

SCHRITT 1). NAPOLEON: TOTAL WAR SPIELAKTIVIERUNGSSCHLÜSSEL:



Das Bonuspaket 'Elite Regiment'.

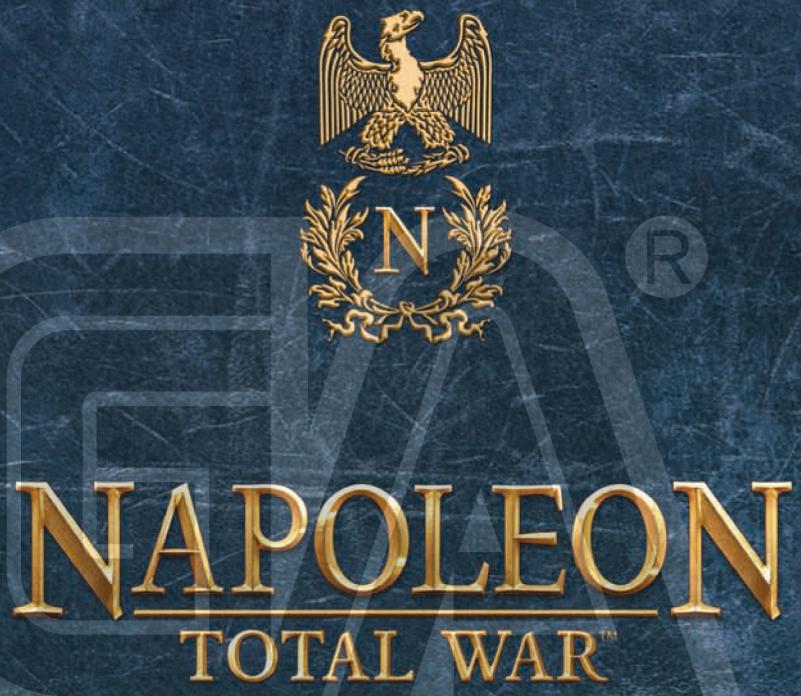


Das Bonuspaket "Elite Regiment" enthält fünf exklusive Einheiten: 5. Husaren-Regiment (Frankreich), 8. Leibregiment (Preußen), 47. Tschechisches Regiment (Österreich), 88. Infanterie "Connaught Rangers" (Großbritannien) und die Pawlograder Husaren (Russland).

Zum Zugriff auf herunterladbaren Content zur Verwendung im Spiel:

- 1 Installieren Sie Napoleon und den Steam-Client wie in der Spielanleitung beschrieben.
- 2 Starten Sie den Steam-Client und wählen Sie im Menü 'Spiele' "Ein Produkt auf Steam aktivieren..."
- 3 Befolgen Sie die Schritte im Steam-Aktivierungsassistenten und geben Sie den untenstehenden Downloadcode ein.
- 4 Die Eliteeinheiten stehen im Einzelspieler-Kampagnenmodus zur Verfügung, sobald eine bestimmte technologische Errungenschaft erzielt bzw. das jeweilige Gebiet erobert wurde. Darüber hinaus können die Einheiten beim Spiel mit der entsprechenden Seite im Einzel- und Mehrspieler-Schlachtmodus eingesetzt werden.
- 5 Weitere Details finden Sie auf www.totalwar.com/napoleon.

SCHRITT 2). IHR EINMALIGER ELITE REGIMENT-DOWNLOADCODE:



HANDBUCH DES ORIGINALSPIELS



www.totalwar.com

MAN-S110-GE



www.sega.de

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, NAPOLEON: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox 360 sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.



⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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

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

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

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

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



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



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

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN	2
FÜR EMPIRE: TOTAL WAR-SPIELER	3
INSTALLATION	5
SPIELEINSTIEG	6
SO WIRD GESPIELT	7
STEUERUNG	8
DIE KAMPAGEN	10
LOS GEHT'S	12
CHARAKTERE UND EINHEITEN	17
IHRE STREITKRÄFTE	19
MIT EINHEITEN ANGREIFEN	21
IHR REICH VERWALTEN	25
GEFECHTE	30
DIE GEFECHTSOBERFLÄCHE	32
EINHEITENSTEUERUNG	33
EINHEITSSYMBOLE	37
MEHRSPIELER-GEFECHTE	38
MEHRSPIELER-KAMPAGEN	39
PRODUKTSERVICE	40
GEWÄHRLEISTUNG & RECHTLICHES	41

Willkommen

Napoleon: Total War ist ein episches Strategiespiel, in dem der rundenbasierte Aufbau eines Reiches sowie massive 3D-Echtzeitkämpfe an Land und auf See im Mittelpunkt stehen.

Bei Napoleon: Total War haben Sie die einmalige Möglichkeit, die Erfolge eines der größten militärischen Genies aller Zeiten nachzuspielen. Von Napoleons Italienfeldzug bis zu seinem schicksalhaften Marsch auf Moskau und der Begegnung mit dem Duke of Wellington bei der Schlacht von Waterloo versuchen Sie, es dem legendären Kaiser gleichzutun, ihn gar zu übertreffen oder stellen Sie sich ihm entgegen.

Bauen Sie ein Heer auf, um Ihren Feinden das Fürchten zu lehren. Erweitern Sie Ihre Grenzen durch Eroberungen oder kluge Diplomatie. Errichten und erweitern Sie gewinnträchtige Handelsbeziehungen mit Ihren Verbündeten. Forschen Sie nach neuen Technologien und Ideen und bringen Sie Ihrem Volk den ersehnten Fortschritt und verschaffen Sie Ihren Armeen die Waffen und Ausbildung, die nötig sind, um Ihre militärischen Bestrebungen in die Tat umzusetzen.

Drei napoleonische Kampagnen verfolgen den Vormarsch des großen Kaisers in Italien, Ägypten und Europa. Neun epische historische Schlachten lassen Sie seine größten Konflikte nacherleben. Die Kampagnen der Koalition geben Ihnen die Möglichkeit, sich als eine von vier Nationen dem mächtigen Frankreich entgegenzustellen.

Die neue Mehrspieler-Kampagne bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihr strategisches Geschick gegen einen Online-Gegner auf die Probe zu stellen.

Es liegt an Ihnen, die Geschichte neu zu schreiben.

Provocare

Für Empire: Total War-Spieler!

Wenn Sie bereits das Spiel Empire: Total War gespielt haben, sind Sie vermutlich versucht, sich ohne die Lektüre dieses Handbuchs direkt ins Geschehen zu stürzen. Sie wären allerdings gut beraten, noch einen Moment zu warten, um sich diese kurze Zusammenfassung zu Gemüte zu führen, in der einige der neuen Elemente und Weiterentwicklungen von Napoleon: Total War erläutert werden.

Verschleiß

Einheiten verlieren Soldaten durch Desertion und Krankheiten, wenn sie dem harten Winter oder glühender Hitze ausgeliefert sind. Da manche Einheiten, einschließlich derer mit Elitesoldaten in ihren Reihen, gegen diese Effekte gefeit sind, sollten Sie den Standort Ihrer Armeen bei der Planung Ihrer Feldzüge bewusst wählen.

Verstärkungen

Armeen, die Verluste erlitten haben, können Ihre Reihen jetzt automatisch wieder füllen, wenn sie sich in eigenen oder verbündeten Siedlungen befinden. Von einem General befehlige Armeen können zudem im Feld verstärkt werden. Die Verstärkungsrate ist abhängig von der Nähe zu eigenen oder verbündeten Provinzen und ob Einheiten in diesen Provinzen rekrutiert werden können sowie von Gebäuden wie dem Nachschubposten. In feindlichen Provinzen können Armeen nicht verstärkt werden.

Verbesserte Kampagnencharaktere

Der neue Spion hat die Fähigkeit eine feindliche Armee zu infiltrieren und ihren Vormarsch zu sabotieren, wohingegen Gentlemen jetzt in ihrer Heimat bleiben und die Bevölkerung inspirieren oder in feindliches Gebiet reisen, um dort Unruhe zu stiften. Alle Charaktere auf der Kampagnenkarte sind in der Lage, in der Nähe befindliche Feinde auszuspionieren. Mit der Zeit bringen die in einer Provinz belassenen Charaktere Informationen über Feinde in ihrer Reichweite in Erfahrung, wobei Spione hierbei deutlich bessere Ergebnisse liefern.

Rekrutierung militärischer Charaktere

Admiräle und Generäle werden aus einem Pool rekrutiert, sodass eine Auswahl an Charakteren mit eigenen Fähigkeiten und Eigenschaften besteht. Je besser militärische Führer sind, desto mehr kostet ihre Rekrutierung, und neue Charaktere werden dem Pool nur alle vier Runden hinzugefügt.

Verbesserte Diplomatieoptionen

Bei Verhandlungen mit anderen Nationen können jetzt Forderungen nach dem Bruch eines Bündnisses mit einem verfeindeten Land gestellt werden. Außerdem kann die Nachfrage nach einem Handelsembargo gegen eine dritte Nation gestellt werden. Neue Verbündete können dazu überredet werden, einem laufenden Krieg beizutreten, sodass Nationen Diplomatie einsetzen können, um ihre Kräfte auch nach Beginn eines Krieges zu verstärken.

Fähigkeiten von Generälen

In den Schlachten von Napoleon: Total War sind Generäle wichtiger denn je. Sie steigern nicht nur die Moral von Truppen in ihrer Nähe, sondern verfügen jetzt auch über Fähigkeiten, mit deren Hilfe sie eine ausgewählte Einheit direkt motivieren sowie vom Schlachtfeld fliehende Truppen sammeln können. Die Generäle gehörten wie Napoleon zu den wichtigsten militärischen Führern der damaligen Zeit und manche von Ihnen können nicht sterben. Wenn sie im Kampf verletzt werden, erscheinen diese Charaktere ein paar Runden später wieder in ihrer Hauptprovinz.

Schiffsreparaturen

Beschädigte Schiffe können jetzt in Gefechten repariert werden. Schiffe in Reparatur unterbrechen ihre laufende Aktion und sind daher Angriffen ausgeliefert, sodass sowohl Timing als auch Schutz entscheidend sind, wenn diese Möglichkeit genutzt wird.

Mehrspieler-Kampagnen

Sie können Napoleons Kampagnen auch gegen einen menschlichen Gegner spielen. In den Spieloptionen können die Rundenzeiten eingestellt und Spiele können gespeichert und geladen werden, damit Sie gegen zahlreiche Online-Gegner verschiedene Kampagnen spielen können.

Drop-in-Gefechte

Diese Option erlaubt Ihnen, bei Gefechten in Einzelspieler-Kampagnen gegen menschliche Mitspieler anzutreten. Wird diese Kampagnenoption aktiviert, können Sie gegen einen anderen Spieler antreten, wenn dieser in seiner Kampagne ein Gefecht austrägt. Entsprechend haben Sie auch die Möglichkeit, in Ihrer eigenen Kampagne gegen einen menschlichen Gegner anzutreten. Wenn das Gefecht ausgeglichen ist, können Sie es für einen Spieler auf Ihrer Freunde liste oder einen anderen Online-Spieler freigeben.

Installation

Systemanforderungen

Bitte vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die angegebenen Mindestanforderungen erfüllt. Napoleon: Total War erfordert Windows XP, Windows Vista oder Windows 7.

Für optimalen Spielspaß vergewissern Sie sich, dass Sie das Spiel auf einem Computer mit den aktuellsten Treibern, inklusive Grafikkartentreibern, und Systemaktualisierungen spielen.

Das Spiel installieren

Bevor Sie Napoleon: Total War installieren, stellen Sie sicher, dass alle anderen Anwendungen geschlossen sind.

Legen Sie die DVD 1 in Ihr DVD-Laufwerk ein. Ist Autoplay aktiviert, wird das Installationsprogramm automatisch geladen. Um die Installation zu starten, klicken Sie im Menü auf „Installieren“.

Falls Autoplay nicht aktiviert ist, machen Sie einen **Doppelklick** auf Arbeitsplatz und anschließend einen **Doppelklick** auf das Symbol Ihres DVD-Laufwerks, um das Installationsprogramm auszuführen. Folgen Sie den Installationsanweisungen.

Falls das Spiel nicht automatisch mit der Installation beginnt, machen Sie einen **Rechtsklick** auf das Symbol Ihres DVD-Laufwerks im Arbeitsplatz und wählen Sie im Dropdown-Menü „Durchsuchen“. Machen Sie einen **Doppelklick** auf „autorun.exe“, um das Installationsprogramm zu starten.

Napoleon: Total War verwendet Steam!

Nach erfolgter Installation von **Napoleon: Total War™** muss das Spiel noch authentifiziert werden. Dieser Vorgang erfolgt online, indem Sie sich auf der PC-Spieleplattform Steam registrieren. Die Registrierung ist einmalig und kostenlos, und Sie werden vom Installationsprogramm durch den Vorgang geleitet, wenn Sie die Napoleon-Disc in das Laufwerk legen. Verfügen Sie noch über kein kostenloses Steam-Konto, müssen Sie sich neu anmelden. Dadurch erhalten Sie Zugriff auf einige fantastische Features:

- Chatten Sie mit Ihren Freunden, während Sie spielen.
- Schnelle und bequeme Verbindung zu den besten Multispieler-Servern.
- Erhalten Sie automatische Spieleupdates.
- Ernten Sie Spielerfolge und werden Sie Teil der Steam-Spielercommunity.

Weitere Informationen erhalten Sie unter www.totalwar.com/steam.

Jugendschutz

Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter www.gamesforwindows.com/live/familysettings

Spieleinstieg

Das Hauptmenü

KAMPAGNE FORTSETZEN

Lädt automatisch Ihre zuletzt gespeicherte Kampagne.

EINZELSPIELER

Spielen Sie die Tutorials, stürzen Sie sich in Napoleons Kampagnen oder Schlachten, spielen Sie die Kampagnen der Koalition oder tauchen Sie direkt ein in ein Gefecht Ihrer Wahl.

MEHRSPIELER

Spielen Sie online, in einem lokalen Netzwerk oder sehen Sie sich Ihre aktuelle Spielerstatistik an.

OPTIONEN

Stellen Sie die Grafik-, Sound- und Steuerungsoptionen ein.

Einzelspielermenü

SPIEL LADEN

Laden Sie ein bestimmtes Kampagnenspiel.

TUTORIALS

Ein empfohlener Einstieg für neue Spieler.

NAPOLEONS KAMPAGNEN

Spielen Sie die drei aufeinanderfolgenden Kampagnen Napoleons.

NAPOLEONS SCHLACHTEN

Übernehmen Sie den Befehl über Napoleons Streitkräfte und stürzen Sie sich in einige seiner wichtigsten Schlachten. Diese Gefechte werden nacheinander freigeschaltet und je nach gewählter KI-Schwierigkeit erhalten Sie für einen Sieg eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille.

KAMPAGNEN DER KOALITION

Wählen Sie eine von vier europäischen Nationen und stellen Sie sich der geballten Macht von Napoleons Frankreich entgegen.

GEFECHT SPIELEN

Begeben Sie sich auf die Schlachtfelder und aufs Meer, um sich in einer Vielzahl verschiedener Gefechte mit dem Feind zu messen.



Per Klick auf das **Zurück**-Feld links unten in den Menüs gelangen Sie zurück zum vorherigen Bildschirm. Umgekehrt bringt Sie das **Vorwärts**-Feld zum nächsten Bildschirm.

So wird gespielt

Diese Anleitung

Diese Schnellstartanleitung gewährt Ihnen einen Überblick über die Steuerung und grundlegenden Konzepte von Napoleon: Total War.

Tutorials und Berater

Napoleon: Total War verfügt über eine Fülle von Hilfsmitteln, die Sie sowohl mit dem Kampagnenspiel als auch mit den Gefechten vertraut machen. Dazu gehören:

DIE TUTORIALS

Im Einzelspielermenü haben Sie die Wahl zwischen Tutorials zur Kampagne sowie zu Land- und Segefechten. Hier lernen Sie die grundlegenden Spielkonzepte kennen, um Napoleon: Total War spielen zu können.

IHRE BERATER

Selbst die mächtigsten Herrscher brauchenloyale und gebildete Berater an Ihrer Seite. Ihre Berater stehen Ihnen im Gefecht und während der Kampagne jederzeit zur Verfügung.

R

Mithilfe der Pfeile können Sie sich die Ratschläge noch einmal ansehen. Benutzen Sie die Lupe, um an eine für den aktuellen Ratschlag relevante Stelle zu zoomen.



Mithilfe dieser Felder können Sie einstellen, wie Ihnen Ratschläge übermittelt werden. Sie haben die Wahl zwischen Sprache und Text.

UM RAT FRAGEN



Wenn Sie links oben in einer Übersicht auf das Fragezeichen klicken, bietet Ihnen Ihr Berater eine passende Hilfestellung für die Übersicht oder zum jeweiligen Thema.

KURZINFOS

Umfassende Kurzinfos bieten grundlegende Informationen über jeden Aspekt des Spiels. Bewegen Sie die Maus einfach über Symbole, Felder und Einheitenkarten, um zu erfahren, worum es sich jeweils handelt.

Bleiben Sie mit der Maus über dem betreffenden Punkt für eine noch detailliertere Kurzinfo.

Steuerung

Tastaturbelegung – Kampagnenkarte

KAMERASTEUERUNG

Oben	W oder Ziff 5
Unten	S oder Ziff 2
Links	A oder Ziff 1
Rechts	D oder Ziff 3
Höher	Ziff * oder X
Tiefer	Ziff / oder Y

SPIELSTEUERUNG

Runde beenden.....	Eingabe
Optionsmenü	Esc
Schnelle Animation (ein/aus)	Leertaste
Schnelles Speichern	Strg + S
Schnelles Laden	Strg + L
Zur Hauptstadt	Pos1
Befehl abbrechen	Rücktaste

Tastaturbelegung – Gefechtskarte

KAMERASTEUERUNG

Vorwärts	W oder Ziff 5
Zurück.....	S oder Ziff 2
Links drehen.....	Q oder Ziff 4
Rechts drehen	E oder Ziff 6
Links	A oder Ziff 1
Rechts	D oder Ziff 3
Höher	Ziff * oder X
Tiefer	Ziff / oder Y
Aufwärts neigen	Ziff + oder V
Abwärts neigen	Ziff - oder C
Zoom: Allgemein	Pos1
Zoom: Einheit.....	Ende
Einheit verfolgen.....	Entfernen

SPIEL UND OBERFLÄCHE

Einheitenziele anzeigen Leertaste
Gesamte Kavallerie auswählen..... Strg + C
Gesamte Musketiere auswählen Strg + M
Gesamte Nahkampftruppen auswählen.. Strg + H
Gesamte Artillerie auswählen Strg + B
Pause ein/aus..... Pause oder P
Spielgeschwindigkeit Strg + T
Offener Gefechts-Chat (Allgemein) Umschalttaste + G
Offener Gefechts-Chat (Team)..... Umschalttaste + T

Maussteuerung

	IN DER KAMPAGNE	IM GEFECHT
LINKSKLICK	Charakter, Gebäude etc. wählen.	Einheit wählen.
	Feld oder erhaltene Nachricht aktivieren.	Felder aktivieren. Eine Einheit mittels Einheitenkarte wählen.
RECHTSKLICK	Angewähltes Objekt zum Ziel bewegen.	Angewählte Einheit zum Ziel bewegen.
	Informationen über Ziel-objekt in Übersichtsfenster anzeigen.	Gewählter Einheit Befehl erteilen. Klicken Sie auf das Ziel, um anzugreifen, in Deckung zu gehen etc.
DOPPELTER LINKSKLICK	Informationen über Ziel-objekt aufrufen.	Zoom auf Einheit durch Klicken auf Einheitenkarte.
	Information ausblenden.	
DOPPELTER RECHTSKLICK		Gewählter Einheit/ge-wählten Einheiten Laufen-Befehl erteilen.
LINKSKLICK UND ZIEHEN		Auswahlkästchen für Einheiten öffnen.
RECHTSKLICK UND ZIEHEN	Zielroute für gewähltes Objekt anzeigen lassen.	Formation erstellen und Ausrichtung gewählter Einheit ändern.

Die Kampagnen

NAPOLEONS KAMPAGNEN

Napoleon: Total War fordert Sie heraus, die Erfolge des großen Kaisers in drei Kampagnen nachzuspielen.

DIE ITALIENISCHE KAMPAGNE - Übernehmen Sie in dieser einjährigen Kampagne den Befehl über Napoleons Streitkräfte, die sich einer Übermacht österreichischer Truppen gegenüberstehen

DIE ÄGYPTISCHE KAMPAGNE - Beginnend mit der Landung der Franzosen in Alexandria müssen Sie nach Ägypten vordringen und Napoleons Streitkräfte gegen die Mamelucken ins Feld führen.

DIE EUROPÄISCHE KAMPAGNE - Befehligen Sie Napoleons Armeen während der Invasion der deutschen Staaten und im Krieg gegen Österreich und Russland.

DIE KAMPAGNEN DER KOALITION

Dieses Kampagnenspiel ermöglicht Ihnen die Übernahme einer von vier Nationen im Kampf gegen Napoleons Frankreich und mit dem Ziel, das mächtigste und größte Kaiserreich Europas zu errichten.

Napoleons Kampagnen beginnen

Wenn Sie **Napoleons Kampagnen** im Einzelspielermenü gewählt haben, haben Sie die Möglichkeit, das Kampagnen-Tutorial oder eine der drei verfügbaren Kampagnen zu spielen. Die abschließende Schlacht von Waterloo ist ebenfalls verfügbar, sobald sie freigeschaltet wird.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Bevor Sie mit Ihrer Kampagne beginnen, können Sie die Spielschwierigkeit auf der Kampagnenkarte und im Gefecht bestimmen. Mithilfe der Regler können Sie die Schwierigkeit erhöhen oder senken.

DROP-IN-GEFECHTE

Diese Option erlaubt Ihnen, bei Gefechten in Einzelspieler-Kampagnen gegen menschliche Mitspieler anzutreten. Während Ihrer Kampagne werden Sie darüber informiert, wenn es zu einem Gefecht kommt. Wenn Sie annehmen, wird Ihre Kampagne gespeichert und das Gefecht gegen den Gegner beginnt. Sobald der Kampf vorüber ist, wird Ihre Kampagne automatisch wieder geladen.

Die Kampagnen der Koalition beginnen

In den Einstellungen für die Kampagnen der Koalition können Sie zunächst oben über die Flaggen eine Nation wählen.

KAMPAGENSPiele

Standardmäßig ist **Historische Kampagne** angewählt. Diese Einstellung kann über das Drop-down-Menü **Spielmodus** geändert werden.

HISTORISCH – Erobern Sie bis zum Ende der Kampagne eine Reihe von Provinzen einschließlich spezieller Zielprovinzen.

WELTHERRSCHAFT – Erobern Sie bis zum Ende der Kampagne 60 Provinzen einschließlich spezieller Zielprovinzen.

SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegbedingungen sind von Nation zu Nation unterschiedlich. Diese werden auf der Übersicht links unten angezeigt und hängen von der gewählten Kampagnenart ab.

SPIELEINSTELLUNGEN

Über das **Spieloptionen**-Feld können Sie weitere Optionen einstellen. Mithilfe der Kontrollkästchen in diesem Menü stellen Sie die folgenden Spieloptionen ein:

Beraterhilfe – Den Berater aktivieren/deaktivieren.

CPU-Bewegungen anzeigen – Die Bewegung des Computers anzeigen lassen.

Automatische Städteverwaltung – Die Verwaltung Ihrer Städte der KI überlassen.

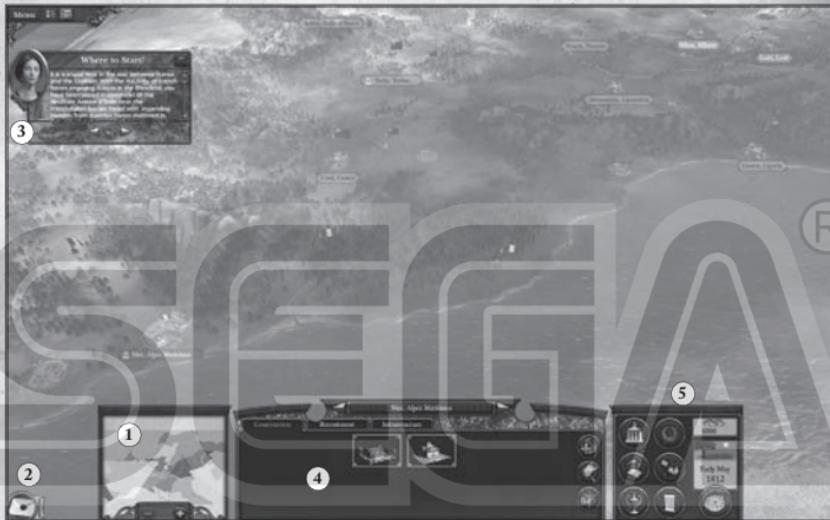
Begrenzte Gefechtsdauer – Die Zeitbegrenzung für Gefechte ein- oder ausschalten.

Los geht's

Das Rundensystem

Kampagnen in Napoleon: Total War sind rundenbasiert – jede Nation bewegt abwechselnd ihre Einheiten, verwaltet ihre Provinzen und kämpft. Im Kampagnenspiel vergehen pro Runde zwei Wochen.

Die Kampagnenkarte



1. Radarkarte
2. Ereignisnachrichten
3. Berater(in)
4. Übersichtsfenster
5. Bedienfeld

Zu Beginn des Kampagnenspiels werden Sie von der Beraterin begrüßt. Sie wird Ihnen einen kurzen Überblick über das Gebiet Ihrer Nation geben, unterbreitet Ihnen Empfehlungen über Ihre Anfangsstrategie und erklärt Ihnen die Siegbedingungen.

Im Anschluss daran können Sie selbst die Kamera bewegen und die Kampagnenkarte erkunden.

Dies sind ein paar der Möglichkeiten, die Ihnen im Hauptmenü zur Auswahl stehen:

Städte: – Jede Provinz hat eine Hauptstadt – gehört Ihnen die Hauptstadt, gehört Ihnen die ganze Provinz.

Charaktere – Die „Figuren“ auf der Kampagnenkarte von Napoleon: Total War.

Schiffe – Diese Schiffe repräsentieren Ihre Marineeinheiten – Ihre Admiräle und die Flotten Ihrer Marine.

Gebäude – Städte oder Ressourcengebäude wie Bauernhöfe, Minen und Mühlen.

Handelsrouten – Ein Netzwerk aus Land- und Seerouten, das den Handel zwischen Nationen ermöglicht.

Handelsposten – Diese goldenen Symbole kennzeichnen vielversprechende Handelsregionen.

Dunkle Gebiete – Unbekannte Gebiete, die noch auf keiner Landkarte verzeichnet und durch den sogenannten „Kriegsnebel“ verborgen sind.

Die Oberfläche im Kampagnenspiel

DIE RADARKARTE

Hier sehen Sie die Besitzer der Provinzen auf der Kampagnenkarte im Überblick.

Per Linksklick auf einen Punkt in der Radarkarte bewegt sich die Karte sofort dorthin.

Mit + und - zoomen Sie hinein und heraus.



DAS ÜBERSICHTSFENSTER

Hier können Sie Ihre Einheiten, Gebäude, Agenten und Flotten jederzeit in Augenschein nehmen.

Diese Übersicht wird auch dazu verwendet, Gebäude und Infrastruktur zu verbessern und Einheiten zu rekrutieren – alles über die Tabs oben im Fenster.

Je nach gewähltem Objekt erscheinen rechts in der Übersicht die folgenden Felder:



REPARIEREN

Über dieses Feld reparieren Sie ein gewähltes Gebäude oder Schiff.



AUFLÖSEN

Löst die gewählte Einheit auf.



ABREISSEN

Reißt das gewählte Gebäude ab und ermöglicht so neue Bauoptionen bzw. verhindert, dass ein Angreifer Gebäude nutzen kann.



GENERAL/ADMIRAL REKRUTIEREN

Über dieses Feld rekrutieren Sie aus einem Pool einen der verfügbaren Generäle oder Admiräle. Rekrutierte Charaktere werden der gewählten Armee oder Flotte hinzugefügt.



GEBAUDEART ÄNDERN

Dieses Feld ermöglicht Ihnen, das gewählte Gebäude in sein Äquivalent einer anderen Gebäudekette umzuwandeln, sodass Sie zu einer anderen Kette wechseln können, ohne ganz von vorn beginnen zu müssen.

DAS STEUERFENSTER

Hier finden Sie die grundlegende Steuerung sowie Informationen über Ihre Nation.

REGIERUNGSDetails



Per Klick öffnen Sie das **Regierungsdetailsfenster**, in dem Sie in den Bereichen Politik, Regierung und Handel aktiv sein können.

ZIELE



Per Klick können Sie sich die für den Spielsieg ausschlaggebenden Faktoren ansehen – Missionen, Prestige und Ihre Siegbedingungen.

6000

SCHATZKAMMER

Zeigt Ihr aktuell verfügbares Vermögen.

Early May
1812

DAS JAHR

Das aktuelle Spieldatum. Jede Runde schreitet es um **zwei** Wochen voran.

R

TECHNOLOGIEN



Klicken Sie hier, um das **Technologiefenster** zu öffnen, in dem Sie für Ihre Nation technologische Fortschritte erforschen können.

DIPLOMATIE



Klicken Sie hier, um das **Diplomatiefenster** zu öffnen. Hier sehen Sie den Stand der diplomatischen Beziehungen zwischen Nationen und können mit anderen Nationen in Verhandlungen treten.

GEBAUDEÜBERSICHT



Zeigt an, wie Gebäudeausbauten aufeinanderfolgen, sodass Sie leicht planen können, wie Ihr Reich wachsen soll.

LISTEN



Klicken Sie hier für eine Übersicht mit nützlichen Informationen über Ihre Streitkräfte, Agenten und Provinzen.

RUNDE BEENDEN



Klicken Sie auf dieses Feld, wenn Sie Ihre Runde abgeschlossen haben.

Ereignisse und Nachrichten

Ereignisse umfassen Neuigkeiten oder Geschehnisse in Ihrem Reich. Sie erscheinen als Symbole links im Bild.



UM EIN EREIGNIS ANZUSEHEN...

Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Ereignis, um seinen Namen zu sehen. Per *Linksklick* öffnen Sie eine Ereignisnachricht. Per *Rechtsklick* auf ein Ereignis verwerfen Sie es.



MISSIONEN

Von Zeit zu Zeit werden Ihnen von der Regierung Missionen aufgetragen. In Napoleons Kampagnen sind diese Missionen von entscheidender Bedeutung und ihre Erfüllung gehört zu den Siegbedingungen.



Charaktere und Einheiten

Die Charaktere von Napoleon: Total War gehören einer von zwei Klassen an - Militärcharakteren und Agenten.

Agenten - Dies sind Charaktere, die nicht zum Militär gehören und für eine große Bandbreite an Missionen und Aufgaben eingesetzt werden können.

Militärcharaktere - Brigadiere, Kapitäne, Generäle und Admiräle, die Ihre Armeen und Flotten anführen. Die Stärke einer Armee oder Flotte spiegelt sich in der Anzahl der Sternchen links neben ihrer Flagge wider.

AGENTENARTEN

Bei Napoleon: Total War gibt es zwei verschiedenen Arten von Agenten:

 **Spione** - diese verdeckt operierenden Charaktere können Siedlungen infiltrieren und Sie mit wichtigen Informationen über feindliche Nationen versorgen. Mit der Zeit können Sie Spionagenetzwerke aufbauen, um mehr über eine bestimmte Provinz in Erfahrung zu bringen und sogar einzelne Gebäude zu zerstören.

Spione können auch feindliche Streitkräfte infiltrieren, um die Zusammensetzung einer Armee herauszufinden und ihren Vormarsch zu sabotieren. Auch Attentate sind möglich, sofern Sie sich eines feindlichen Charakters entledigen wollen.

 **Edelmänner** - diese geschniegelten Intellektuellen können an Universitäten Forschung betreiben und nationalistische Ideen verbreiten, um die Bevölkerung einer Provinz zu inspirieren oder sogar aufzuhetzen. Sie können auch feindliche Edelmänner zu Duellen herausfordern, um Ihre Gebiete von störenden feindlichen Agenten zu befreien.

Agenten einsetzen

Um die „aktiven“ Fähigkeiten eines Agenten zu nutzen, wählen Sie ihn an und bestimmen Sie sein Ziel per *Rechtsklick* auf einen Charakter, eine Armee oder eine Siedlung. Der Mauszeiger ändert sich und gibt die zur Auswahl stehenden Fähigkeiten an.

Um die „passiven“ Fähigkeiten eines Agenten zu nutzen, beispielsweise die Fähigkeit, feindliche Armeen auszuspionieren, bewegen Sie den Charakter einfach in die Zielprovinz.

AGENTEN ERHALTEN

Agenten können nicht wie Militäreinheiten rekrutiert werden. Sie werden in bestimmten Städten in Ihrem Reich automatisch generiert. Diese Städte sind Ihre intellektuellen Zentren und ermöglichen Ihnen den Bau von Spionage- oder Bildungsgebäuden. Siehe *Ihre Provinzen*.

Für **Edelmänner** hängen der Ort und die Häufigkeit des Erscheinens von der Stufe der Bildungsgebäude wie der *Universität* in Ihren Provinzen ab.

Für **Spione** hängen der Ort und die Häufigkeit des Erscheinens von der Stufe der Spionagegebäude wie der *Geheimgesellschaft* in Ihren Provinzen ab.

Ihre Streitkräfte

Ihre Armeen und Flotten bilden die Hauptwaffe Ihrer Nation an Land und auf See. Armeen bestehen aus Einheiten, während sich Flotten aus Schiffen zusammensetzen.



Wenn eine Einheit Kämpfe übersteht, sammelt sie **Erfahrung**, die ihr dabei hilft, zukünftige Kämpfe besser zu überstehen.

Der Erfahrungssgrad von Einheiten wird rechts oben als Winkel auf der jeweiligen Einheitenkarte angezeigt.

Ihre Streitkräfte einsetzen

Wenn Sie Militärstreitkräfte mobilisieren, steht Ihnen eine große Auswahl an Optionen zur Verfügung, darunter das Zusammenlegen und Aufteilen. Die Bewegung auf der Karte wird zusätzlich durch sogenannte „Kontrollzonen“ beeinflusst.

KONTROLLZONEN

Kontrollzonen - Jede Armee, jede Flotte und jede Festung auf der Kampagnenkarte verfügt über eine sie umgebende „Kontrollzone“. Bewegt sich eine feindliche Militäreinheit in diese Zone, steht dem Verteidiger ein sofortiger Angriff zu.

Wenn Sie Ihre Militäreinheiten geschickt platzieren, können Sie strategische Nadelöhr auf der Kampagnenkarte entstehen lassen.

STREITKRÄFTE ZUSAMMENLEGEN

Um Armeen oder Flotten zusammenzulegen, bewegen Sie diese übereinander. Sind weniger als 20 Einheiten beteiligt, erfolgt die Zusammenlegung automatisch. Andernfalls erscheint ein Fenster zur manuellen Zusammenlegung.

Wenn Sie eine Armee mit einer Flotte zusammenlegen, macht sich die Armee zum Transport per Schiff bereit.

STREITKRÄFTE AUFTEILEN

Um eine Armee oder Flotte aufzuteilen, wählen Sie die Einheiten über die Einheitenkarten im **Übersichtsfenster** an. Per UMSCHALTTASTE und STRG können Sie mehr als eine Einheit anwählen.

Sobald sie ausgewählt ist, können Sie der neuen Streitmacht per *Rechtsklick* auf der Kampagnenkarte einen neuen Zielpunkt zuweisen.

EINHEITEN ZUSAMMENLEGEN

Zum Zusammenlegen wählen Sie im **Übersichtsfenster** eine Einheit und ziehen Sie diese über eine andere, um eine einzelne, stärkere Einheit zu erhalten. Der Erfahrungsgrad wird ausgeglichen.

EINEN HINTERHALT LEGEN

Armeen, die ihren Zug in einem leicht bewaldeten Gebiet beenden, können feindlichen Streitkräften einen Hinterhalt legen. Armeen aus getarnten Einheiten können überall auf der Kampagnenkarthe einen Hinterhalt legen. Gerät eine Armee in einen Hinterhalt, kann sie den Angriff nicht verhindern und sich nicht zum Gefecht aufstellen.

VERSCHLEISS VERMEIDEN

Armeen können Verschleiß erleiden, wenn sie ihren Zug in einem Gebiet mit extremen Wetterbedingungen beenden, beispielsweise in der Wüste oder in eisiger Kälte. Das Banner oberhalb einer Armee blinkt auf, sobald sie Gebiete, in denen Verschleiß droht, betreten, während Einheiten, die Verschleiß erleiden, mit einem Totenkopf gekennzeichnet werden. Verschleiß tritt jeweils in der folgenden Runde in Kraft.

EINHEITEN VERSTÄRKEN

Armeen füllen ihre dezimierten Reihen automatisch wieder auf, wenn Sie sich in eigenen Siedlungen aufhalten. Von Generälen geführte Einheiten können ihre Verluste auch ersetzen, wenn Sie ihren Zug in oder in der Nähe einer eigenen bzw. verbündeten Provinz beenden. Einheiten, die von der fraglichen Provinz rekrutiert werden können, verstärken sich schneller, da die Anwesenheit von Nachschubgebäuden wie dem Nachschubposten diesen Vorgang zusätzlich beschleunigt. Siehe *Ihre Provinzen*.

Schiffsmannschaften müssen in Häfen verstärkt werden. Bewegen Sie Ihr Schiff zu einem Ihrer Häfen zurück, wählen Sie es im **Übersichtsfenster** an und klicken Sie auf das **Reparieren-Feld**, um neue Besatzungsmitglieder anzuheuern und Reparaturen durchzuführen.

Mit Einheiten angreifen

Um eine feindliche Streitmacht oder Siedlung anzugreifen, wählen Sie eine Armee oder Flotte und machen Sie einen *Rechtsklick* auf das Ziel.

Das **Aufstellungsfenster** gibt Ihnen einen Überblick über die Gefechtsbedingungen und die beteiligten Einheiten. Unten im Fenster stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:



Klicken Sie auf dieses Feld, um Ihre Armeen selbst zu steuern und das Gefecht eigenhändig zu führen.



Klicken Sie auf dieses Feld, um das Gefecht automatisch durchführen zu lassen. Der Computer teilt Ihnen anschließend den Ausgang mit.



Klicken Sie auf das Rückzugsfeld, um Ihre Streitkräfte aus dem Gefecht zurückzuziehen.



Klicken Sie auf dieses Feld, um nach einem Online-Gegner zu suchen, der die KI-Streitkräfte des Gefechts übernimmt. Diese Option ist verfügbar wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden, z. B. ausgeglichene Truppenstärke.

Angriff mit Verstärkungen

Ihre Streitkräfte oder die Ihrer Verbündeten können an dem Gefecht als Verstärkung teilnehmen, wenn Sie sich auf der Kampagnenkarte in derselben Kontrollzone befinden.

Wenn Sie das Gefecht selbst bestreiten wollen, stehen Ihnen diese Armeen im Laufe des Kampfes als Verstärkung zur Verfügung. In automatischen Gefechten wird ihre Kampfstärke mitberücksichtigt.

Eroberung von Siedlungen & Gebäuden

Die Ausdehnung Ihres Reiches erfordert zahlreiche Siege auf dem Schlachtfeld. Um die Nationen Ihrer Feinde tatsächlich zu beherrschen, müssen Sie feindliche Städte und Hauptstädte erobern.

STÄDTE, HÄFEN & RESSOURCENGEBAUDE

Armeen können für den Angriff auf Siedlungen auf der Kampagnenkarte eingesetzt werden. Befehlen Sie den Angriff auf eine Stadt mit Garnison, einen Hafen oder ein Ressourcengebäude, findet ein Landgefecht statt. Wird das Ziel nicht verteidigt, marschiert der Angreifer einfach ein und besetzt es.

BESETZEN UND PLÜNDERN

Wird eine Provinzhauptstadt erobert, kann die siegreiche Armee die Stadt entweder besetzen oder plündern. Plündern ist eine sinnvolle Strategie, wenn Sie auf die Schnelle Geld benötigen. Wenn Sie eine Stadt plündern, erhalten Sie viel Geld, aber die Provinz wird dadurch ins Chaos gestürzt, Gebäude werden beschädigt und der Provinzwohlstand wird für einige Runden gesenkt.

HAUPTSTÄDTE & BELAGERUNGEN

Hauptstädte können mit verbesserbaren Mauern versehen werden, die als Abwehrbollwerk gegen angreifende Armeen dienen. Der Angriff auf eine unbefestigte Stadt führt zu einem Landgefecht. Der Angriff auf eine befestigte Stadt führt dagegen zu einer Belagerung.

Belagerungen erfordern andere Taktiken und bieten im **Aufstellungsfenster** zusätzliche Optionen.



Halten Sie die Belagerung diese Runde aufrecht. Vielleicht kapituliert der Verteidiger. Wenn sie mit Artillerie angreifen, fügen Sie den Mauern des Verteidigers jede Runde Schaden zu.



Verlangen Sie, dass der Verteidiger sofort kampflos kapituliert.

Flotten einsetzen

Wenngleich Sie als Seemacht die Kontrolle über die Meere erringen können, sollten Sie Ihre Flotten auch für andere Zwecke einsetzen, die für den Erfolg Ihrer Nation von entscheidender Bedeutung sind.

EINHEITEN TRANSPORTIEREN

Schiffe können Agenten und Armeen zu weit entfernten Kolonien befördern. Bewegen Sie eine Armee oder einen Agenten einfach auf eine Flotte, die angelegt hat, um sie an Bord zu nehmen.

Verwenden Sie den **Armee- oder Agenten-Tab** im **Übersichtsfenster**, um die Einheiten anzuwählen und laden Sie sie per Rechtsklick am Zielort ab. Befindet sich das Schiff im Hafen, können Sie alternativ bei gewähltem Armee- bzw. Agenten-Tab im **Übersichtsfenster** auf das **Einschiffen-/Ausschiffen-Feld** klicken. Mit diesem Feld können außerdem Agenten und Armeen in Häfen ausgeschifft werden.

HANDELSROUTEN ÜBERFALLEN

Wenn Sie Flotten auf rot markierten, feindlichen Handelsrouten platzieren, können Sie einen Teil des Handelseinkommens entwenden, dass in dieser Runde von der betreffenden Handelsroute generiert wurde.

HÄFEN BLOCKIEREN

Per *Rechtsklick* platzieren Sie eine Flotte in einem Hafen einer feindlichen Nation. Auf diese Weise unterbinden Sie dort jede Form von Handel.

HANDELSPOSTEN AUSBEUTEN

Handelsposten kennzeichnen Seegebiete mit hohem Handelseinkommen. Wenn Sie hier Handelsfлотten positionieren, wird das Ihrem Handelseinkommen spürbar Auftrieb verleihen. Beschützen Sie Ihre Handelsschiffe mit Kriegsflotten.

Armeen & Flotten bilden

Militärische Expansion ist für imperiale Ansprüche von größter Bedeutung. In den Provinzhauptstädten können neue Armeen rekrutiert werden, während Schiffe in Häfen gebaut werden können.

UM NEUE EINHEITEN ZU BAUEN...

Wählen Sie eine Provinzhauptstadt oder einen Hafen und klicken Sie auf den Rekrutierungs-Tab, um die Optionen im **Übersichtsfenster** zu öffnen.

Klicken Sie oben im Fenster auf die gewünschte Einheit, um Sie zur Rekrutierungsliste hinzuzufügen.

Die Zahl oben links auf der Einheitenkarte gibt die Zahl der benötigten Runden an, bis die Einheit rekrutiert ist.

Die Art der zur Rekrutierung verfügbaren Einheiten hängt von den Militärgebäuden in der Provinz oder im Hafen ab, wo der Bau stattfindet.

Rekrutierung mit Generälen & Admirälen

Generäle und Admiräle haben die Fähigkeit, frisch ausgebildete Rekruten direkt zu einer Armee oder Flotte zu beordern.

UM NEUE EINHEITEN ZU REKRUTIEREN...

Wählen Sie den General oder Admiral auf der Kampagnenkarte und verwenden Sie den Rekrutierungs-Tab im **Übersichtsfenster**.

Rekrutierte Einheiten bewegen sich automatisch zu der entsprechenden Armee oder Flotte.

GENERÄLE & ADMIRÄLE REKRUTIEREN

Sie können neue Anführer für Ihre Soldaten und Flotten rekrutieren, indem Sie einfach im Übersichtsfenster auf das **General/Admiral rekrutieren-Feld** klicken.

Anschließend können Sie aus einem Pool verfügbarer Charaktere auswählen, die alle eigene Fähigkeiten und Eigenschaften besitzen. Alle vier Runden wird diesem Pool ein neuer Charakter hinzugefügt.

Die Anzahl der Generäle und Admiräle unter Ihrem Befehl ist begrenzt, wenngleich der Bau einer Militärakademie oder Heeresakademie in Ihrer Heimatprovinz die maximale Anzahl militärischer Anführer erhöht.

Ihr Reich verwalten

Napoleon: Total War stellt Ihnen eine Reihe von Hilfsmitteln zur Verfügung, um Ihr Reich aufzubauen und zu verwalten. Die verfügbaren Optionen hängen von der aktuell gespielten Kampagne ab, wenngleich sämtliche Optionen in der Europäischen Kampagne und den Kampagnen der Koalition freigeschaltet werden.

IHRE NATION

Das **Regierungsdetailsfenster** bietet Ihnen einen Überblick über Ihre Nation und ermöglicht Ihnen die Verwaltung der Bereiche Politik, Regierung und Handel.

POLITIK

Der **Politik-Tab** erlaubt die Festlegung der Besteuerung und die Aktivierung der automatischen Verwaltung von Steuerpolitik und Bau.

STEUERN AUTOMATISCH VERWALTEN - Über das Kontrollkästchen in diesem Fenster können Sie die Steuern durch die Computer-KI automatisch verwalten lassen.

BAU AUTOMATISCH VERWALTEN - Über das Kontrollkästchen in diesem Fenster können Sie den Gebäudebau durch die Computer-KI automatisch verwalten lassen.

REGIERUNG UND MINISTER

Der **Minister-Tab** enthält Informationen über Ihre Regierungsmitglieder, die Gouverneure der Kolonien und deren Boni. Je nach Regierungsform Ihrer Nation können Sie in diesem Fenster eine Wahl ausrufen oder Minister ersetzen.

UM DIE REGIERUNGSFORM ZU ÄNDERN...

Jede Regierungsform bietet bestimmte Vorteile, aber Sie müssen die Bedingungen für eine Auflehnung schaffen, um einen Wechsel der Regierungsform herbeizuführen. Siehe *Öffentliche Ordnung und Revolutionen*.

HANDEL

Der Handels-Tab zeigt sämtliche Ressourcen, die von überall her in Ihre Hauptstadt gebracht werden, und wohin sie exportiert werden.

Steigern Sie Ihr Vermögen, indem Sie die Ressourcen in Ihren Provinzen ausbeuten und mittels Diplomatie Handelsabkommen mit rivalisierenden Nationen schließen. Steigern Sie Ihr Handelseinkommen, indem Sie Handelsfлотten zu Handelsposten entsenden.

Technologie und Aufklärung

Die höheren Schulen und Universitäten ermöglichen die Forschung nach neuen Technologien und Ideen.

Aber seien Sie vorsichtig, denn eine aufgeklärte Bevölkerung kann Reformen verlangen, die wiederum in eine Revolution der Unterkasse münden können. Siehe *Öffentliche Ordnung und Revolutionen*.

UM DIE TECHNOLOGIE ZU VERBESSERN...

Klicken Sie auf das **Technologiefeld**, um das **Technologiefenster** zu öffnen.

Wählen Sie die Technologie aus, die Sie erforschen möchten.

Das Symbol der gewählten Technologie blinkt auf und zeigt die Zahl der Runden an, die zur Erforschung benötigt werden. Befindet sich ein **Edelmann** in einer Universität, beschleunigt er die Forschung.

Sie können Edelmänner auch zu Universitäten anderer Nationen senden, um dort Technologien zu stehlen.

Wenn alle Nationen außer einer über eine Technologie verfügen, wird diese zum „Allgemeingut“ und ist allgemein verfügbar.

Diplomatie

Die Pflege der Beziehungen zu anderen Nationen durch das Schmieden von Bündnissen und den Abschluss von Handelsabkommen beschleunigt Ihren Weg zum Sieg.

UM DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN ZU BEGINNEN...

Klicken Sie auf das **Diplomatiefeld**, um die diplomatischen Beziehungen zwischen den Nationen anzusehen.

Wählen Sie eine Nation aus, indem Sie auf ihre Flagge klicken.

Mit den Pfeilen schalten Sie die Karte um. Sie können sehen, was die jeweils angewählte Nation über ihre Rivalen denkt und was diese wiederum über sie denken.

Klicken Sie auf das **Verhandlungen eröffnen-Feld**, um mit der gewählten Nation in diplomatische Verhandlungen einzutreten.

Prestige

Prestige ist ein Maßstab für Ihren Ruf unter anderen Nationen.

UM PRESTIGE ZU VERDIELEN...

Sie können Ihren Fortschritt im **Prestige-Tab** über die **Ziel-Übersicht** im Auge behalten. Sie können auf verschiedenen Wegen Prestige gewinnen, darunter durch Siege, die Erforschung von Technologien und die Errichtung bestimmter Gebäude.

Öffentliche Ordnung und Revolutionen

ZUFRIEDENHEIT

Wenn Ihre Bevölkerung zufrieden ist, wächst sie beständig an. Steuern fließen und Ihre Provinzen blühen auf.

Die Bevölkerung ist in die herrschende Klasse und die Unterklasse aufgeteilt. Die Struktur der Klassen hängt von Ihrer Regierungsform ab. Zufriedenheit muss zwischen den Klassen ausgeglichen sein, um Rebellionen und Revolutionen zu verhindern.

UM DIE ÖFFENTLICHE ORDNUNG ZU WAHREN...

- Errichten Sie für Ihr Volk Unterhaltungsgebäude wie Tavernen.
- Bauen Sie angemessene Garnisonen auf, um die Repression in den Provinzen zu erhöhen.
- Achten Sie in allen Provinzen auf eine angemessene Besteuerung.
- Befreien Sie unzufriedene Provinzen von der Steuer.

REVOLUTIONEN

Rebellionen können sich weit ausdehnen, während Revolutionen ausschließlich in Ihrer Provinzhauptstadt stattfinden. Im Falle einer Revolution müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ebenfalls die Regierungsform ändern möchten oder ob das bestehende Regime beibehalten werden soll.

Auf Seiten der Revolutionäre müssen Sie die Hauptstadt einnehmen. Wenn Sie sich dem bestehenden Regime anschließen, müssen Sie die Revolutionäre aus der Provinz vertreiben.

Wenn Sie Ihre Ziele in einer Revolution nicht erreichen, ist die Kampagne beendet. Revolutionen können auch herbeigeführt werden, um eine Änderung der Regierungsform zu bewirken.

Wenn Sie Frankreich spielen, sind Sie nicht von Revolutionen betroffen, wohl aber die rivalisierenden Nationen in Mehrspieler-Kampagnen und den Kampagnen der Koalition.

Ihre Provinzen

Sie müssen die Hauptstadt einer Provinz kontrollieren, um eine Provinz zu beherrschen. Abgesehen von einer Hauptstadt enthalten Provinzen ebenfalls:

Städte – Diese Siedlungen können drei verschiedenen Arten angehören, jeweils mit eigener Gebäudekette.

Industriezentren – Industriezentren steigern Ihre Waffenproduktion oder sorgen für mehr industrielle Produktion.

Bildungszentren – Bildungszentren dienen zur Sammlung von Wissen oder höherer Bildung und Forschung.

Handelszentren – Handelszentren werden für die Entwicklung des Handels Ihrer Provinzen benötigt. Von diesen Städten können außerdem nahegelegene Truppen versorgt werden.

Ressourcen – In den meisten Provinzen gibt es nützliche natürliche Ressourcen. Wenn Sie diese Ressourcen mithilfe von Bauernhöfen, Minen oder Mühlen ausbeuten, steigt die Produktivität und das Handelseinkommen.

Handelsrouten – Ein Netzwerk aus Handelswegen zu Land und zu Wasser zeigt den aktiven Handel Ihrer Nation und anderer Nationen an.

Provinzhauptstädte

Die Hauptstadt ist die zentrale Schaltstelle einer Provinz und gleichzeitig ihre Informationsquelle. Per *Doppelklick* auf eine Hauptstadt erscheint die **Provinzdetailsübersicht** mit Informationen über:

PROVINZWOHLSTAND

Der Wohlstand einer Provinz ist im Wesentlichen die Summe aus dem Wohlstand durch Städte und dem Einkommen durch Gebäude und Steuern einer Provinz.

ÖFFENTLICHE ORDNUNG

Sorgen Sie für eine ausgeglichene Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung, um den Status Quo beizubehalten. Die Übersicht zeigt die Einflussfaktoren für beide Bevölkerungsklassen an.

Entwicklung einer Provinz

Bei der Entwicklung von Provinzen stehen Ihnen eine Reihe von Optionen zur Auswahl.

UM NEUE GEBÄUDE ZU ERRICHTEN...

Provinzhauptstädte bieten Bauplätze für neue Gebäude, von denen manche nur in Hauptstädten errichtet werden können.

Wählen Sie eine Provinzhauptstadt und bewegen Sie die Maus im **Übersichtsfenster** über Ihre Bauplätze.

Manche Optionen erfordern die Erforschung bestimmter Technologien, bevor sie verfügbar werden.

UM GEBÄUDETYPEN ZU ÄNDERN...

Jedes Gebäude gehört zu einer Gebäudekette, wobei jede Kette Ihrer Nation auf verschiedene Weise hilft. Je weiter Sie eine Kette bauen, desto größer wird der Nutzen durch die Gebäude.

Das **Gebäudeart ändern**-Feld im **Übersichtsfenster** ermöglicht Ihnen, ein Gebäude in ein Gebäude derselben Stufe einer anderen Gebäudekette umzuwandeln, ohne es abreißen zu müssen.

UM BEVÖLKERUNGSWACHSTUM ZU ERREICHEN...

Steigern Sie das Bevölkerungswachstum, indem Sie Bauernhöfe und Fischereihäfen bauen oder ausbauen und neue landwirtschaftliche Technologien erforschen. Auch Steuersenkungen für die Unterkasse unterstützen das Bevölkerungswachstum.

UM GEBÄUDE AUSZUBAUEN...

Klicken Sie auf einen Städteplatz oder eine Hauptstadt und ordnen Sie mithilfe des **Übersichtsfensters** einen Gebäudeausbau an.

UM RESSOURCEN AUSZUBEUTEN...

Klicken Sie auf ein Ressourcensymbol auf der Karte und ordnen Sie mithilfe des **Übersichtsfensters** einen Neubau oder den Ausbau eines bestehenden Ressourcengebäudes an.

UM DIE INFRASTRUKTUR AUSZUBAUEN...

Der Ausbau der Straßen steigert Ihre Handelskapazität. Im **Infrastruktur**-Tab des **Übersichtsfensters** können Sie für eine gewählte Siedlung Straßen bauen.

Gefechte

Wenn Sie im **Aufstellungsfenster** die Angriffsoption wählen, erscheint das Schlachtfeld bzw. das Meer. Hier können Sie Ihre Streitkräfte aufstellen, bevor der eigentliche Echtzeitkampf beginnt und Ihre Fähigkeiten als Kommandeur auf die Probe gestellt werden.

GEFECHTS AUFSTELLUNG

Die Aufstellung der Einheiten bildet die erste Phase eines Gefechtes. Hier können Sie Ihre Einheiten positionieren. Truppen und Schiffe müssen innerhalb des markierten **Aufstellungsbereichs** positioniert werden.

Die Qualität der Generäle bestimmt, wer seine Armee zuerst aufstellen wird. Je besser der kommandierende General, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie Ihre Truppen nach ihrem Gegner aufstellen dürfen, wodurch Sie bereits vor Beginn des Gefechts einen Vorteil haben.

Einheiten, die auf der Kampagnenkarte Opfer eines Hinterhaltes werden, haben nicht die Möglichkeit, sich aufzustellen.



Klicken Sie oben im Bild auf das Aufstellung beenden-Feld, um mit dem Gefecht zu beginnen.

SO GEWINNEN SIE GEFECHTE

Um ein Gefecht zu gewinnen, müssen Sie den Feind vernichten oder seine Moral brechen, um ihn zur Flucht oder Kapitulation zu zwingen.

Die Uhr in der Gefechtssteuerung zeigt die maximale Dauer eines Gefechts an.

Der Angreifer muss den Verteidiger innerhalb dieses Zeitlimits in die Flucht schlagen oder vernichten, sonst verliert er den Konflikt. Der Verteidiger muss für einen Sieg lediglich durchhalten und sich den Angreifer bis zum Ende der Zeit vom Leib halten.

MORAL

Der Mut oder die Disziplin einer Einheit in der Hitze des Gefechts ist abhängig von ihrer Moral.

Die Einheitsmoral wird von zahlreichen Faktoren positiv beeinflusst, darunter Ausbildung, Erfahrung und die Anwesenheit eines motivierenden Generals oder Admirals.

Die Einheitsmoral kann durch eine Unzahl von Faktoren sinken, darunter Erschöpfung, Feindbeschuss oder ein Angriff von der Flanke oder von hinten.

Die Moral bricht zusammen, wenn eine Einheit erkennt, dass Sie in Unterzahl ist, sich für unterlegen hält oder wenn andere Einheiten in ihrer Nähe fliehen.

FLUCHT

Ein blinkendes Einheitsbanner bedeutet, dass die Moral einer Einheit oder einer Schiffsbesatzung wankt. Kurze Zeit später bricht die Einheit den Kampf ab und flieht.

Fliehende Einheiten befolgen keine Befehle mehr, es sei denn, sie stammen von einem General oder Admiral.

BELAGERUNGEN

Wenn eine Armee eine befestigte Stadt angreift, beginnt eine Belagerung. Diese Kämpfe erfordern ein anderes taktisches Vorgehen der beteiligten Kräfte.

Das Ziel der Angreifer ist das Durchbrechen der Befestigung und die Vernichtung des Feindes. Zum Erreichen dieses Ziels bestehen mehrere Möglichkeiten:

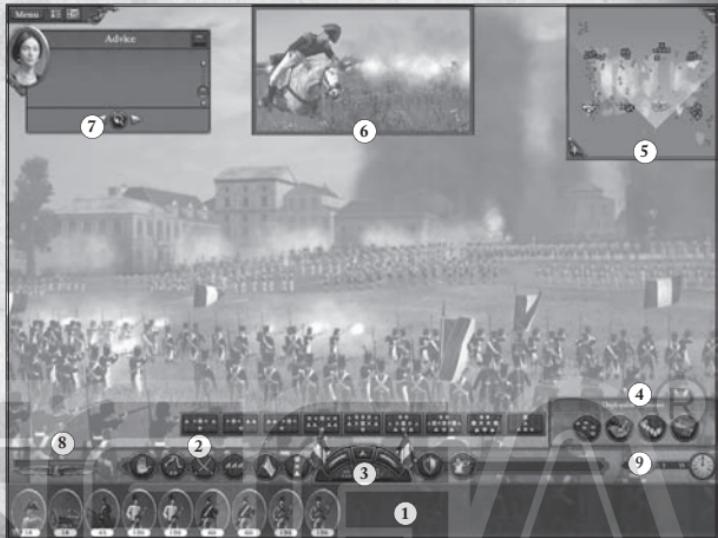
ARTILLERIE - Konzentrieren Sie Ihr Feuer und setzen Sie Ihre schwersten Geschütze ein, um eine Bresche in die feindliche Mauer zu schießen. Wählen Sie Ihre Artillerie und machen Sie einen *Rechtsklick* auf einen Teil der Mauer, um den Befehl zu geben.

ANKEREISEN UND SEILE - Viele Infanterieeinheiten tragen Ankereisen und Seile für Belagerungen mit sich. Sie setzen die Ankereisen ein, indem Sie die Maus über der Mauer bewegen und einen *Rechtsklick* machen, sobald das richtige Symbol erscheint.

Einheitensteuerung

Land- und Seegefechte teilen viele gemeinsame Kontrollelemente wie die **Gefechtssteuerung** und das **Übersichtsfenster**.

1. Übersichtsfenster
2. Einheitensteuerung
3. Manöverkompass
4. Verfügbare Verteidigungsmittel
5. Radarkarte
6. Gefechtsereignisse
7. Berater(in)
8. Kräfteverhältnis
9. Gefechtsdauer



Gefechtssteuerung

RADARKARTE

Die Radarkarte gewährt Ihnen eine Luftansicht des Schlachtfelds und zeigt die Positionen der Einheiten an. Mit Plus und Minus können Sie heran- oder herauszoomen.

KRÄFTEVERHÄLTNIS

Der farbige senkrechte Balken links unten im Bild stellt die Stärke Ihrer Armee im Vergleich zur Stärke Ihres Gegners dar.

GEFECHTSUHR

Die Uhr zeigt an, wie viel Zeit bis zum Ende des Gefechts verbleibt. Mithilfe der Steuerelemente kann die Geschwindigkeit des Gefechts erhöht, verlangsamt und pausiert werden.

DAS ÜBERSICHTSFENSTER

Das **Übersichtsfenster** enthält die Karten, die die Einheiten Ihrer Armee oder Flotte darstellen. Gruppierte Einheiten werden durch eine Nummer und einen farbigen Rahmen hervorgehoben.

Machen sie im Pausenmodus einen *Rechtsklick* auf eine Einheitenkarte, erscheint das **Infofenster** der Einheit.

Die Gefechtsoberfläche

Diese Oberfläche unterscheidet sich je nachdem, ob Sie an Land oder zu Wasser kämpfen.

Bei Landgefechten...

MANÖVERKOMPASS

Mit dem Manöverkompass können Sie Feineinstellungen an Ihren Befehlen vornehmen. Mit dem Vor- und Zurück-Pfeil in der oberen Hälfte können Sie eine ausgewählte Einheit ein kurzes Stück vorwärts oder rückwärts marschieren lassen. Mit dem Links- und Rechts-Pfeil drehen Sie die Einheit.



Mit den seitlichen Feldern im unteren Teil des Kompass' ändern Sie Breite und Tiefe einer Einheit.

VERFÜGBARE VERTEIDIGUNGSMITTEL

Dieses Fenster erscheint, wenn bestimmte Einheiten gewählt werden, die Verteidigungsmittel auf dem Schlachtfeld nutzen können – entweder in der Aufstellungsphase oder direkt im Kampf.



FORMATIONEN

Klicken Sie auf dieses Feld, um für eine Gruppierung eine Formation zu wählen. Es erscheint ein Fenster mit verschiedenen Formationen zur Auswahl. Wenn Sie erneut klicken, verschwindet das Fenster wieder.



EINHEITEN GRUPPIEREN

Indem Sie auf dieses Feld klicken, fassen Sie die gewählten Einheiten zu einer Gruppierung zusammen. Sie können die Gruppierung entweder per Klick auf ihr Nummern-Tab erneut anwählen oder indem Sie die entsprechende Taste drücken.



HALT

Das Halt-Feld bricht Befehle ab und lässt die gewählten Einheiten auf der Stelle anhalten.



LAUFEN

Mit dem Laufen-Feld können Sie zwischen Laufen und Gehen hin- und herwechseln.

NAHKAMPFMODUS

Per Klick auf dieses Feld treten die gewählten Nahkampfeinheiten in den Nahkampfmodus. Solange der Modus aktiv ist, sind alle Angriffe dieser Einheiten Nahkampfangriffe.

PLÄNKELMODUS

Aktivieren Sie diesen Modus, damit die gewählten Einheiten Nahkämpfe vermeiden und sich in sichere Schussentfernung zurückziehen. Leichte Infanterie befindet sich standardmäßig im Plänkelmodus.

DEFENSIVMODUS

Im Defensivmodus kämpfen Einheiten defensiv. Sie versuchen, ihre Formation im Falle eines Angriffs beizubehalten. Fliehenden Feinden setzen Sie nicht nach.

FEUER FREI

Das Feuer frei-Feld aktiviert bzw. deaktiviert den Feuer frei-Modus für die gewählten Truppen, der sie auf jedes Ziel in Reichweite feuern lässt.

RÜCKZUG

Befiehlt den gewählten Einheiten, sich geordnet zurückzuziehen. Zum Abbrechen erneut klicken.

SONDERFÄHIGKEITEN

Es gibt eine Reihe von Sonderfähigkeitsfeldern (u.A. den hier dargestellten Plänkelmodus), die spezielle Formationen, Munitionstypen oder Fähigkeiten, die einer Einheit zur Verfügung stehen, aktivieren.

In Seegefechten...



1. Windanzeiger
2. Feuerradius
3. Übersichtsfenster

4. Einheitensteuerung
5. Manöverkompass
6. Breitseitenfelder

7. Munitionstypen
8. Kräfteverhältnis

MANÖVERKOMPASS

Wird zur Feineinstellung von Schiffsbefehlen verwendet. Mit den Pfeilen können Sie Ihr Schiff dirigieren und drehen. Das Symbol in der Mitte zeigt an, ob das gewählte Schiff mit vollen, halben oder gar keinen Segeln unterwegs ist. So bestimmen Sie die Geschwindigkeit des Schiffs im Verhältnis zur Windrichtung. Mit dem Plus- und Minusfeld an den Seiten können Sie die Segel hissen und reffen.



FORMATIONSFELD

Öffnet ein Fenster, in dem Sie für die gewählte Gruppierung voreingestellte Formationen festlegen können.



BREITSEITENFELDER

Mit diesen Feldern können Sie die gewählten Schiffskanonen direkt steuern. Per Klick auf das linke Breitseitenfeld (backbord) werden Ihre Kanonen geladen und feuerbereit gemacht. Das voranschreitende rote Band zeigt an, wann die Kanonen feuerbereit sind. Ist die Anzeige gefüllt, klicken Sie erneut auf das Feld für eine volle Breitseite. Der Feuerradius hilft Ihnen dabei, Ihre Reichweite abzuschätzen.

GRUPPIERUNGSFELD



Klicken Sie auf dieses Feld, um zwei oder mehr Schiffe zu einer Gruppierung zusammenzufassen. So können Sie schneller Einheiten wählen, Formationen einstellen und Befehle mehreren Schiffen gleichzeitig erteilen. Um eine Gruppierung aufzulösen, klicken Sie erneut auf das Gruppierungsfeld.

FEIND ENTERN



Klicken Sie auf das Entern-Feld und machen Sie anschließend einen *Rechtsklick* auf ein feindliches Schiff, um ein Entermanöver durchzuführen. Sie können ein Manöver jederzeit abbrechen, indem Sie das Feld erneut anklicken oder einen anderen Befehl geben.

SCHIFF REPARIEREN



Per Klick auf dieses Feld geben Sie den Befehl mit der Reparatur des ausgewählten Schiffes bzw. der ausgewählten Schiffe zu beginnen. Schiffe in Reparatur stellen alle Bewegungs- und Angriffsbefehle zurück, bis die Arbeit abgeschlossen ist oder ein anderer Befehl gegeben wird.

SCHIFF ANKERN



Mit diesem Feld halten Sie das gewählte Schiff an. Geben Sie einen neuen Befehl, um den Anker zu lichten.

RÜCKZUG



Über das Rückzugsfeld ziehen Sie Ihr Schiff aus dem Gefecht zurück.

FEUER FREI



Das Feuer frei-Feld befiehlt dem gewählten Schiff „nach eigenem Ermessen“ auf jedes Ziel zu feuern, das sich ihm bietet. Das Feld ist standardmäßig aktiv. Wenn Sie es deaktivieren, feuert Ihr Schiff nicht.

MUNITIONSTYPEN



Wenn Sie einen anderen Munitionstyp wählen, schießen Sie auf andere Bereiche eines feindlichen Schiffes.



Wählen Sie **Kanonenkugeln** für maximalen Schaden am Rumpf.



Wählen Sie **Kartätschen**, um die Decks und die Besatzung aufs Korn zu nehmen.



Wählen Sie **Kettenkugel**, um die Segel und Masten zu beschädigen.

WINDANZEIGER

Der Wind spielt bei Segefechten eine wichtige Rolle. Zu wissen, woher der Wind weht und wie Ihr Schiff sich verhält, ist von entscheidender Bedeutung. Der Windanzeiger oben in der Gefechtsansicht zeigt die aktuelle Windrichtung an. Der Anzeiger auf der Radarkarte zeigt ebenfalls den vorherrschenden Wind an und wenn Sie ein Schiff anwählen, erscheint ein Pfeil, der ebenfalls die Windrichtung anzeigt.

Einheitssymbole

Es gibt eine Vielzahl von Hilfsmitteln, mit denen Sie Ihre Land- und Seeeinheiten verwalten und befehligen können. Über jeder Einheit und jedem Schiff zeigen verschiedene Symbole die Nation, Erfahrung, Moral sowie den Typ an.



1 Typsymbol
2 Erfahrungsgrad
3 Moral
4 Flagge

ERFAHRUNG VON EINHEITEN

Der Erfahrungsgrad wird durch eine Reihe von Winkeln angegeben, sodass Sie Ihre erfahrensten und damit stärksten Einheiten leicht erkennen können. Einheiten können im Verlauf eines Gefechts an Erfahrung gewinnen.

MORAL VON EINHEITEN

Dieser Balken zeigt den aktuellen Moralwert der Einheit an. Einheiten beginnen ein Gefecht mit maximaler Moral, obwohl die Länge des Balkens sich von Einheit zu Einheit unterscheidet. Während die Moral sinkt, verfärbt sich der Balken von grün zu gelb und schließlich zu rot. Sobald die Moral einer Einheit gebrochen ist, blinkt die Flagge der betreffenden Einheit weiß, um anzudeuten, dass die Einheit vom Schlachtfeld flieht.

EINHEITENTYP

Eine typische Armee besteht aus verschiedenen Einheitentypen, jeder mit eigenen Stärken und Schwächen. Diese Symbole helfen Ihnen dabei, Einheitentypen schnell zu identifizieren.

	Linieninfanterie		Leichte Kavallerie
	Leichte Infanterie		Lanzenreiter
	Nahkampfinfanterie		Fernwaffenkavallerie
	Gewehrschützen		Pferdeartillerie
	Grenadiere		Artillerie
	Kavallerie		Mörser

Mehrspieler-Gefechte

Sie können Mehrspieler-Gefechte mit bis zu 8 Spielern veranstalten.

Im **Hauptmenü** müssen Sie zunächst wählen, ob Sie online oder über ein lokales Netzwerk spielen möchten.

IHR WELTRANG

Bei Napoleon: Total War hat jeder Spieler einen Rang. Ihr Rang verbessert sich, wenn Sie Ranglistenspiele spielen. Sie können ihn deutlich verbessern, wenn Sie höher eingeschätzte Spieler besiegen. Nichtranglistenspiele haben keine Auswirkung auf Ihren Rang.

Die Statistik zu Ihrem Weltrang können Sie sich über die **Spielerstatistik** im **Hauptmenü** unter **Mehrspieler** ansehen. Hier sehen Sie Ihren aktuellen Mehrspieler-Rekord sowie Ihre freigeschalteten Erfolge. Diese erhalten Sie sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus, indem Sie Großstädte vollbringen.

DROP-IN-GEFECHTE

Über diese Option springen Sie direkt in ein 1-gegen-1-Online-Land- oder Segefecht. Bei Drop-in-Gefechten treten Sie oftmals gegen einen Gegner mit ähnlichem Rang an. Wenn Sie diese Option wählen, können Sie zudem in einem Einzelspielergefecht einer Kampagne teilnehmen.

DIE MEHRSPIELER-LOBBY

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen alle verfügbaren Spiele. Sie können Filter festlegen, um gezielt nach einer Spielart zu suchen, beispielsweise Gefechtstyp und Ranglistenspiel. Von hier aus können Sie einem Spiel beitreten oder ein eigenes Spiel ausrichten.

EIN GEFECHT AUSRICHTEN

Wählen Sie zunächst den Gefechtstyp und anschließend eine Karte. Führen Sie dann verschiedene Spieleinstellungen durch, bevor Sie das Gefecht austragen. Das Spiel erscheint in der Gefechtsliste, sodass andere Spieler beitreten können, und Sie werden zur **Spielloobby** weitergeleitet.

DIE SPIELLOBBY

Hier können Spieler, die einem bestimmten Spiel beitreten, chatten sowie ihr Bündnis, ihre Nation und ihre Einheiten für den bevorstehenden Kampf wählen. In einem Nichtranglistenspiel können auch KI-Armeen hinzugefügt werden, um Bündnisse zu ermöglichen.

OPTIONEN NACH DEM GEFECHT

Nach einem Mehrspielergefecht haben Sie die Möglichkeit, das Gefecht erneut zu spielen, ohne zur Lobby zurückkehren zu müssen.

Mehrspieler-Kampagnen

Bei Napoleon: Total War können Sie jetzt Kampagnengefechte gegen menschliche Gegner spielen.

Im **Hauptmenü** müssen Sie zunächst wählen, ob Sie online oder über ein lokales Netzwerk spielen möchten.

EINE KAMPAGNE STARTEN

Wählen Sie den **Kampagnenspiele-Tab** in der **Mehrspieler-Lobby**, um die verfügbaren Kampagnenspiele, an denen Sie teilnehmen können, zu sehen. Hier haben Sie jetzt die Möglichkeit, eine Kampagne auszutragen oder ein ausgerichtetes Spiel fortzusetzen.

EINE KAMPAGNE AUSTRAGEN

Wenn Sie eine Kampagne austragen, müssen Sie dem Spiel zunächst einen Namen geben, dann ein optionales Passwort auswählen und anschließend wählen, welche von Napoleons Kampagnen Sie spielen möchten.

DIE KAMPAGNENSPIEL-LOBBY

Auf diesem Bildschirm kann der Gastgeber einen Freund von der Freundesliste einladen, bevor er die Einstellungen des Kampagnenspiels ändert.

Neben Optionen wie **Spielart**, **Einheitsgröße** und der Option **KI-Bewegung anzeigen** kann der Gastgeber die Rundenzeit und die Gefechtsdauer einstellen sowie ob andere Spieler Gefechte anstelle der KI spielen dürfen.

Zusätzlich muss noch eine Einstellung gewählt werden, wie Gefechte gehandhabt werden, wenn sich die Entscheidung darüber, ob ein Gefecht ausgetragen oder automatisch ablaufen soll, zwischen den Spielern unterscheidet.

MEHRSPIELERRUNDEN

In **Mehrspieler-Kampagnen** kann der aktive Spieler sämtliche gewöhnliche Kampagnenaufgaben erfüllen. Der Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, kann alles machen, mit Ausnahme: seine Charaktere, Armeen und Flotten zu bewegen.