somit zur Aufgabe zu zwingen.



Siegbedingungen bei Belagerungen

Die Siegbedingungen bei Belagerungen unterscheiden sich von denen in einer Feldschlacht. Sie können zwar auch siegen, indem Sie alle Gegner töten oder zur Flucht vom Schlachtfeld bewegen, aber bei einer Belagerung geht es in der Regel darum, die Siedlung zu erobern und zu übernehmen.

- In der Mitte jeder Siedlung befindet sich ein Platz umgeben von Markierungen. Diese geben an, welcher Seite der Platz – also die Siedlung – gehört.
- Es muss sich mindestens eine Einheit der belagernden Armee auf dem Platz befinden, und es darf kein Verteidiger dort sein, damit der Angreifer die Kontrolle darüber erlangen kann.
- Sobald die Belagerungsarmee den Platz kontrolliert, wird eine Uhr eingeblendet. Diese zeigt an, wie viel Zeit bleibt, bis der Angreifer die vollständige Kontrolle über die Siedlung erlangt hat. Wenn es dem Verteidiger nicht gelingt, innerhalb dieser Zeit den Platz zurückzuerobern, verliert er die Schlacht und somit auch die Siedlung.

Belagerungsgerät und Artillerie einsetzen

Es gibt bei Belagerungen zwei Gerätetypen: Artillerie, um die Mauern und Befestigungsanlagen zu beschließen, sowie die eigentlichen Belagerungsgeräte.

- Die Artillerie kann Mauern, Gebäude und Verteidigungsanlagen wie normale Einheiten angreifen. Die Belagerungsgeräte haben andere Funktionen:



- Eine mit einer **Ramme** ausgestattete Einheit kann gegen ein **Tor** oder eine **Holzmauer** eingesetzt werden. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen, um mögliche Ziele der Ramme anzuzeigen. Die Ramme bietet den Einheiten, die sie benutzen, einen gewissen Schutz vor Geschossen.
- Einer Einheit, die mit **Leitern** ausgerüstet ist, kann befohlen werden, eine **Mauer** (aber keine Türe) zu erklimmen. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen, sobald er sich über einem passenden Mauersegment befindet. Die Einheit marschiert auf die Mauer zu, legt die Leiter an und erklimmt die Mauer. Auf der Mauer kommt es ggf. zum Kampf gegen Verteidiger.



- Eine mit einem **Belagerungsturm** ausgerüstete Einheit kann gegen eine geeignete **Mauer** (keinen Turm) geschickt werden. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen, um ein mögliches Ziel anzuzeigen. Die Einheit schiebt den Belagerungsturm bis zur Mauer und klettert dann empor, um – sofern vorhanden – Verteidiger auf dem Wehrgang anzugreifen.



- So sieht der Mauszeiger aus, wenn die Mauer oder Verteidigungsanlage von der Artillerieeinheit beschossen werden kann. Die Artillerieeinheit setzt den Beschuss fort, bis das Ziel zerstört wurde oder die Munition aufgebraucht ist.
- Klicken Sie auf diese Schaltfläche im **Steuerungsbereich**, um **Brandgeschosse** zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Brandgeschosse können Gebäude in Brand setzen, die dann meist vollständig zerstört werden.

Mauern einnehmen

Holzpalisaden dienen nur als einfache Barriere gegen Angreifer, während gut geschützte Siedlungen über begehbarer Mauern verfügen, von denen aus der Feind aktiv bekämpft werden kann.

- Sie können jeder Infanterieeinheit (also unberittenen Einheit) befehlen, eine Mauer zu bemannen bzw. Verteidiger auf einer Mauer anzugreifen.
- Wenn eine angreifende Einheit auf einer Mauer, einem Torhaus oder Turm auf keine Gegenwehr stößt, nimmt sie die Anlage ein.
- Die Verteidiger können verlorene Anlagen zurückerobern.

Verteidigung bei Belagerungen

Belagerungen sind nicht angenehm, aber als Verteidiger genießt man immerhin den Schutz von Mauern und weiteren Verteidigungsanlagen. Wenn sich zwei gleichstarke Armeen gegenüberstehen, hat der Verteidiger einen gewaltigen Vorteil, da der Gegner die Verteidigungsanlagen überwinden muss.

Ausfälle

Bei einem Ausfall greift der Verteidiger den Belagerer außerhalb der Mauern an, um ihn zurückzutreiben. Bei einer Ausfallschlacht gilt die **Garnison** als der **Angreifer** und die **Belagerungsmee** als **Verteidiger**, obgleich aus strategischer Sicht die Rollenverteilung umgekehrt ist. Die Belagerungstruppen werden außerhalb der Siedlung auf dem Schlachtfeld platziert und können vor der Schlacht nicht umgesetzt werden. Um zu siegen, muss der Angreifer (die ausfallende Armee) alle Verteidiger (die Belagerungsmee) vertreiben oder töten.

Verteidigungsgebäute nutzen

Um eine Verteidigungsanlage zu nutzen, muss diese bemannt sein. Es reicht nicht aus, sie lediglich zu errichten.

- Wenn sich eine Einheit des Verteidigers in der Nähe eines Turmes oder Torhauses aufhält, feuert dieser Geschosse auf alle Angreifer innerhalb seiner Reichweite ab.
- Sobald ein Angreifer die Kontrolle über den zentralen Platz erlangt, kann er auch die Verteidigungsanlagen übernehmen.

HISTORISCHE SCHLACHTEN

Bei den historischen Schlachten von **Medieval II: Total War** handelt es sich um Nachstellungen tatsächlicher Schlachten, bei denen Sie eine Seite übernehmen. Da diese Schlachten echte historische Vorbilder haben, ist die Vorgehensweise der siegreichen Seite bekannt. Wenden Sie diese Taktik an, um den Sieg davonzutragen!

Historische Schlachten austragen

Wählen Sie im Einzelspielermenü **Historische Schlachten** aus, um die verfügbaren Schlachten aufzurufen. Falls Sie im Mehrspielermodus eine historische Schlacht spielen möchten, gehen Sie genauso vor, wobei in diesem Fall im Fenster **Armee wählen** zusätzlich angezeigt wird, welcher Spieler welche Armee befehligt.

- Klicken Sie unter **Schlacht wählen** auf eine Schlacht, um grundlegende Informationen einzusehen.
- Klicken Sie unten rechts auf **Weiter**, um zum Fenster **Armee wählen** zu wechseln.
- Bewegen Sie den Mauszeiger auf die **Schildschaltfläche**, um zu erfahren, welche Armeen in dieser Schlacht zur Verfügung stehen. Klicken Sie auf den Schild einer Armee, um die Einheiten anzuzeigen. Sobald Sie auf die letzte wählbare Armee klicken, wird diese durch ein blinkendes Licht hervorgehoben.
- Klicken Sie auf **Weiter/Start**, um anzufangen.

Historische Schlachten gewinnen

Die Regeln unterscheiden sich nur geringfügig von denen einer normalen Schlacht:

- Die Aufstellung ist immer fest vorgegeben. Oft besteht die Herausforderung darin, trotz schwieriger Ausgangslage den Sieg zu erlangen.
- Manchmal tauchen unverhofft Verstärkungen auf, also seien Sie wachsam – vielleicht sind in der Nähe Truppen verborgen.

EIGENE SCHLACHTEN

Eigene Schlachten ermöglichen es Spielern, ein Schlachtenszenario im **Einzelspieler**- oder **Mehrspielermodus** an ihre Vorlieben anzupassen. Klicken Sie zum Gestalten einer eigenen Schlacht im **Hauptmenü** auf **Einzelspieler** und klicken Sie anschließend auf **Eigene Schlacht**. Vor Beginn einer benutzerdefinierten Schlacht müssen Sie drei Dinge festlegen: Bedingungen, Teams und Armeen.

Fenster „Bedingungen festlegen“

Sie können eine ganze Reihe von Bedingungen festlegen, um das Schlachtfeld individuell zu gestalten. Klicken Sie danach auf **Weiter**, um zum Fenster **Schlacht anpassen** zu wechseln.

Optionen für eigene Schlachten:

- **Schlacht wählen:** Hier wird das Schlachtfeld ausgewählt. Orte mit vorangestelltem **X** enthalten eine besondere Siedlung. Bei Orten ohne Flüsse können Siedlungen hinzugefügt werden.
- **Frühere Schlacht laden:** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Frühere Schlacht laden**, um die Einstellungen einer bereits gespielten Schlacht zu laden.
- **Spieltyp:** Legen Sie hier die Siegbedingung für Feldschlachten fest: **Bis zum bitteren Ende** (der letzte Überlebende siegt), **Punktesieg** (Punkte werden anhand der beteiligten Einheiten und der Kampfresultate ermittelt). Bei Belagerungsschlachten wird automatisch **Belagerungsangriff** gewählt.
- **Jahreszeit, Wetter und Tageszeit:** Hier erfolgen Einstellungen zur Jahreszeit, den Witterungsbedingungen und der Tageszeit, zu der die Schlacht stattfinden soll. Wetter und Tageszeit können sich auf den Kampf auswirken.
- **Zeitlimit:** Hier können Sie diverse Zeitlimits oder **Kein Zeitlimit** einstellen.
- **Stufe:** Ermöglicht das Bestimmen der Siedlungsstufe bei Belagerungsschlachten. Bei Feldschlachten ist hier **Ohne** zu wählen.
- **Kultur:** Bestimmen Sie hier die Kultur der Siedlung: nordeuropäisch, südeuropäisch, mesoamerikanisch oder Mittlerer Osten.
- **Verteidigung:** Ermöglicht die Auswahl besserer Türme in Belagerungsschlachten.
- **Schwierigkeit:** Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto geschickter stellt sich der CPU-Gegner an.
- **Epocha:** Dies erfüllt die Funktion eines Einheitenfilters. Bei Auswahl von **Alle** stehen alle Einheiten zur Verfügung. **Früh**, **Spät** und **Hoch** beziehen sich auf die jeweilige mittelalterliche Epoche. Die Einheiten des Spätmittelalters sind z. B. besser ausgerüstet als die des Frühmittelalters.

Fenster „Schlacht anpassen“

In diesem Fenster werden die Teams zusammengestellt. An einer Schlacht können bis zu 8 Seiten und 4 Teams teilnehmen. Die folgenden Einstellungen sind möglich:



- Die Team-Details werden unten links angezeigt. Sie können die Spieler in Teams aufteilen, festlegen, wie viele Gulden den Teams für Einheiten zur Verfügung stehen und bestimmen, ob ein Team angreift oder verteidigt.
- Die Spielerdetails werden in der Mitte angezeigt. *Klicken* Sie auf die Schildschaltfläche oder den Spielernamen, um den Spieler auszuwählen. Anschließend können Sie diesen Spieler einer Seite zuordnen, indem Sie rechts im Bereich **Seiten** auf den entsprechenden Schild *klicken*.



- Die Schilder zeigen, welchem Team dieser Spieler angehört. *Klicken* Sie auf die Pfeile auf einer beliebigen Seite, um das Team zu wechseln.



- Wenn Sie auf diese Schaltfläche *klicken*, wird der Spieler aus dem Spiel entfernt und der Platz wird frei.

- Klicken* Sie unten rechts auf **Weiter**, um zur Einheitenauswahl zu wechseln.

Fenster „Einheiten wählen“

In diesem Fenster können Sie die Einheiten der einzelnen Armeen auswählen. Gewisse Faktoren schränken die Auswahl ein bzw. wirken sich auf die Kosten aus:



- Seite** und **Übrige Gulden** zeigen die ausgewählte Seite und die verfügbaren Geldmittel. Hierbei handelt es sich nicht um die Gelder des Teams. Mit jeder gewählten Einheit oder Aufwertung verringern sich die Mittel.
- Im mittleren Bereich des Fensters werden die Teams und Seiten ausgewählt. *Klicken* Sie auf eine **Schildschaltfläche**, um die Armee zu wechseln und eine neue Streitmacht zusammenzustellen. Der Schild der ausgewählten Armee leuchtet. Im Bereich unterhalb der Schilder werden die Einheiten aufgeführt, die dieser Armee hinzugefügt wurden.
- Im Bereich rechts davon werden die für diese Seite verfügbaren Einheiten angezeigt. *Bewegen* Sie den Mauszeiger über eine Karte, um Informationen zu dieser Einheit in der oberen Anzeige sowie als **Toolipp** einzublenden. Die Zahl auf der Einheitenkarte entspricht der Anzahl der Soldaten in der Einheit.
- Klicken* Sie rechts auf eine Einheit, um sie der Armee **hinzuzufügen**. Die Kosten werden sofort vom aktuellen Geldvorrat abgezogen.
- Die **zuerst** ausgewählte Einheit ist immer der Anführer.
- Rechtsklicken** Sie auf eine Einheit im zentralen Bereich, um sie aus der Armee zu **entfernen**. Die bezahlten Kosten werden zurückerstattet.
- Sie können Einheiten im unteren Armeebereich per *Anklicken-und-Ziehen* auswählen. Sie können z. B. per *Anklicken-und-Ziehen* eine Einheit in das **erste** Feld der Armee (das Feld links oben) ziehen, um sie zum Befehlshaber zu machen. Dies ist auch beim Organisieren der Armee nützlich, besonders, wenn mehrere Einheiten gleichen Typs vorhanden sind.
- Wenn Sie mehr als vier Einheiten gleichen Typs anheuern, steigen die Kosten für diesen Typ kontinuierlich an.
- Einige Einheiten können **aufgewertet** werden. Jede Aufwertung kostet Geld. Nicht alle Einheiten lassen sich aufwerten:



- Klicken* Sie auf eine Einheit in der Armee, um sie auszuwählen. Vermeiden Sie einen **Rechtsklick**, da die Einheit sonst aus der Armee entlassen wird!

- Klicken* Sie auf die Pfeile neben den Balken, um die **Erfahrung** der Einheit zu ändern. Je mehr Balken angezeigt werden, desto erfahrener ist die Einheit. Ein grauer Balken bedeutet „keine Erfahrung“.

- Klicken Sie auf die Pfeile neben dem Schwert, um die **Waffen** der Einheit aufzuwerten. Es lassen sich nicht bei allen Einheiten die Waffen aufwerten.
- Klicken Sie auf die Pfeile neben dem Schild, um die **Rüstungsqualität** der Einheit zu ändern. Grau symbolisiert eine normale Rüstung, während Bronze, Silber und Gold die Gütestufen 1-3 repräsentieren. Die Rüstung kann nicht bei allen Einheiten aufgewertet werden.
- In Belagerungsschlachten können Sie die angreifende Armee mit Belagerungsgeräten ausstatten:



- Klicken Sie auf die Pfeile unterhalb der Belagerungsgeräte, um sie der Armee hinzuzufügen.

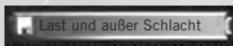
- Diese kosten nichts und können nur in Kombination mit Einheiten verwendet werden.



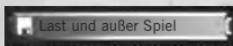
- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die **ausgewählten Einheiten einer Armee zu entfernen**.



- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Armee vom Computer zusammenstellen zu lassen. Der Computer versucht, die Geldmittel so effizient wie möglich einzusetzen und eine möglichst flexible Armee zu bilden. Sie können die computergenerierte Armee nachträglich ändern.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum **Laden und Speichern von Schlachten**, um die Schlachtkonfiguration zu **speichern** bzw. um eine zuvor erstellte eigene Schlacht zu laden.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum **Laden und Speichern von Armeen**, um die aktuell ausgewählten Einheiten und Aufwertungen der Armee zu speichern bzw. eine zuvor gespeicherte Armee zu laden.

MEHRSPIELER-SCHLACHTEN

Im Mehrspielermodus können Sie entweder über das Internet oder ein LAN mit anderen Spielern spielen. Erstellen Sie eigene Mehrspieler-Schlachten, messen Sie sich mit anderen in einer historischen Schlacht oder greifen Sie auf ein vorgefertigtes, ausgewogenes Mehrspielerzenario von **Medieval II: Total War** zurück.

Mehrspieler-Schlacht vorbereiten

Klicken Sie zum Anlegen einer Schlacht mit mehreren Spielern im Hauptmenü auf **Mehrspieler** und führen Sie folgende Schritte aus:

- **Informationen eingeben** – Ihr Spielername, der anderen Spielern angezeigt wird, Ihre E-Mail-Adresse und das GameSpy-Kennwort (wird nur für Online-Partien benötigt).
- **Online oder LAN wählen** – Wählen Sie aus, ob Sie über ein LAN oder per GameSpy via Internet spielen möchten. Sobald Sie sich entschieden haben, wird die Mehrspieler-Lobby aufgerufen.

Mehrspieler-Lobby

Die Lobby ist die „Drehscheibe“ für Mehrspieler-Schlachten, in der sich Spieler vor der Partie treffen. Im Fenster werden die aktuellen Spiele angezeigt, die Sie anhand unterschiedlicher Kriterien sortieren können. Von hier aus können Sie selbst Spiele ausrichten oder einer Partie beitreten.



- Klicken Sie im zentralen Anzeigebereich auf ein Spiel, um es auszuwählen. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Namen, um eine Kurzinfo zu den Bedingungen und Einstellungen einzublenden.
- Klicken Sie nach Auswahl eines Spiels auf die Schaltfläche **An Spiel anschließen**, um dem entsprechenden Team beizutreten bzw. um das Fenster für die **Einheitenauswahl** zu öffnen – der nächste Schritt hängt vom Schlachtyp ab (siehe **Mehrspieler-Schlachten erstellen** weiter unten).
- Klicken Sie auf beliebige Schaltflächen in der Lobby, um die Spiele entsprechend zu sortieren.

Chatten

Ganz unten im Fenster der Mehrspieler-Lobby befindet sich der Chat-Bereich. Nachrichten werden links angezeigt, und die Namen der Verfasser rechts. Wenn Sie hier eine Nachricht eingeben, wird sie allen Spielern in der Lobby angezeigt. Es gibt außerdem einen „privaten“ Chat-Modus zum Senden von Nachrichten an ausgesuchte Spieler.

- So benutzen Sie den Chat-Filter: *Klicken* Sie auf den Namen eines Spielers, den Sie filtern oder ignorieren möchten, und *klicken* Sie anschließend auf die entsprechende Chat-Schaltfläche.



- *Klicken* Sie hier, um zwischen öffentlichem und privatem Chat-Modus zu wechseln. Dies ermöglicht die private Kommunikation mit einer Person bzw. einer Gruppe unter Ausschluss der anderen Spieler in der Lobby.



- *Klicken* Sie hier, um den/die ausgewählte(n) Spieler als privaten bzw. öffentlichen Chat-Empfänger zu deklarieren. Die Namen werden durch ein entsprechendes Symbol gekennzeichnet.



- *Klicken* Sie hier, um alle Nachrichten der/des gewählten Spieler(s) zu filtern bzw. das Filtern zu beenden.



- *Klicken* Sie hier, um die ausgewählten Spieler aus dem eigenen Spiel auszuschließen bzw. sie wieder zuzulassen.



- *Klicken* Sie hier, um alle Nachrichten nur an Teammitglieder bzw. normal zu senden.



- *Klicken* Sie hier, um den Lobby-Chat zu filtern bzw. den Filter aufzuheben.



- *Klicken* Sie hier, um das Chat-Fenster bei langen Chat-Sessions zu maximieren. *Klicken* Sie erneut, um das Fenster wieder zu minimieren.

Mehrspieler-Schlachten erstellen

Das Erstellen einer Mehrspielerpartie ähnelt, was die nötigen Vorbereitungen betrifft, im Großen und Ganzen einer eigenen bzw. historischen Schlacht. Wechseln Sie zur Mehrspieler-Lobby, *klicken* Sie auf die Schaltfläche **Spiel erstellen** und führen Sie dann die folgenden Schritte aus:

- **Spielname** – *Klicken* Sie auf **Spielname** und geben Sie den Namen ein, der in der Lobby angezeigt werden soll.
- **Spieler und Kennwort festlegen** – Bestimmen Sie, wie viele Spieler maximal teilnehmen dürfen und geben Sie ein Kennwort ein, falls Sie eine private Partie spielen möchten.
- **Einheitenzahl** – Ggf. möchten Sie mit weniger Einheiten spielen, falls z. B. einer der Spieler einen älteren PC benutzt.
- **Eigene, Historische oder Ausgeglichen** – *Klicken* Sie auf den Schlachttyp, den Sie erstellen möchten.
- **Teams, Armeen und Einheiten wählen** – In den nachfolgenden Fenstern werden die Teams usw. gewählt. Gehen Sie dabei genauso vor wie bei eigenen oder historischen Einzelspielschlachten – mit der Ausnahme, dass leere Plätze gesperrt werden können.



HINWEIS FÜR RELIGIÖSE SPIELER

Wir von Creative Assembly möchten darauf hinweisen, dass sich die im Spiel **Medieval II: Total War** vorhandenen Elemente und Ereignisse mit religiösem Bezug nicht strikt an den real existierenden Vorbildern orientieren. Die Darstellung gewisser religiöser Aspekte weicht daher eventuell von der tatsächlichen Religionspraxis ab. Bei **Medieval II: Total War** handelt es sich um ein Spiel, bei dem die Religion nicht im Vordergrund steht; es ist eine Strategie-Schlachtsimulation, und die Religion stellt eine von vielen Facetten dar. In **Medieval II: Total War** werden alle Religionen gleichwertig behandelt und die Auswirkungen der Religion sind für jede Seite und jede Kultur stets die gleichen. Falls die Art, auf die Religionen in unserem Spiel dargestellt werden, Anstoß erregen sollte, so möchten wir uns an dieser Stelle dafür entschuldigen.



WORLD IN 1764



MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

KINGDOMS

EXPANSION-PACK

INHALT

Willkommen zu Medieval II Total War™: Kingdoms	66
Installation	67
Medieval II Total War™: Kingdoms starten	67
Was hat sich seit Medieval II geändert?	68
Die Kingdoms-Kampagnen	69
Kampagne „Britannien“	69
Kampagne „Die Kreuzzüge“	73
Kampagne „Die Teutonischen Kriege“	77
Kampagne „Kampf um den Amerikanischen Kontinent“	81
Garantie	88

WILLKOMMEN ZU MEDIEVAL II TOTAL WAR™: KINGDOMS

Medieval II Total War™: Kingdoms ist ein Erweiterungspack für Medieval II: Total War mit vier brandneuen Kampagnen, in denen Sie Ihre Fähigkeiten als Kriegsgeneral des Mittelalters auf unterschiedliche Weise unter Beweis stellen können. Von der Beibehaltung der Herrschaft im Heiligen Land bis zu den ersten Entdeckungsfahrten in die Neue Welt bieten sich Ihnen in den hochdetaillierten Kampagnen einzigartige Herausforderungen. Zudem haben Sie die Gelegenheit, sowohl Ihre altbewährten wie auch neuere Militärstrategien gegen Ihre Widersacher einzusetzen, um als Sieger hervorzugehen.

Viele neue Features verleihen dem Spielerlebnis von Medieval II: Total War eine zusätzliche Dimension: Zum ersten Mal können Sie nun dauerhafte Befestigungen auf der Kampagnenkarte bauen, um Kontrolle über mehrere Ihrer Länder zu erhalten, sich die einzigartigen Fähigkeiten heldenhafter Generale auf dem Schlachtfeld zunutze machen, in die Rolle eines Ritterordens schlüpfen, zu einer anderen Religion überreten und Ihre Feinde mit Flammenwerfern rösten!

Medieval II Total War™: Kingdoms enthält zusätzlich alle bisher freigegebenen Updates für Medieval II: Total War, darunter die Möglichkeit, Mehrspielerkampagnen zu spielen sowie auf dem Schlachtfeld eingetroffene Verstärkungstruppen zu steuern.



INSTALLATION

Bitte vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer entweder auf Windows XP oder Windows 2000 läuft. Medieval II Total War™: Kingdoms ist nicht kompatibel mit früheren Versionen von Windows sowie Nicht-Windows-Betriebssystemen. Für eine optimale Funktion von Medieval II Total War™: Kingdoms werden zudem aktuelle DirectX 9.0c-kompatible Treiber für Ihr DVD-Laufwerk und Ihre Sound- sowie Grafikkarte benötigt. Sollten Sie beim Ausführen des Programms auf Probleme stoßen, ist ein älterer Sound- oder Grafikkartentreiber wahrscheinlich der Grund dafür.

MEDIEVAL II TOTAL WAR™: KINGDOMS INSTALLIEREN

- Schließen Sie vor der Installation bitte alle anderen Anwendungen.
- Zur Installation von Medieval II Total War™: Kingdoms muss Medieval II: Total War bereits auf Ihrem Computer installiert sein.
- Legen Sie die Medieval II Total War™: Kingdoms DVD in Ihr DVD-Laufwerk. Ist die Autoplay-Funktion eingeschaltet, erscheint kurz nach Einlegen der DVD der Titelbildschirm. Ist die Autoplay-Funktion ausgeschaltet, doppelklicken Sie bitte auf Arbeitsplatz und anschließend auf Ihr DVD-Laufwerk, um den Installer zu starten. Klicken Sie auf dem Titelbildschirm die Schaltfläche Installieren an, um mit der Installation zu beginnen, und befolgen Sie dann die Bildschirmanweisungen.
- Nach der Installation von Medieval II: Total War werden auf Ihrem Computer Microsoft DirectX 9.0c-Treiber installiert (falls nicht bereits vorhanden). Nach Abschluss der DirectX-Installation müssen Sie Ihren Computer möglicherweise neu starten, um die neuen Treiber zu aktivieren. Weitere Informationen zu DirectX 9.0c finden Sie in der Hilfedatei.
- Sie können Medieval II: Total War nun über das Startmenü oder vom DVD-Titelbildschirm aus durch Klicken auf die Schaltfläche „Spielen“ ausführen. Beachten Sie bitte, dass Ihre Medieval II: Total War-DVD während des Spiels im DVD-Laufwerk eingelegt bleiben muss.

MEDIEVAL II TOTAL WAR: KINGDOMS STARTEN

Der Launcher hält Sie mit den letzten Neuigkeiten über Total War auf dem Laufenden, wie etwa Community-Infos, bevorstehende Neuerscheinungen und Umfragen. Ebenso lassen sich damit alle Kampagnen starten. Klicken Sie hierzu die Schaltfläche „Spielen“, und eine Liste aller auf dem Computer installierten verfügbaren Kampagnen sowie der registrierten Mods wird angezeigt. Wählen Sie einfach die gewünschte Kampagne aus, um diese zu laden.

DAS HAUPTMENÜ

- Einzelspieler – Diese Option öffnet das Einzelspielermenü, über das Sie eine große Kampagne, eine schnelle Schlacht oder eine Szenario Schlacht starten können.
- Kampagne fortsetzen – Diese Option lädt automatisch Ihr zuletzt manuell/automatisch gespeichertes Kampagnenspiel, so dass Sie Ihre Eroberung fortsetzen können.
- Mehrspieler – Diese Option bietet Zugang zu den Mehrspieleroptionen des Spiels.
- Spiel laden – Mit dieser Option können Sie gespeicherte Kampagnen, eigene Schlachten und Schlachtwiederholungsfilme laden.

- Optionen – Zugang zu den Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen.
- Verlassen – Sie beenden Medieval II Total War™: Kingdoms und kehren zu Windows® zurück.

Derzeit nicht verfügbare Optionen sind grau schattiert, bis sie später im Spiel freigeschaltet werden. Zum schnellen Abbruch des Spiels drücken Sie die Esc-Taste.

WAS HAT SICH SEIT MEDIEVAL II GEÄNDERT?

Seit der Erscheinung von Medieval II: Total War wurden wesentliche neue Features hinzugefügt. Erläuterungen zu den Neufunktionen, die speziell die Kingdoms-Kampagnen betreffen, finden Sie in den dazugehörigen Abschnitten der jeweiligen Kampagnen weiter unten in diesem Handbuch.

HEIßER STUHL

Eine Hotseat-Kampagne ist ein Spiel für zwei oder mehrere Teilnehmer, die dieselbe Kampagne gemeinsam auf dem gleichen Computer spielen. Dieser Modus steht in der Großen Kampagne sowie den neuen Kingdoms-Kampagnen zur Verfügung. Um eine Hotseat-Kampagne zu starten, klicken Sie im Hauptmenü auf Mehrspieler und danach auf Hotseat-Kampagne (unterhalb von LAN-Schlachten). Wählen Sie nun die gewünschte Seite der Spieler (oder, wenn Sie möchten, mehrere Seiten pro Spieler), indem Sie oben auf dem Bildschirm auf die Icons der jeweiligen Seite klicken. Seiten, die während der Kampagne von Spielern gesteuert werden, sind mit einem aufleuchtenden Icon gekennzeichnet. Falls gewünscht, können Sie noch etwaige Einstellungen für die neue Kampagne über das Optionsmenü rechts unten auf dem Bildschirm anpassen, bevor Sie sie mit Start beginnen.

VERSTÄRKUNG STEUERN

Für bestimmte Situationen besteht neu die Möglichkeit, Verstärkungsgruppen zu befehligen. Damit können Sie Schlachten im großen Stil und mit mehreren Armeen koordinieren. Um die Verstärkungsgruppen zu steuern, klicken Sie hierzu auf das Kontrollkästchen neben „Der KI die Kontrolle über diese Armee überlassen“ sowie „Diese Armee in der Schlacht steuern.“ Während der Schlacht wird jede von Ihnen kontrollierte Armee durch eine individuelle Einheitenkarte auf der rechten Bildschirmseite repräsentiert. Neben der Karte befinden sich drei Knöpfe, mit denen Sie festlegen, welche Haltung die jeweilige Armee einnehmen soll. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Haltung, um sie zu aktivieren. Die drei möglichen Optionen lauten:

- Aggressive Haltung - Greift den Feind an, sollte dieser sich zu nahe heranwagen. Erlaubt Fernkampfeinheiten freies Feuer.
- Defensive Haltung - Hält die momentane Position (oder eine andere, zu der die Armee versetzt wird). Fliehende Feinde werden nicht verfolgt.
- Schusshaltung - Feuert Geschosse, ohne sich in den Nahkampf zu stürzen. Nahkampfeinheiten beschützen die Fernkämpfer.

ERWEITERTE ZEITSTEUERUNG

Sie können nun genau bestimmen, ob eine Schlacht im Zeitraffer oder in Zeitlupe verläuft, indem Sie die Shift-Taste drücken, während sie die Spielgeschwindigkeit anpassen. Das Spiel kann langsamer als in Echtzeit gespielt werden. Diese Funktion ist besonders hilfreich für die Kontrolle einer großen Armee ohne Zuhilfenahme von Pause. Wenn Sie in Zeitlupe spielen, haben Sie zudem die Garantie, dass Ihnen nichts entgeht!

SDK-TOOLS

Mit dem Software Development Kit haben Sie jetzt direkten Zugriff auf kreative Werkzeuge, mit denen Sie Ihre eigenen Inhalte oder Mods für Medieval II: Total War erstellen können. Die folgenden Hilfsprogramme stehen zur Verfügung:

- Der Schlachten-Editor - Hiermit können Sie Ihre eigenen Schlachtkarten erstellen.
- CinEd - Stellen Sie anhand der Schlachtwiederholungen in Medieval II: Total War ganze Filme zusammen.
- Unpacker - Ermöglicht es Ihnen, Datenpacks zu öffnen und die individuellen Dateien anschließend zu bearbeiten bzw. zu ersetzen. Bitte beachten Sie, dass das Spiel durch das Manipulieren von Datendateien unter Umständen abstürzt bzw. sich überhaupt nicht mehr starten lässt. Benutzen Sie dieses Tool also auf eigenes Risiko!

Weder The Creative Assembly noch SEGA unterstützen diese Tools offiziell, doch Sie finden gegebenenfalls Hilfe bei der Mod-Community von Total War. Besuchen Sie dazu entweder www.totalwar.org oder www.twcenter.net.

DIE KINGDOMS-KAMPAGNE

Die Kingdoms-Kampagnen sind vier individuelle Kampagnen, in denen Sie detaillierte Strategien ausarbeiten, um die größten Schlachten und Eroberungen des Mittelalters für sich zu entscheiden. Jede Kampagne zeichnet sich durch besondere Funktionen und Bedingungen aus, die eine authentische, lebhafte Nachbildung des jeweiligen historischen Konfliktes garantieren. Bitte lesen Sie sich die Anweisungen für jede Kampagne gründlich durch, bevor Sie mit dem Spielen beginnen. Vergessen Sie nicht, sich mit den neuen strategischen Optionen vertraut zu machen, um sich den Sieg zu sichern!

BRITANNIEN



Wir schreiben das Jahr 1258 und auf den Britischen Inseln herrscht Aufruhr! Der englische König Heinrich III. nennt mehr Land sein Eigen, als die Könige von Schottland, Wales und Irland zusammen. Infolge des weiten englischen Eroberungszuges sind die Truppen der Engländer jedoch eher dünn gesät und das Land hat nun mit der Feindseligkeit der übrigen britischen Königreiche zu kämpfen.

Dies wäre für die Schotten, Waliser und Iren der ideale Zeitpunkt, um in das englische Territorium vorzurücken und ihr eigenes Fortbestehen zu sichern, doch jedes der drei Länder hat seine eigenen Gründe, nicht zu voreilig zu handeln. Haakon IV., König von Norwegen, weiß um die Absicht der Schotten, die vor dem Festland gelegenen Inseln zurückzuerobern, und sendet weitere Truppen zu den britischen Inseln. Sollte eines der anderen britischen Königreiche unvorsichtig genug sein, seine Küsten unverteidigt zu lassen, wäre dies die perfekte Gelegenheit für die Norweger, erneut britischen Boden Ihr Eigen zu nennen.

Fünf Mächte wollen die Kontrolle über Britannien an sich reißen! Welches dieser Königreiche wird das Unmögliche schaffen und die Britischen Inseln ein für allemal unter seine unbestrittene Herrschaft bringen?

DIE SEITEN

ENGLAND



Schwierigkeit: Leicht

Stärken: Verfügt über eine starke Schwere Infanterie.

Schwächen: Wenig Auswahl an verschiedener Kavallerie.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Hobilare	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Hippenmiliz	Händler-Kavallerie-Miliz	Bogenschützen-Miliz	Katapult
Hippenträger	Panzerritter	Hakenbüchsenschützen	Orgelkanone
Stadtmiliz	Demi-Lanzenreiter	Langbogenschützen	Tribok
Schwere Hippenmiliz	Feudalritter	Bogenschützen	Mörser
Schwere Hippenträger	Englische Ritter	Langbogenschützen	Bombarde
Speermiliz	Templerorden		Kalverine
Zwangsspeerträger			
Abgesessene englische Ritter			
Gepanzerte Schwertkämpfer			
Gepanzerte Sergeants			

SCHOTTLAND



Schwierigkeit: Leicht

Stärken: Hervorragend im Umgang mit Speeren und Piken.

Schwächen: Es fehlt an Kavallerie, und die Adligen kämpfen häufig zu Fuß.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Highland-Gesindel	Händler-Kavallerie-Miliz	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Schottische Pikenmiliz	Grenzreiter	Highland-Bogenschützen	Katapult
Highland-Pikeniere	Panzerritter	Highland-Adelsbogenschützen	Orgelkanone
Stadtmiliz	Feudalritter		Tribok
Speermiliz			Mörser
Highlander			Bombarde
Schwere Pikenmiliz			Kalverine
Adels-Highlander			
Abgesessene Feudalritter			
Adelspikeniere			
Adelsschwertkämpfer			

NORWEGEN**Schwierigkeit:** Schwer**Stärken:** Ausgezeichnete Schockinfanterie, die mit starken, zweihändig geführten Waffen ausgerüstet ist.**Schwächen:** Es mangelt an einer guten Schweren Kavallerie.**EINHEITEN**

INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Svenner	Bauern-Bogenschützen	Orgelkanone
Stadtmiliz	Händler-Kavallerie-Miliz	Ambrustschützenmiliz	Katapult
Speermiliz	Berittene Armbrustschützen	Armbrustschützen	Tribok
Wikinger-Räuber	Nordische Kriegs-Kleriker	Hakenbüchsenschützen	Bombarde
Nordische Schwertkämpfer	Huskarle	Nordische Bogenschützen	Serpentine
Schwertstabsmiliz	Feudalritter	Bogenschützen	Kanone
Samische Axtkämpfer	Hochmittelalterliche Ritter	Schützen	Balliste
Gotländische Fußsoldaten			
Abgesessene Feudalritter			
Abgesessene hochmittelalterliche Ritter			
Abgesessene Huskarle			

WALES**Schwierigkeit:** Schwer**Stärken:** Hat mehrere Einheiten, die im Kampf verschiedenen Rollen übernehmen können.**Schwächen:** Ohne Schwere Infanterie.**EINHEITEN**

INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Händler-Kavallerie-Miliz	Walisische Plänkler	Balliste
Walisische Miliz	Teulu-Plänkler	Helwyr	Katapult
Gwent-Räuber	Mathrafal-Reiter	Saethwyr	Orgelkanone
Speermiliz	Panzerritter	Magnelwyr	Tribok
Rhyfelwyr	Teulu		Mörser
Meirionnydd-Speerkämpfer			Bombarde
Morgannwg-Speerkämpfer			Kalverine

IRELAND**Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Schickt eine gute Mischung aus Kavallerie und Schießpulvereinheiten in die Schlacht.**Schwächen:** Es fehlen starke Speer- und Pikeneinheiten.**EINHEITEN**

INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Händler-Kavallerie-Miliz	Deisi-Speerwerfer	Balliste
Ceitherne	Stallburschen	Saighdeoir	Orgelkanone
Nordische Gälen	Ridire	Handrohrschiützen	Katapult
Cliathairi	Hobiguir		Tribok
Ulster-Schwertkämpfer	Berittene Handrohrschiützen		Mörser
Gallowglass-Krieger	Herrengefolge		Bombarde
Muire			Kalverine

BESONDERE FUNKTIONEN & REGELN

Die Baronallianz

 Die Besteigung des englischen Throns bietet oft Anlass für Konflikte, da die mächtigen Adligen stets eine Gelegenheit suchen, selbst die Oberherrschaft über das Königreich zu ergreifen. In der Kampagne "Britannien" formiert sich in Zeiten der Unruhen die Baronallianz, um die Macht der Englischen Monarchie anzufechten. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die englischen Städte, Generäle und Personen rebellieren und sich der Baronallianz anschließen. So entsteht eine vereinte Front gegen die Engländer. Wenn Sie in der Kampagne "Britannien" die Engländer in die Schlacht führen, sollten Sie sich unbedingt von der Loyalität Ihrer Truppen vergewissern, um zu verhindern, dass sich diese gegen Sie verbünden und sich auf die Seite der Baronallianz schlagen.

Befestigungen

Auf der Kampagnenkarte sehen Sie mehrere beständige Steinbefestigungen, die strategisch nützliche Stützpunkte zum Angriff und zur Verteidigung bieten. Die Besetzung einer Befestigung verschafft Ihren Truppen mehrere Vorteile:

- Dicke Mauern mit Zinnen zur Platzierung von Einheiten zur Verteidigung gegen Belagerungstreitmächte.
- Größere Verwüstung der Region, als es Armeen im Freien möglich wäre.
- Kostenloser Unterhalt für mehrere Einheiten.
- Befestigungen sind relativ kleine Bauwerke, die nach der Schlacht automatisch wiederhergestellt werden.



Der Auftritt des Siegers

Jede Seite hat einen Sieger, der im Verlauf der Kampagne "Britannien" auftritt und seinen Truppen einen Motivationschub gibt. Hierbei handelt es sich um einen beeindruckenden General, der mit seiner Präsenz auf dem Schlachtfeld nicht nur eine Inspiration für all seine Landsmänner ist, sondern auch ein mächtiges Heer hinter sich schart.

Rebellion an der walisischen Grenze

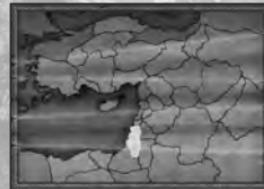
Angeregt durch den neuen, selbsternannten König von Wales, Llywelyn, sind die Bewohner des walisischen Hochlands bereit, sich zu erheben und sich dem Aufstand gegen die Engländer anzuschließen. Zu Beginn der Kampagne hat Llywelyn als walisischer König noch eine starke Machtposition, die durch jede englische Siedlung, die er an der Grenze erobert, gefestigt wird.

Dynamische königliche Gelder

Bedenken Sie, dass die Bonuseinkünfte der königlichen Kasse im Verlauf der Kampagne schwanken können. Sollte dies der Fall sein, erhalten Sie eine Nachricht, die Sie auf Veränderungen Ihres Einkommens hinweist. Auch die anderen Seiten dieser Kampagne können von diesen Änderungen betroffen sein.

DIE KREUZZÜGE

Im Jahr 1174 ist das Heilige Land vom Krieg gekennzeichnet. Obgleich der erste Kreuzzug und die Eroberung Jerusalems bereits 70 Jahre zurückliegen, wütet die Schlacht um die Kontrolle über das Heilige Land weiter, und der Wüstensand ist vom Blut der gefallenen Männer durchtränkt. Mit der Unterstützung der Ritterorden, die sowohl dem Königreich Jerusalem, als auch dem Fürstentum Antiochia zukam, gelang es den westlichen Kreuzfahrern, weite Teile des Landes entlang der Mittelmeerküste einzunehmen. Die gewünschte Ausdehnung ihrer Grenzen wird den Kreuzfahrern jedoch nicht ohne weiteres gelingen, da die Türken und Ägypter hartnäckig kämpfen, um das Land gegen die Ungläubigen zu verteidigen. Ägypten und die Türkei sind fest entschlossen, die Eindringlinge zurück ins Meer zu drängen und das Land, das ihnen rechtmäßig zusteht, zurückzuerobern! Während sich die Lage zuspitzt, warten die verschlagenen Byzantiner im Hintergrund auf die rechte Zeit, um die Situation zu ihrem Gunsten zu wenden und die erst kürzlich verlorenen Länder zurückzuerobern. Wird es den Kreuzfahrern gelingen, im Namen Christi sämtliche Völker zu unterwerfen? Können die Kinder des Islams die verhassten Ungläubigen vertreiben? Wird das Byzantinische Reich wieder in seinem einstigen Glanz erstrahlen?



DIE SEITEN

DAS KÖNIGREICH JERUSALEM



Schwierigkeit: Leicht

Stärken: Verfügt über eine starke Schwere Kavallerie und die Macht des Templerordens.

Schwächen: Wenig verschiedene Leichte Kavallerie und Plänkler.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Syrische Miliz	Berittene Sergeants	Sodeer-Bogenschützen	Balliste
Pisanische und Genuesische Seefahrer	Turkopolen	Libanesische Maroniten	Katapult
Fränkische Axtkämpfer	Ritter von Tripolis	Templer-Armbrustschützen	Tribok
Knappen von Tripolis	Confratres der Tempelritter	Templer-Schützen	Bombarde
Sergeants des Templerordens	Ritter von Jerusalem		Das Große Kreuz von Jerusalem
Abgesessene Ritter von Jerusalem	Templerorden		Mangonel
	Konstabler des Königreichs Jerusalem		
	Marschall des Templerordens		

FÜRSTENTUM ANTOCHIA



Schwierigkeit: Mäßig

Stärken: Verfügt über eine starke Schwere Kavallerie und die Macht des Johanniterordens.

Schwächen: Wenig verschiedene Leichte Kavallerie und Plänkler.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Syrische Miliz	Turkopolen	Sodeer-Bogenschützen	Balliste
Miliz von Antiochia	Berittene Sergeants	Kilikische Armenier	Katapult
Knappen von Edessa	Seldschukische Hilfstruppen	Johanniter-Armbrustschützen	Tribok
Fränkische Schwertkämpfer	Ritter von Edessa	Johanniter-Schützen	Bombarde
Sergeants des Johanniterordens	Ritter von Antiochia	Johanniter-Schützen	Das Große Kreuz von Antiochia
Edessische Garde	Johanniterorden		
Abgesessene Ritter von Antiochia	Marschall der Johanniter		Mangonel
Kanoniker der Grabeskirche			

ÄGYPTEN**Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Wird durch mächtige Kavallerie gestützt, allen voran die Mameluken.**Schwächen:** Es fehlt an Schwerer Infanterie, besonders in der späteren Epoche.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Arabische Kavallerie	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Speermiliz	Wüstenkavallerie	Bogenschützenmiliz	Katapult
Nubische Speerträger	Ghulams	Kurdische Speerwerfer	Tribok
Al-Ashair-Infanterie	Mameluken-Bogenschützen	Wüstenbogenschützen	Bombarde
Abgesessene arabische Kavallerie	Mameluken	Abid al-Shira	Mangonel
Khasseki-Infanterie	Königliche Mameluken	Naffatun	
Al-Haqa-Infanterie	Sibyan al-Khass	Mameluken-Schützen	
Abgesessene Ghulams	Khassaki	Sudanesische Schützen	
Sarazener-Miliz	Beduinen-Kamelreiter		
Tabardariyya			
Assassinen			

DIE TÜRKEN**Schwierigkeit:** Leicht**Stärken:** Hervorragende berittene Bogenschützen und gute Infanterie.**Schwächen:** Es fehlt an später Schwerer Kavallerie.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Turkmenen	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Stadtmiliz	Berittene türkische Bogenschützen	Türkische Speerwerfer	Katapult
Speermiliz		Türkische Bogenschützen	Tribok
Ahdath	Sipahi	Osmanische Infanterie	Bombarde
Sarazener-Miliz	Hasham	Türkische Armbrustschützen	Mangonel
Kurdische Hilfstruppen	Sipahi-Lanzenreiter		
Abgesessene Hasham	Quapukulu	Pistolenschützen	
Abgesessene Sipahi-Lanzenreiter	Iqta'dar	Naffatun	
Assassinen			

DAS BYZANTINISCHE REICH



Schwierigkeit: Schwer

Stärken: Gute Schwere Kavallerie und Nahkampfkavallerie, erfahrene Bogenschützen, sowie die Griechischen Feuerwerfer.

Schwächen: Ausgebreite Startposition und schlechtes Verhältnis zu den Nachbarländern.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Kavallerie-Miliz	Bauern-Bogenschützen	Katapult
Stadtmiliz	Skythikon	Bogenschützen-Miliz	Tribok
Speermiliz	Vardriotai	Trapezunter Bogenschützen	Bombarde
Pronoia-Infanterie	Byzantinische Kavallerie	Byzantinische Wachbogenschützen	Mangonel
Byzantinische Speerträger	Latinkon		
Byzantinische Infanterie	Byzantinische Lanzenreiter	Byzantinische Schützen	
Alamannen	Kataphrakte	Griechische Feuerwerfer	
Abgesessene Latinkon	Archontopoulai		
Abgesessene byzantinische Lanzenreiter			
Waräger-Garde			

BESONDERE FUNKTIONEN & REGELN

Machtzentren

In der Kampagne "Die Kreuzzüge" besitzt jede Seite ein Machtzentrum, bei dem es sich um einen Ort von strategischer Wichtigkeit handelt, der der jeweiligen Seite als Einsatzbasis dient. Machtzentren stellen in dieser Kampagne wichtige strategische Stützpunkte dar. Um sich den Sieg zu sichern und die besten Einheiten zu rekrutieren, muss die jeweilige Seite ihr Machtzentrum halten. Wird ein Machtzentrum erobert, bedeutet dies den Gewinn mächtiger religiöser Relikte. Sollte es zum Verlust eines Machtzentrums kommen, erscheint Verstärkung, die Sie bei der Rückeroberung unterstützen wird.

SEITE	MACHTZENTRUM	EINHEITEN, DIE EIN MACHTZENTRUM BENÖTIGEN
Königreich Jerusalem	Jerusalem	Ritter von Jerusalem Abgesessene Ritter von Jerusalem
Fürstentum Antiochia	Krak de Chevaliers	Sergeants des Johanniterordens Johanniter-Armbrustschützen Johanniter-Schützen
Ägypten	Kairo	Sibyan al Khass Khassaki
Die Türken	Bagdad	Hasham Abgesessene Hasham
Das Byzantinische Reich	Konstantinopel	Archontopoulai Griechische Feuerwerfer

Siegesbedingungen – Siedlung halten

Um in dieser Kampagne siegreich zu sein, müssen Sie nicht nur wichtige Siedlungen erobern, sondern diese auch eine bestimmte Zeitlang halten. Wenn Sie eine dieser Siedlungen verlieren, müssen Sie diese zurückerobern und erneut für die vorgegebene Zeitdauer halten. Machtzentren müssen 30 Runden lang gehalten werden, andere wichtige Siedlungen für 10 Runden.

Befestigungen

In der Kampagne "Die Kreuzzüge" sind von Generälen errichtete Befestigungen ein bleibender Bestandteil der Kampagnenkarte, selbst wenn sie verlassen wurden.

Ritterorden & Assassinen



Templerorden und Johanniterorden haben sich mit dem Königreich Jerusalem bzw. dem Fürstentum Antiochia zu einem Bündnis zusammengeschlossen. Wenn Sie die Rolle einer dieser Seiten übernehmen, erhalten Sie von Ihrem Ritterorden Missionen und haben Zugriff auf besondere Ordenseinheiten, darunter einzigartige Einheiten. Diese sind von besonderer Bedeutung und strategischer Wichtigkeit, da jeweils nur eine dieser Einheiten vorhanden sein kann.

SEITE	RITTERORDEN	EINZIGARTIGE EINHEITEN
Königreich Jerusalem	Templerorden	Marschall des Templerordens Konstabler des Königreichs Jerusalem
Fürstentum Antiochia	Johanniterorden	Marschall der Johanniter Kanoniker der Grabeskirche



Die Assassinen haben in den Städten Ägyptens und der Türkei Gilden gegründet, wo Attentate auf wichtige Personen in Auftrag gegeben und Bonusgelder ausgezahlt werden.

Helden

Die Kreuzzüge brachten zahlreiche Männer hervor – sowohl christlichen, als auch muslimischen Glaubens - die durch ihren Mut und Einfallsreichtum für immer in die Geschichte eingegangen sind. Diese Männer waren die Helden ihrer Zeit. Einige Helden sind bereits zu Beginn dieser Kampagne präsent, während andere erst im späteren Verlauf auftreten. Das Erscheinen dieser Helden, die ganze Heerscharen von Truppen anführen, ist ein Ereignis, das nicht nur der unterstützten Seite in Erinnerung bleiben wird, sondern auch ihren Feinden!

Helden-Spezialfähigkeit

In der Kampagne "Die Kreuzzüge" hat jede Seite einen Held, der mit seinen einzigartigen Fähigkeiten die Schlacht zu seinen Gunsten wenden kann. Die neuen Helden-Spezialfähigkeiten ersetzen den Befehl "Truppen versammeln". Ihr Held ist für Sie damit von großem Wert. Sie sollten sich so gut wie möglich mit seiner Spezialfähigkeit vertraut machen, während er in Ihrem Dienst steht.

Byzantinische Politik



Held: Manuel Komnenos (Das Byzantinische Reich)

In mehreren feindlichen Einheiten kommt es zu Streitigkeiten, und sie weigern sich vorübergehend, von der Stelle zu gehen. Diese Fähigkeit hat eine unbegrenzte Reichweite, kann jedoch nur ein Mal pro Schlacht eingesetzt werden.

Das Licht des Glaubens



Held: Nur ad-Din (Die Türken)

Steigert vorübergehend Angriffsgeschwindigkeit und Kampfmoral der Truppen. Kann in der Schlacht mehrmals eingesetzt werden, solange eine bestimmte Wartezeit zwischen den Einsätzen eingehalten wird.

Die Rechtschaffenheit des Glaubens



Held: Saladin (Ägypten)

Der Kampfgeist aller zusammenhaltenden Einheiten erreicht vorübergehend seinen Höhepunkt. Kann in der Schlacht mehrmals eingesetzt werden, solange eine bestimmte Wartezeit zwischen den Einsätzen eingehalten wird.

Das Herz des Löwen



Held: Richard (Königreich Jerusalem)

Sorgt dafür, dass fliehende Truppen sich sofort wieder sammeln und die Kampfmoral wiederhergestellt wird. Kann in der Schlacht mehrmals eingesetzt werden, solange eine bestimmte Wartezeit zwischen den Einsätzen eingehalten wird.

Die Blöte der Ritterlichkeit



Held: Phillip II. (Fürstentum Antiochia)

Angriffskraft und Ausdauer seiner Truppen werden vorübergehend gestärkt. Kann in der Schlacht mehrmals eingesetzt werden, solange eine bestimmte Wartezeit zwischen den Einsätzen eingehalten wird.

KAMPAGNE "DIE TEUTONISCHEN KRIEGE"



Mit Beginn des Jahres 1250 n. Chr. ist Osteuropa der Schauplatz eines grausamen Heiligen Krieges, der von dem Deutschen Orden angeführt wird. Ursprünglich als Krankenpflegeorden im Heiligen Land gegründet, ist aus dem Deutschen Orden einer der mächtigsten Militärorden des 13. Jahrhundert entstanden.

Mit zunehmenden Angriffen des Ordens auf das heidnische Litauen ist es offensichtlich, dass dieser religiöse Kreuzzug vor allem durch den unersättlichen Wunsch des Ordens nach Reichtum und Macht vorangetrieben wird und die frommen Werte zweitrangig sind. Berichte über die Grausamkeit und Rücksichtlosigkeit des Deutschen Ordens verbreiten sich im ganzen Land, und Mächte wie Polen und Nowgorod begreifen, dass der Deutsche Orden sich nicht mit der Kontrolle der Ländereien in Litauen zufrieden geben wird, sondern die gesamte baltische Region unter seine Herrschaft bringen will. Nun ist die Zeit für alle Mächte in Osteuropa gekommen, ihr Regierungsrecht in diesen Ländern zu behaupten, damit sie nicht als weiteres Opfer des Deutschen Ordens in die Geschichte eingehen!

DIE SEITEN

DER DEUTSCHE ORDEN



Schwierigkeit: Leicht

Stärken: Kräftige Ritter und disziplinierte Soldaten.

Schwächen: Keine schnelle, leichte Kavallerie und Infanterie.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Händler-Kavallerie-Miliz	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Geistliche	Berittene Armbrustschützen		Katapult
Ordensmiliz	Knechte	Armbrustschützenmiliz	Mangonel
Abgesessene Halbbrüder	Halbbrüder	Preußische Bogenschützen	Tribok
Burgher-Pikeniere	Christusritter		Bombarde
Schwertbrüder	Ritterbrüder	Livländer Hilfstruppen	Serpentine
Ordensspeerträger		Schützen	Große Bombarde
Abgesessene Ritterbrüder			Kanone
			Basilisk

LITAUEN**Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Ausgezeichnete Leichte Kavallerie.**Schwächen:** Milizsoldaten, denen es an Disziplin fehlt.**EINHEITEN**

INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Kavallerie-Miliz	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Jatwingische Stammesangehörige	Berittene kumanische Bogenschützen	Baltische Bogenschützen	Katapult
Samogitische Axtkämpfer	Bogenschützen	Lettische Armbrustschützen	Tribok
Estnische Rebellen	Tatarische Lanzenreiter	Hakenbüchsenschützen (nur Katholiken)	Bombarde
Abgesessene tatarische Lanzenreiter	Dzukija-Reiter		Serpentine
Anhänger des Perkunas (nur Heiden)	Szlachta		Große Bombarde
Die Auserwählten der Giltine (nur Heiden)	Hochmittelalterliche Ritter (nur Katholiken)		Kanone
Abgesessene hochmittelalterliche Ritter (nur Katholiken)	Dievas-Garde (nur Heiden)		
Abgesessene Szlachta			

DÄNEMARK**Schwierigkeit:** Leicht**Stärken:** Gute Ausgewogenheit von Einheiten. Infanterie kämpft nicht mit dem Speer, sondern zieht es vor, mit Schwertern oder Äxten in die Schlacht zu ziehen.**Schwächen:** Es fehlt an guter Schwerer Kavallerie.**EINHEITEN**

INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Händler-Kavallerie-Miliz	Bauern-Bogenschützen	Balliste
Stadtmiliz	Aufklärer	Armbrustschützenmiliz	Orgelkanone
Speermiliz	Berittene Armbrustschützen	Armbrustschützen	Katapult
Samische Axtkämpfer (nur Kalmarer Union)	Svenner (nur Kalmarer Union)	Hakenbüchsenschützen	Tribok
Nordische Schwertkämpfer	Huskarle	Nordische Bogenschützen	Bombarde
Wikinger-Räuber	Feudalritter	Schützen	Serpentine
Gotländische Fußsoldaten (nur Kalmarer Union)	Nordische Kriegs-Kleriker		Kanone
Schwertstabmiliz	Hochmittelalterliche Ritter		
Abgesessene Feudalritter			
Abgesessene hochmittelalterliche Ritter			
Abgesessene Huskarle			
Nordische Axtkämpfer			
Obudshaer			

NOWGOROD**Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Eine gute Mischung von Fern- und Nahkampfkavallerie.**Schwächen:** Schwache, ungelerte Infanterie und Fernkampfeinheiten.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern	Frühe Leibwache des Generals	Armbrustschützenmiliz	Tribok
Speerträger	Kasachen	Kosaken-Musketiere	Kanone
Abgesessene Bojarensöhne	Dvor-Kavallerie	Bogenschützenmiliz	Balliste
Waldbewohner	Kavallerie-Miliz	Hakenbüchsenschützen	Bombarde
Berdichenkämpfer	Späte Leibwache des Generals	Bauern-Bogenschützen	Basilisk
Speermiliz	Bojarensöhne	Abgesessene Dvor	Katapult
Abgesessene Druschina	Druschina		Große Bombarde
	Zarengarde		
	Kosaken-Kavallerie		

FREISCHALTBARE SEITEN**POLEN****Schwierigkeit:** Schwer**Stärken:** Verfügt über eine sehr starke Kavallerie.**Schwächen:** Eher mittelmäßige Infanterie.**DAS HEILIGE RÖMISCHE REICH****Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Stark auf allen Gebieten.**Schwächen:** Es fehlt an späten professionellen Armeen.**BESONDERE FUNKTIONEN & REGELN****Als Deutscher Orden spielen**

Wenn der Deutsche Orden gewählt wurde, sollte stets beachtet werden, dass diese Seite kein Königreich ist, sondern vielmehr ein Militärorden, der sich als legitimes Reich zu etablieren versucht. Einige Unterschiede in der Spielweise des deutschen Ordens zu normalen Seiten sind:

- Kein Stammbaum. Der deutsche Orden, der als Militärorden von seinen Mitgliedern das Gelübde der Keuschheit verlangt, besitzt keinen Stammbaum. Der Deutsche Orden wird daher, solange er im Besitz von Generälen und mindestens einer Region ist, weiterbestehen. Nach dem Tod des Anführers des Ordens, Hochmeister genannt, wird der bestqualifizierte Kandidat unter allen Generälen des Deutschen Ordens ausgewählt und zum Anführer ernannt.
- Baumöglichkeiten von Burgen. Der Deutsche Orden kann eine Stadtsiedlung nicht über die Stadtbene hinaus ausbauen. Sie muss dann in eine Burg umgewandelt werden, damit sie weiter wachsen kann. Abgesehen von diesen Einschränkungen entsprechen die Baumöglichkeiten denen des Heiligen Römischen Reiches in der Großen Kampagne.
- Religion beeinflusst die Rekrutierung. Die besten Einheiten des Deutschen Ordens können nur in Regionen, in denen auch der Katholizismus in der Tat die vorherrschende Religion ist, rekrutiert werden. Der Anteil der katholischen Bevölkerung muss hoch gehalten werden, um Christliche Ritter, Halbbrüder und Ritterbrüder zu rekrutieren.

Als Litauen spielen

Die Litauer sind zu Beginn des Spiels eine heidnische Seite mit Zugang zu zahlreichen Tempeln, in denen sie heidnische Götter anbeten und kräftige heidnische Krieger ausbilden. Allerdings stehen sie mit den vielen christlichen Seiten, die sie umgeben, im Konflikt und es fehlt ihnen an fortschrittlicher Technologie, wie sie bei ihren christlichen Feinden zu finden ist. Einige der besonderen Spieloption für das heidnische Litauen sind:

- Religionen wechseln. Litauen kann in der Kampagne "Die Teutonischen Kriege" zum Katholizismus konvertieren. Daraufhin steht Litauen die Technologie der christlichen Seiten zur Verfügung, jedoch wird ihm der Zugriff auf die heidnischen Tempel und Einheiten verwehrt. Nach der Konvertierung zum Christentum werden alle heidnischen Tempel Litauens zerstört und seine heidnischen Priester und Einheiten aufgelöst.
- Baumöglichkeiten für Litauen. Während Litauen dem Heidentum angehört, hat es die einzigartige Möglichkeit, heidnische religiöse Gebäude dreier verschiedener Gruppen zu errichten. Jedes dieser Gebäude dient der Anbetung eines besonderen heidnischen Gottes. Nur jeweils eine Gruppe dieser religiösen Gebäude kann in jeder Stadt oder Burg errichtet werden. Nach vollständiger Aufrüstung besteht die Möglichkeit, eine mächtige heidnische Einheit, einzigartig für diese Tempelgruppe, in der Siedlung zu rekrutieren. Allerdings kann Litauen unter heidnischem Glauben seine Siedlungen erst bis zu einer Stadt oder einer Burg aufwerten, wenn das Land zum Christentum konvertiert. Der Gebäudeplan für Litauen befindet sich im Ordner Dokumente, der im selben Verzeichnis zu finden ist, in dem auch Medieval II Total War™: Kingdoms installiert wurde.

Kreuzfahrende Adlige

Viele Adlige Westeuropas wollen ihrer christlichen Pflicht nachkommen und reisen dafür ins Baltikum, um die Heiden zu bekämpfen. Der Deutsche Orden kann eine ansehnliche Spende von den kreuzfahrenden Adligen erwarten, solange er ihnen während ihres Aufenthalts in der Region einen Kampf gegen die Heiden versichern kann. Wenn Sie als Orden spielen, können Sie die Spende eines Adligen erhöhen, indem Sie den Erfolg im Kampf und die Eroberung heidnischer Länder gewährleisten. Denken Sie daran, dass ein kreuzfahrender Adliger ganz besonders auf die Ausrottung heidnischer Siedlungen versessen ist. Sollte er gegen die Heiden verlieren, wird die Spende weniger großzügig ausfallen. Im Falle seines Todes wird es keine Belohnung geben. Für die Heiden Litauens stellen diese kreuzfahrenden Adligen eine Gefahr dar, mit der sie sich auseinandersetzen müssen. Der Adelsrat von Litauen wird daher eine Belohnung für den Tod dieser selbstgerechten Jäger ausloben.

Die Kalmarer Union

 Sollte Dänemark die Kontrolle über Skandinavien übernehmen, wird es in der Lage sein, ein besonderes Bündnis zu bilden: die Kalmarer Union. Die Dänen und sämtliche Siedlungen und Soldaten der norwegischen Seite werden in diesem Fall unter einer neuen Flagge vereint. Darüberhinaus profitiert Dänemark von drei neuen Einheiten, die das Bündnis der norwegischen Krieger repräsentieren.

Die Hanse

Zu Beginn der Kampagne "Die Teutonischen Kriege" werden erste Anzeichen deutlich, dass sich in der Region eine neue Macht herausbildet: Die Hanse. Zur gleichen Zeit wird bekannt, dass eine Gruppe von fünf wichtigen Orten am Baltischen Meer ausgewählt wurde, um der Hanse als Handelszentren zu dienen. Die Seite, die den Großteil dieser wichtigen Handelsstandorte unter ihre Kontrolle bringt, hat die besten Aussichten darauf, in einer ihrer Städte die prestigevolle Hansekommendantur erbauen und die daraus resultierenden finanziellen Vorteile voll ausschöpfen zu können.



KAMPAGNE "KAMPF UM DEN AMERIKANISCHEN KONTINENT"



Die Neue Welt, 1521 n. Chr. ... Die Konquistadoren Spaniens sind auf der Suche nach neuen Ländern, unsäglichen Reichtümern und Ansehen für Spanien bereits durch die halbe Welt gereist... aber es erwartet sie mehr, als sie jemals zu träumen wagten. So lernen sie das weitreichende Aztekengericht des Dreibundes kennen – eine fortgeschrittene Zivilisation, die sich dem grausamen Krieg mit ebenso großer Hingabe widmet wie der Anbetung ihrer blutdürstigen Götter! Die Azteken selbst befinden sich seit

einem Jahrhundert in den so genannten "Blumenkriegen" gegen ihre schwächeren Nachbarn, den Tlaxalteken und den Tarasken, um deren Krieger ihrem Sonnengott Huitzilopochtli zu opfern. Zwischenzeitlich mussten die Maya über sechs Jahrhunderte hinweg mitansehen, wie ihre Macht auf geheimnisvolle und verheerende Weise dahinschwand. Nun sind sie endgültig bereit, ihr Reich wieder in seinem alten Glanz erstrahlen zu lassen. Die nomadischen Apachen- und Chichimekenstämme im Norden sind zwar verstreut und geschwächelt, sollten aber dennoch keinesfalls unterschätzt werden. Sie versammeln Kriegertruppen, um den Feind zu verfolgen... Der Kriegspfad ist ausgerufen!

DIE SEITEN

NEUSPANIEN



Schwierigkeit: Mäßig

Stärken: Hervorragende Leichte Infanterie, Kavallerie und Fernkämpfer.

Schwächen: Wenig Männer, die sich auf einheimische Söldner verlassen müssen.

EINHEITEN

INFANTERIE	KAVALERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Pikenmiliz	Berittene Armbrustschützen	Armbrustschützenmiliz	Bombarde
Tercio-Pikeniere	Konquistadoren	Armbrustschützen	Große Bombarde
Schwertkämpfer-Miliz	Spanische Dragoner	Musketiere	Kalverine
Schildkämpfer			Basilisk
Abgesessene Konquistadoren			

DAS AZTEKENREICH



Schwierigkeit: Mäßig

Stärken: Tapfer, eifrig und zahlreich.

Schwächen: Keinerlei Panzerung oder Waffentechnologie.

EINHEITEN

INFANTERIE	KAVALERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Bauern		Azteken-Speerwerfer	
Azteken-Speerträger		Azteken-Bogenschützen	
Azteken-Krieger		Pfeilkrieger	
Adler-Krieger			
Jaguar-Krieger			
Kojoten-Priester			
Cuahchiqueh			

DIE MAYA**Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Tapfer, eifrig und zahlreich.**Schwächen:** Keinerlei Panzerung oder Waffentechnologie.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Mayabauern		Maya-Bogenschützen	
Al-Holpop-Miliz		Maya-Speerwerfer	
Batab-Miliz		Holkans	
Nacom-Krieger		Hornissenwerfer	
Jaguar-Krieger			
Tempelwache			
Priester Kukulcans			
Garde des Obersten Kriegshauptmanns			

NORTH AMERICA

DIE APACHENSTÄMME**Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Wilde, tapfere Krieger, viele geübte Bogenschützen. Können die Technologie ihrer Feinde gegen sie einsetzen.**Schwächen:** Tragen leichte Panzerungen und größtenteils archaische Waffen.

EINHEITEN			
INFANTERIE	KAVALLERIE	FERNKAMPF	ARTILLERIE
Apachenaufklärer	Berittene Apachen	Hasenkrieger	
Apachenkrieger	Berittene Donnerkrieger	Hundekrieger	
Ondemänner		Koitsenko	
Medizinn Männer		Donnerkrieger	
Die Männer des Kriegshäuptlings			

FREISCHALTbare Seiten**DIE TLAXCALTEKEN****Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Tapfer, eifrig und zahlreich.**Schwächen:** Keinerlei Panzerung oder Waffentechnologie.**DIE CHICHIMEKENSTÄMME****Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Starke Infanterie und Bogenschützen, können die Technologie des Feindes einsetzen.**Schwächen:** Tragen leichte Panzerungen und größtenteils archaische Waffen.**DIE TARASKEN****Schwierigkeit:** Mäßig**Stärken:** Tapfer, eifrig und zahlreich.**Schwächen:** Keinerlei Panzerung oder Waffentechnologie.

BESONDERE FUNKTIONEN & REGELN

Als Neuspanien spielen

Die Spanischen Konquistadoren sind weit von ihrer Heimat entfernt. Spanien mag in der Alten Welt eine gefestigte Macht sein, doch Neuspanien muss sich in der Neuen Welt erst noch etablieren, um sein Potenzial voll auszuschöpfen. Aufgrund der großen Distanz zu ihrer Heimat können die Spanier nur begrenzt Siedlungen errichten und Einheiten rekrutieren. Um bei seiner Eroberung der Neuen Welt erfolgreich zu sein, muss der Vizekönig Neuspaniens Ansehen (siehe unten) gewinnen, um Unterstützung von seinem Heimatland zu erhalten, Beziehungen mit den Stammesvölkern Amerikas zu entwickeln, und - selbstverständlich - einen immensen Staatsschatz anzuhäufen!

Ansehen

Die Unterstützung der Spanischen Krone für die Erforschung der Neuen Welt hängt von den Erfolgen und Eroberungen Neuspaniens ab. Indem der Vizekönig Neuspaniens sein Königreich zu neuen Großtaten anspornet, wird sein Ansehen in seinem Heimatland steigen. Mit wachsendem Ansehen wird die Spanische Krone dem Vizekönig Neuspaniens einen höheren Titel verleihen, der ihm die Bildung größerer Kolonien ermöglicht. Jeder Adelstitel, der von der Spanischen Krone verliehen wird – Fürst, Baron, Vicomte, Graf und Marquis – garantiert den Zugriff auf umfassende Vorräte und Verstärkung aus der Heimat. So können mehr und bessere Gebäude errichtet und Einheiten rekrutiert werden. Neuspanien gelangt zu mehr Ansehen, indem es Missionen des spanischen Konsulats erfolgreichen abschließt, Kämpfe gewinnt und Siedlungen einnimmt, andere Seiten vernichtet und durch Handel und Eroberungen Geld verdient.

Siedlungen Neuspaniens

Bei dem Versuch, weit von der Alten Welt entfernt Kolonien zu errichten, stößt Neuspanien auf einige Einschränkungen und sieht sich gezwungen, die Bauweise von Siedlungen zu ändern. Auch wenn sie den spanischen Siedlungen in Europa sehr ähnlich sind, gibt es bei der Wahl von Neuspanien folgende Unterschiede:

- Nur Städte. Neuspanien kann keine Burgen errichten. Jedoch können alle benötigten Gebäude in der Stadt gebaut werden. So kann beispielsweise ein Bogenmacher in der Stadt errichtet werden.
- Häfen sind lebensnotwendig. Da Neuspanien auf Waffen und neue Rekruten aus der Alten Welt angewiesen ist, wird in seinen Siedlungen ein Hafen benötigt, damit Gebäude für die Rekrutierung errichtet werden können. Folglich können die Siedlungen im Landesinneren nur kleine Armeen hervorbringen.
- Ansehen ist wichtig. Wie bereits erwähnt legt der Rang des Vizekönig Neuspaniens fest, welche Art Stadt die Seite bauen kann.
- Gebäudemöglichkeiten für Neuspanien. Der Gebäudeplan für Neuspanien befindet sich im Ordner Dokumente, der im selben Verzeichnis zu finden ist, in dem auch Medieval II Total War™: Kingdoms installiert wurde.

Söldner rekrutieren

Der Plan Neuspaniens, die Neue Welt zu beherrschen, ist für die einheimischen Einwohner deutlich erkennbar. Infolgedessen sind die Spanier auf die Rekrutierung von Söldnereinheiten beschränkt, die den verbündeten Seiten angehören. Auch wenn es in den Gegenden, die den Spaniern zugänglich sind, immer einige einheimische Streitkräfte geben wird, benötigen die besten Söldnereinheiten ein Bündnis.

Als Azteken und Maya spielen

Die mesoamerikanischen Seiten in der Kampagne "Kampf um den Amerikanischen Kontinent" unterscheiden sich in ihrer Spielweise von den Spaniern. Ihre Gesellschaft hat nicht nur völlig verschiedene Werte entwickelt, sondern hat auch ihre eigene Religion des Polytheismus, einen unvergleichlichen architektonischen Stil und einzigartige Lebensweise. Die Hauptunterschiede, die sich bei der Wahl der Azteken, Maya oder anderer mesoamerikanischer Seiten ergeben, sind:

Mesoamerikanische Baumöglichkeiten

Die Mesoamerikaner sind eine höchst fortgeschrittene Zivilisation mit eindrucksvollen Städten, die sie besonders um ihre Tempelpyramiden und religiöse Strukturen errichteten. Ihre Baumöglichkeiten unterscheiden sich deutlich von denen der europäischen Seiten in Medieval II. Der Gebäudeplan der mesoamerikanischen Seiten befindet sich im Ordner Dokumente, der im selben Verzeichnis zu finden ist, in dem auch Medieval II Total War™: Kingdoms installiert wurde.

Opfer



Menschenopfer sind im Leben eines Mesoamerikaners nichts Ungewöhnliches und gelten als die wichtigste Art der Götterverehrung und -besänftigung. Mesoamerikaner können nur dann rituelle Opfer bringen, wenn sie einen Sonnentempel besitzen. Es können auch gefangene Häftlinge nach einem siegreichen Kampf geopfert werden, ebenso wie die Bevölkerung einer neu eroberten Siedlung oder die eigenen Einheiten, um den Sonnengott zu besänftigen! Opfer steigern die Glückseligkeit Ihres Volkes und seine Hingabe zu den Göttern.

Als Apachenstämme spielen

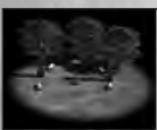
Die Apachenstämme gehören zu den stärksten und furchterregendsten Kriegern der amerikanischen Urvölker. Im Gegensatz zu den großen, etablierten Zivilisationen der Mesoamerikaner im Süden sind die Apachenstämme ein Nomadenvolk.

Nomaden

Die Apachenstämme haben eine einfache Kultur; ihre Dörfer sind klein und bestehen aus verschiedenen Zelten. Allerdings können sie sich die Technologie ihrer Feinde sehr geschickt aneignen, um im Kampf davon Gebrauch zu machen. Der Gebäudeplan für Apachenstämme befindet sich im Ordner Dokumente, der im selben Verzeichnis zu finden ist, in dem auch Medieval II Total War™: Kingdoms installiert wurde. Im Folgenden werden einige grundlegende Aktionen aufgeführt, um neue Technologien freizuschalten:

ZELT	REKRUTIERUNG	ACTIONEN ZUM FREISCHALTEN
Jäger	Fernkampfeinheiten	Fernkampfeinheiten rekrutieren und Siedlungen einnehmen
Kämpfer	Nahkampfeinheiten	Infanterieeinheiten rekrutieren und Schlachten gewinnen
Pferdetrainer		
Waffenhändler		

Zeremonielle Tänze



Apachen können einen Tanzkreis innerhalb ihrer Siedlungen errichten, wo sie heilige Tänze aufführen, um die Geister zu ehren. Das Abhalten zeremonieller Tänze erhöht die Glückseligkeit im Dorf.

Kriegspfade

Besitzen die Apachenstämme einen Ältesten (Priester) mit großer Frömmigkeit, können sie sich auf den Kriegspfad gegen eine fremde Siedlung begeben. Ist der Krieg erst einmal ausgerufen, können die Apachenkriegshäuptlinge diesem ebenfalls beitreten. Viele Krieger sind fest geschlossen, unter ihrem Banner dem Kriegspfad bis zum Ziel zu folgen. Kriegspfade ähneln daher einem Dschihad oder Kreuzzug:

- Eine Armee auf dem Kriegspfad, die sich nicht dessen Ziel nähert, läuft Gefahr, dass ihre Männer Fahnenflucht begehen.
- Ein Kriegsherr auf dem Kriegspfad kann kostengünstig Söldnerereinheiten beziehen.
- Einheiten auf dem Kriegspfad bedürfen keiner Unterhaltskosten.
- Eine Armee auf dem Kriegspfad kommt schneller voran als eine normale Armee.

Reichtum in der Neuen Welt

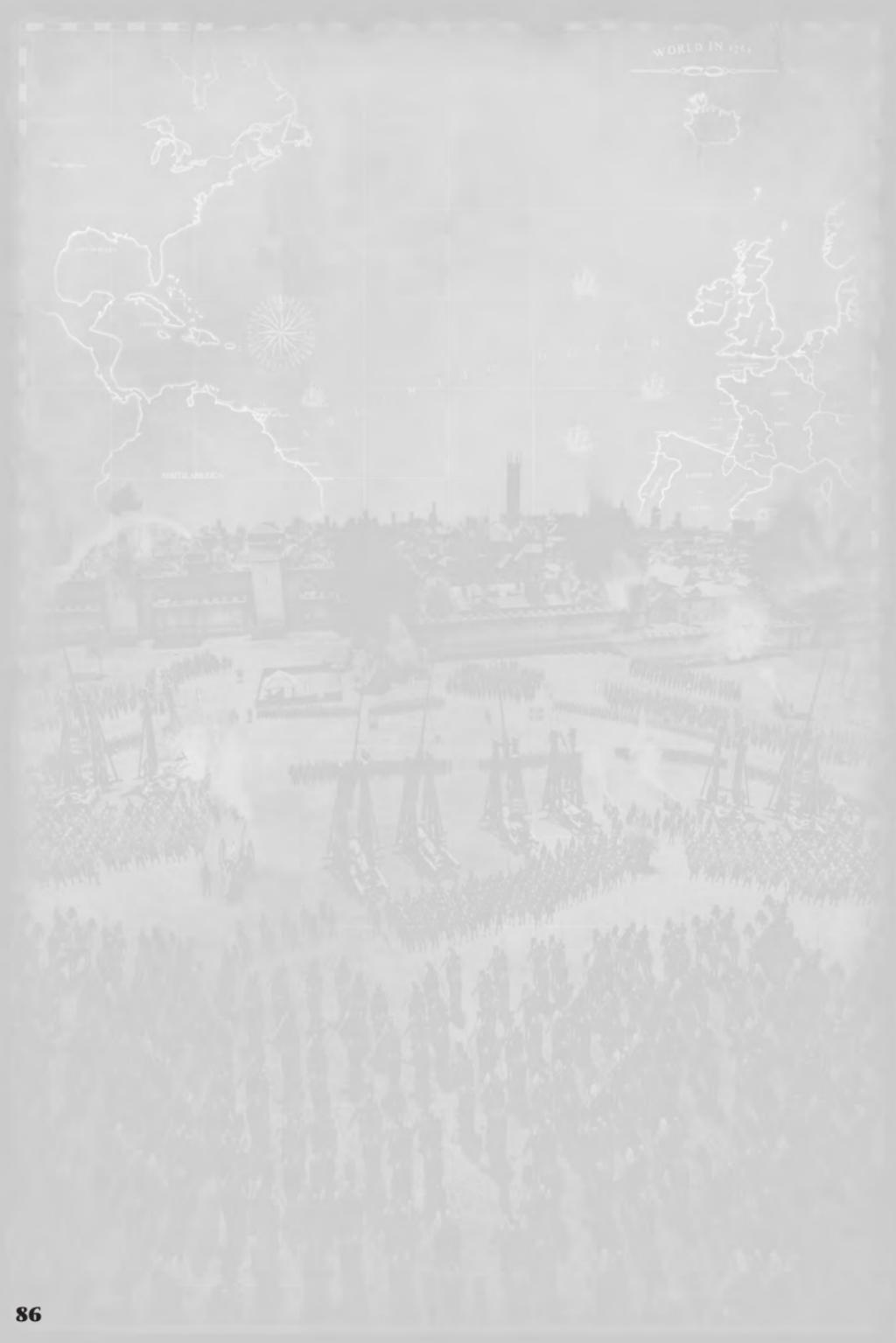
Während die Neue Welt immense Reichtümer besitzt, ist die Einführung von Steuern aufgrund des Fehlens einer grundlegenden Infrastruktur und eines Währungssystems ziemlich nutzlos. Die Kampagne "Kampf um den Amerikanischen Kontinent" bietet eine andere finanzielle Perspektive als die Große Kampagne: Steuerveranschlagung führt zu geringerem Einkommen, der Handel mit Kaufmännern und in Siedlungen ist gewinnbringender und durch die Plünderung von Siedlungen fließt mehr Geld in die Kassen.

Erkundung des Amerikanischen Kontinents

Die Neue Welt ist ein riesiges, geheimnisvolles und bisher unerforschtes Reich. Noch nicht einmal den vorhandenen Einwohnern ist wirklich bewusst, was sich hinter den Grenzen ihrer eigenen Länder befindet. Die Kampagne "Kampf um den Amerikanischen Kontinent" liegt in einem dichten Nebel des Ungewissen – es liegt an Ihnen, diesen zu lüften und die Geheimnisse zu offenbaren.

Epidemie

Die Völker der Alten Welt haben bereits einige entsetzliche Plagen und Erkrankungen überlebt, doch die einheimischen Amerikaner werden diesen vernichtenden Krankheiten zum ersten Mal ausgesetzt sein, sollten die Spanier diese über den Atlantischen Ozean bringen. Diese Epidemien werden die einheimische Bevölkerung in einem solchen Maß ausmerzen, wie es keine Armee jemals könnte. Der Verlust eines großen Teils der Bevölkerung ist nicht nur tragisch für die amerikanischen Völker, sondern hemmt auch die Entwicklung der durch Neuspanien eroberten Gebiete.



GARANTIE

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantiert Ihnen, dem ursprünglichen Käufer dieses Spiels, dass dieses Spiel im Wesentlichen 90 Tage ab dem Erstkaufdatum wie in der beiliegenden Anleitung beschrieben funktioniert. Sollten Sie innerhalb dieser Garantiezeit von 90 Tagen auf ein Problem stoßen, hat Ihr Händler die Möglichkeit, Ihnen das Spiel nach seiner Wahl entweder kostenfrei zu reparieren oder zu ersetzen. Dabei ist unten beschriebene Vorgehensweise unbedingt einzuhalten (strengstens verboten). Diese begrenzte Garantie (a) gilt nicht bei geschäftlicher oder gewerblicher Verwendung des Spiels und (b) tritt außer Kraft, wenn die aufgetretenen Schwierigkeiten auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder unsachgemäße Anwendung zurückzuführen sind. Diese begrenzte Garantie verleiht Ihnen bestimmte Rechte. Außerdem stehen Ihnen eventuell positive oder andere Rechte unter Ihrer örtlichen Rechtssprechung zu.

GARANTIEANSPRÜCHE: Wenden Sie sich mit Ihren Garantieansprüchen bitte immer an den Händler, bei dem Sie das Spiel gekauft haben. Geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie des Originalkaufbelegs und einer Beschreibung der aufgetretenen Schwierigkeiten zurück. Der Händler hat nun die Wahl, das Spiel entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Ersatzspiele erhalten eine Garantie für die verbleibende Zeit der ursprünglichen Garantie bzw. von 90 Tagen, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht repariert oder ersetzt werden können, haben Sie Anspruch auf Schadenersatz der direkt (nicht jedoch anderer) entstandenen Schäden in angemessener Höhe, maximal jedoch auf den Betrag, den Sie beim Erwerb dieses Spiels bezahlt haben. Oben genannte Mittel (Reparatur, Ersatz oder begrenzter Schadenersatz) sind Ihre ausschließlichen Rechtsmittel.

BEGRENZUNGEN: Im vollen vom Gesetz vorgeschriebenen Umfang sind weder SEGA Europe Limited noch seine Händler oder Lieferanten für jegliche speziellen, zufälligen, straflichen, indirekten bzw. Folgeschäden haftbar, die aus dem Besitz, der Benutzung oder Funktionsstörungen dieses Spiels resultieren.

Dieser Service steht eventuell nicht in allen Gebieten zur Verfügung. Der Nutzer bestimmt die Länge des Anrufs. Alle Nachrichten sind ohne vorherige Ankündigung veränderlich. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen, u.a. auch die URL und andere Weise auf Internetseiten, sind ebenfalls ohne vorherige Ankündigung veränderlich. Sofern nicht anders angegeben, sind alle im Spiel genannten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse fiktiv und haben keinerlei Bezug zu tatsächlichen Firmen, Organisationen, Produkten, Personen und Ereignissen. Der Nutzer ist für die Einhaltung der urheberrechtlichen Bestimmungen verantwortlich. Die Vervielfältigung, Speicherung oder Eingabe in einen Datenabrusystem bzw. Übertragung dieses Dokuments – auch von Teilen hieron– jeglicher Art, auf jegliche Art und Weise (elektronisch, mechanisch, Fotokopie, Aufnahme oder sonstige) und für jeglichen Zweck ist ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von SEGA Europe Limited untersagt, ohne dass die unter das Urheberrecht fallenden Bestimmungen dadurch eingeschränkt werden.

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf
www.sega-europe.com/support.

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342
 (1,49€ pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

SPIELINHALTLCHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342
 (1,49€ pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTLCHE HOTLINE: 0900-444612
 (1,56€ pro Minute aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTLCHE HOTLINE: 0900-737737
 (2,50 CHF pro Minute aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

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

WORLD IN 1492

