

HANDBUCH

 RELATED DESIGNS

 cdv
www.cdv.de



Sie brauchen
Hilfe?
Siehe Seite 70!

Sicherheitshinweis

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 Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z.B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und dieses 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 weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

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

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
2. Installation	6
2.1 Systemvoraussetzungen	6
3. Das Spielprinzip	6
4. Bildschirmaufbau	7
4.1 Infoleiste	7
4.2 Bedienfeld (Menüleiste)	7
4.3 Infomap	8
4.4 Missionsinfo	8
5. Steuerung	8
5.1 Allgemeines	8
5.2 Gruppieren von Einheiten	9
5.3 Befehlskette	9
5.4 Einheiten ausbilden/Upgrades erforschen	9
5.5 Gebäude errichten	10
5.6 Kamerasteuerung	10
6. Beschaffung von Rohstoffen	10
6.1 Standardabbau	10
6.2 Jagen	11
6.3 Fischen	11
6.4 Handel	11
7. Kampfmodi	12
8. Einzelspieler	12
8.1 Die Kampagne	12
8.2 Zufallskarte und vorgefertigte Karte	12
9. Lokales Netzwerk	13
10. Gamespy Arcade	13



© 2003 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. CDV, das CDV-Logo und *No Man's Land* sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Related Designs in Deutschland und/oder anderen Ländern.

USES BINK VIDEO. Copyright © 1991-2003 by RAD Game Tools, Inc.

USES FMOD sound and music system, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2003

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All right reserved.



11. Menüsyste	14
11.1 Hauptmenü	14
11.2 Einzelspieler	14
11.3 Optionen	15
11.4 Spielmenü	16
11.5 Diplomatiemenü	16
11.6 Chatfenster	17
12. Besondere Funktionen	18
12.1 Kampfbonussystem	18
12.2 Formationen	18
12.3 Erfahrung	19
12.4 Eliteeinheiten und Helden	20
12.5 Forts: Bauen und Erobern	20
12.6 Eisenbahn	21
12.6.1 Steuerung der Eisenbahn	21
12.6.2 Bau der Eisenbahnstrecke	21
12.7 Gegenupgrades	22
12.8 Kopfgeldjäger	23
12.8.1 Kopfgeldjäger anheuern	23
12.8.2 Kopfgeldjäger umlenken/überbieten	23
13. Die Völker	24
13.1 Die Spanier (SPA)	24
13.1.1 Spanier - Gebäude	24
13.1.2 Spanier - Standardeinheiten	26
13.1.3 Spanier - Eliteeinheiten	28
13.1.4 Spanier - Upgrades (Standard)	28
13.1.5 Spanier - Upgrades (Eliteeinheiten)	30
13.2 Die Waldindianer (WID)	31
13.2.1 Waldindianer - Gebäude	31
13.2.2 Waldindianer - Standardeinheiten	32
13.2.3 Waldindianer - Eliteeinheiten	34
13.3 Die Prarieindianer (PRI)	38
13.3.1 Prarieindianer - Gebäude	38
13.3.2 Prarieindianer - Standardeinheiten	40
13.3.3 Prarieindianer - Eliteeinheiten	41
13.3.4 Prarieindianer - Upgrades (Standard)	42
13.3.5 Prarieindianer - Upgrades (Eliteeinheiten)	43
13.4 Die Engländer (ENG)	44
13.4.1 Engländer - Gebäude	44
13.4.2 Engländer - Standardeinheiten	46
13.4.3 Engländer - Eliteeinheiten	48
13.4.4 Engländer - Upgrades (Standard)	48
13.4.5 Engländer - Upgrades (Eliteeinheiten)	50
13.5 Die Patrioten (PAT)	51
13.5.1 Patrioten - Gebäude	51
13.5.2 Patrioten - Standardeinheiten	53
13.5.3 Patrioten - Eliteeinheiten	54
13.5.4 Patrioten - Upgrades (Standard)	55
13.5.5 Patrioten - Upgrades (Eliteeinheiten)	56
13.6 Die Siedler (SID)	57
13.6.1 Siedler - Gebäude	57
13.6.2 Siedler - Standardeinheiten	59
13.6.3 Siedler - Eliteeinheiten	61
13.6.4 Siedler - Upgrades (Standard)	61
13.6.5 Siedler - Upgrades (Eliteeinheiten)	63
14. Credits	64
15. Lizenzvereinbarungen	68
16. Support	70

Besuchen Sie
www.nomans-land.de
für weitere Infos und Updates!



1. Einleitung

Herzlich willkommen in der Welt von *No Man's Land*, dem Echtzeitstrategiespiel, das Sie in die Lage versetzt, die spannende Geschichte um die Besiedelung des neuen Kontinents als spielerische Herausforderung nachzuerleben. In *No Man's Land* lenken Sie die Geschicklichkeit von 6 unterschiedlichen Völkern in ihrem Kampf um Freiheit und Gerechtigkeit über einen Zeitraum von 300 Jahren amerikanischer Geschichte. Dieses Handbuch hilft Ihnen, sich mit der Bedienung des Spiels vertraut zu machen, und bietet einen leichten Einstieg in die spannende Welt von *No Man's Land*. Wir empfehlen Ihnen zudem die beiden Einführungs-Levels (Tutorials) zu spielen, in denen Ihnen die wichtigsten Dinge spielerisch erklärt werden.

TIPP:

Auch für erfahrene Echtzeitstrategiespieler ist das Tutorial interessant, da dieses den Prolog zur 1. Kampagne darstellt. Sie werden so auf die spannende Geschichte eingestimmt, die Sie in der spanischen Kampagne erleben werden. Für letzte Änderungen und Ergänzungen zum schriftlichen Regelwerk nutzen Sie bitte die auf der CD im Stammverzeichnis befindliche *readme.txt*-Datei.

2. Installation/ Systemvoraussetzung

Legen Sie die *No Man's Land*-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn das Setup nicht automatisch startet, nachdem Sie die CD eingelegt haben, rufen Sie das Startmenü von Windows auf. Wählen Sie nun den Befehl "Ausführen" und tragen Sie in der Befehlszeile "X:\setup.exe" ein, wobei das X: für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

Bestätigen Sie Ihren Eintrag mit OK und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Sie können das Programm im Windows-Startmenü unter *No Man's Land* starten. Falls Sie während der Installation einen alternativen Pfad angegeben haben, finden Sie das Programm an entsprechender Stelle.

2.1 System- voraussetzungen

- CPU:** PIII 667 Mhz (1.2 Ghz empf.)
Speicher: 128 MB RAM (256 MB empf.)
Controls: Maus, Tastatur
Grafik: 3D Grafikkarte mit 16 MB RAM, DirectX 9 kompatibel (32 MB empf.)
Sound: Direct Sound kompatible Soundkarte
DirectX: Version 9.0 oder höher
Festplatte: 1GB freier Speicherplatz
CD-ROM: 4x CD ROM oder schneller
OS: Windows 98, Windows ME, Windows 2000 oder Windows XP

3. Das Spielprinzip

No Man's Land ist ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel und bietet eine ähnliche Funktionalität wie vergleichbare Titel des Genres. Sie steuern Ihre Einheiten mit der Maus über die 3D-Landschaft, errichten Gebäude, sammeln Rohstoffe und erschaffen nach und nach eine funktionierende Infrastruktur, um Einheiten für den Kampf ausbilden zu können. In drei Kampagnen erleben Sie als Anführer der Spanier, Wald- und Prärieindianer, Engländer, Patrioten und Siedler die spannende Geschichte um die Besiedlung Amerikas und können den Kampf der verschiedenen Interessengruppen taktisch mitgestalten, indem Sie die Kontrolle verschiedener individueller Heldenfiguren und deren Armeen übernehmen.

TIPP:

In diesem Handbuch und im Spiel werden die einzelnen Völker folgendermaßen abgekürzt:

Spanier (**SPA**), Waldindianer (**WID**), Prärieindianer (**PRI**), Engländer (**ENG**), Patrioten (**PAT**), Siedler (**SID**)

4. Bildschirmaufbau



4.1 Infoleiste

Hier befindet sich die Ressourcenanzeige, die dem Spieler Aufschluss über die Menge der abgebauten und vorrätigen Rohstoffe gibt.

- 1 - Gold
- 2 - Holz
- 3 - Nahrung
- 4 - Darstellung des benötigten/vorhandenen Wohnraums. Wird der Wohnraum knapp, müssen neue Wohngebäude errichtet werden.
- 5 - Spielername
- 6 - Infofeld: Hier erhalten Sie alle relevanten Informationen über gerade ausgewählte Einheiten, Gebäude oder Vehikel. Über und neben dem Icon des ausgewählten Objekts lassen sich Werte wie Lebensenergie (Hit Points), Mana, Erfahrung und Kampfkraft ablesen. Bei Auswahl einer Goldmine oder eines Feldes erscheinen Informationen über die noch dort abbaubaren Ressourcen.
- 7 - Buttons für das Kampfverhalten

4.2 Bedienfeld (Menüleiste)

Mit der Menüleiste im unteren linken Bildschirmbereich können Sie alle wesentlichen Spielinhalte kontrollieren, Bauaufträge erteilen, das Kampfverhalten bestimmen und die speziellen Funktionen und Fertigkeiten von Einheiten, Gebäuden, Schiffen etc. aktivieren.



8 - Bedienfeld: Je nach Art des ausgewählten Objektes erscheinen hier die zugehörigen Funktionsbuttons. Bei Auswahl einer Kaserne sind hier zum Beispiel die Buttons für die ausbildbaren Einheiten zu sehen.

9 - Gruppenleiste: Hier erscheinen alle zu einer ausgewählten Gruppe gehörenden Einheiten. Über diese Leiste können einzelne Einheiten aus der Gruppe direkt ausgewählt werden, um beispielsweise Verwundete vom Kampf zurückzuziehen.

10 - Formationen: An dieser Stelle können bei einigen gruppierten Einheiten Formationen ausgewählt werden.

4.3 Infomap

In der rechten unteren Bildschirmecke befindet sich die automatische Karte, die Aufschluss über bereits aufgeklärte Kartenbereiche gibt.

11 - Automatische Karte

12 - Umschalten zwischen den Kartentypen: Die Militärmiete zeigt Ihnen alle eigenen und feindl. Militärgebäude und Kampfeinheiten, bei der Wirtschaftskartenansicht sind nur zivile Einheiten und Gebäude sichtbar, bei normaler Kartenansicht sind sowohl militärische als auch wirtschaftl. Komponenten sichtbar.

13 - Untätige Arbeitseinheiten auswählen: Mit einem Klick auf diese Schaltfläche wählen Sie die nächste untaugliche Arbeitseinheit aus, die Sie anschließend eine neue Tätigkeit zuweisen können. Ein Druck auf die Space-Taste zentriert den Bildschirm auf die jeweilige Einheit.

14 - Signal geben: Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie in Mehrspielerpartien ein Signal an befreundete Spieler senden, das von den Gegenspielern nicht gesehen werden kann. Klicken Sie hierfür auf die Stelle der Minimap, auf der das Signal erscheinen soll und drücken Sie den Button "Signal geben".

15 - Alle untauglichen Arbeitseinheiten auswählen: Mit einem Klick auf diese Schaltfläche, wählen Sie alle untauglichen Arbeitseinheiten aus.

16 - Heldenicon: Ein Klick auf ein Heldenicon wählt automatisch den entsprechenden Helden aus, ein Doppelklick zentriert die Hauptansicht auf diesen Helden.

4.4 Missionsinfo

Oben rechts können Sie bei bestimmten Missionen zusätzliche Informationen über die Missionsziele ablesen. Diese Informationen sind nicht immer verfügbar und kommen nur in einigen Missionen vor.

5. Steuerung

5.1 Allgemeines

Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Tastaturschrotts bieten für erfahrene Spieler einen zusätzlichen Komfort. Grundsätzlich werden Objekte im Spiel mit der **LINKEN** Maustaste ausgewählt und alle Aktionen mit Klick mit der **RECHTEN** Maustaste ausgeführt. Der kontextsensitive Mauszeiger verändert sein Aussehen je nach möglicher Aktion wie folgt:



Aufsetzen: Kann die ausgewählte Einheit reißen, wird sie auf einen Rechtsklick hin aufsteigen.



Einhügeln: Ein Rechtsklick auf ein Gebäude oder Vehikel, das Einheiten aufnehmen kann, quartiert die ausgewählte Einheit dort ein.



Rohstoff abbauen/abliefern: Die Einheit begibt sich zur Rohstoffquelle und beginnt dann selbstständig mit dem Abbau und dem Transport zur nächstgelegenen Sammelstelle.



Angreifen: Die ausgewählte Einheit wird mit einem Rechtsklick das entsprechende Objekt oder die gegnerische Einheit attackieren.

5.2 Gruppieren von Einheiten

Sie können mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen, indem Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die gewünschten Einheiten ziehen.

Durch Doppelklick auf eine Einheit markieren Sie automatisch alle anderen Einheiten des gleichen Typs innerhalb des sichtbaren Bildschirmausschnittes.

Um mehrere Gruppen einfach voneinander zu unterscheiden, können Sie Nummern vergeben (0-9). Sie weisen einer Gruppe eine Nummer zu, indem Sie bei ausgewählter Gruppe STRG und die entsprechende Ziffer auf der Tastatur drücken. Zum erneuten Auswählen der Gruppe brauchen Sie anschließend nur die jeweilige Zifferntaste zu drücken.

Bei zweimaligem Drücken einer Zifferntaste zentriert sich die Hauptansicht zudem über der ausgewählten Gruppe.

Möchten Sie einer bereits bestehenden Gruppe eine Einheit hinzufügen, so können Sie durch Betätigen von SHIFT und Linksklick Einheiten hinzufügen oder aus dem Gruppenverband entfernen.

5.3 Befehlskette

Sie können einer Einheit eine Kette von Befehlen erteilen. Dabei werden 2 Arten unterschieden: einmaliges Ausführen einer Befehlskette und „unendliches“ Ausführen einer Befehlskette.

Einmaliges Ausführen: Klicken Sie die gewünschte Einheit an und lassen Sie die SHIFT-Taste gedrückt. Jetzt können Sie dieser Einheit mehrere Befehle zuweisen. So können Sie beispielsweise mehrere Punkte auf der Karte durch Drücken der rechten Maustaste anklicken. Solange sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, werden die Befehle der Kette hinzugefügt und die Einheit führt sie nach und nach aus.

„Unendliches“ Ausführen: Wenn Sie wollen, dass die Einheit die Befehle unendlich ausführt, dann klicken Sie diese Einheit an und lassen die STRG-Taste gedrückt. Wenn Sie jetzt beispielsweise durch Drücken der rechten Maustaste mehrere Punkte auf der Karte markieren, dann wird die Einheit so lange hin und her laufen, bis Sie ihr einen anderen Befehl geben. So können Sie leicht Patrouillenwege für Ihre Einheiten bestimmen.

TIPP:
Wenn Sie einer Einheit mit STRG den Befehl geben mehrere Gebäude zu reparieren, dann wird sie nacheinander die beschädigten Gebäude reparieren (sofern Rohstoffe vorhanden sind). Sie haben damit quasi eine automatische Reparatur geschaffen.

5.4 Einheiten ausbilden/Upgrades erforschen

Um eine Einheit auszubilden, klicken Sie das gewünschte Gebäude an (z.B. Langhaus der Waldindianer) und klicken Sie anschließend auf das Icon der Einheit (z.B. den Krieger). Ein Doppelklick auf dieses Icon bewirkt, dass Sie mehrere Einheiten dieses Typs in die Warteschleife geben können. Bedenken Sie, dass Sie nur dann Einheiten ausbilden können, wenn Sie genügend Rohstoffe dafür besitzen. Jede Einheit benötigt eine Weile, bis sie ausgebildet ist.

Ein Upgrade wird ebenfalls wie eine Einheit entwickelt. Upgrades werten bestimmte Eigenschaften Ihrer Einheiten oder Gebäude auf (bessere Angriffswerte, höhere Sichtweite etc.). Um ein bestimmtes Upgrade zu erforschen, klicken Sie zunächst das gewünschte Gebäude an und anschließend auf das Upgrade. Wenn Sie genügend Rohstoffe besitzen, wird das Upgrade nach einer bestimmten Zeit entwickelt.

Während der Kampagne werden Ihnen nicht immer alle Upgrades zur Verfügung stehen. Wundern Sie sich also bitte nicht, wenn ein Gebäude nicht vorhanden ist. Dieses wurde aus spielerischen Gründen an dieser Stelle „gesperrt“.

5.5 Gebäude errichten

Gebäude können nur von Ihren Arbeitseinheiten errichtet werden. Jedes Volk besitzt eine männliche und eine weibliche Arbeitseinheit (z.B. Frau und Krieger der Wald-Indianer). Um ein bestimmtes Gebäude zu errichten, klicken Sie eine Arbeitseinheit an und anschließend auf das Symbol „Gebäude errichten“ bzw. „erweitertes Gebäude errichten“. Sie haben nun die Möglichkeit, durch Linksklick auf das gewünschte Gebäude dieses auszuwählen und es anschließend in der Landschaft zu platzieren (durch erneutes Linksklicken). Bedenken Sie aber, dass Sie die nötigen Rohstoffe dafür benötigen. Wird das Gebäude rot dargestellt, kann es an dem ausgewählten Ort nicht gebaut werden. Dies kann daran liegen, dass das Gebäude nur an speziellen Orten gebaut werden kann (z.B. Feld, Goldvorkommen oder am Ufer) oder sich z.B. Bäume oder Einheiten an dem Punkt befinden. Während der Kampagne werden Ihnen nicht immer alle Gebäude zur Verfügung stehen. Wundern Sie sich also bitte nicht, wenn ein Gebäude nicht vorhanden ist. Dieses wurde aus spielerischen Gründen an dieser Stelle „gesperrt“.

TIPP:

Bevor Sie ein Gebäude in der Landschaft plazieren, können Sie es in 90-Grad-Schritten drehen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen.

5.6 Kamerasteuerung

No Man's Land wurde so designed, dass Sie es problemlos aus einer festen Kameraperspektive spielen können. Sie haben aber dennoch die Möglichkeit, jederzeit im Spielgeschehen die Kamera frei zu rotieren oder zu zoomen, wenn Sie das wünschen.

Kamera rotieren (bzw. kippen): Damit Sie die Kamera rotieren lassen können, müssen Sie in Optionsmenü unter dem Menüpunkt „Allgemein“ den Haken unter dem Punkt „Kamera feststellen“ deaktivieren. Nun können Sie im Spiel entweder über die Tasten „Entf“ und „Ende“ die Kamera rotieren lassen oder indem Sie die mittlere

Maustaste gedrückt halten. Durch das Halten der mittleren Maustaste haben Sie jetzt eine völlig freie Kamera, d.h. Sie können durch Bewegen der Maus nach oben oder unten die Ansicht bis zu einem gewissen Grad auch kippen. Eine Bewegung nach rechts oder links lässt die Kamera rotieren.

TIPP:

Sollten Sie einmal die Übersicht verlieren, so gelangen Sie durch Drücken der Taste „Pos1“ wieder in die Standardkameraperspektive.

Kamera zoomen: Damit Sie im Spiel zoomen können, muss im Optionsmenü unter dem Menüpunkt „Allgemein“ der Punkt „Zoomen ermöglichen“ angeklickt sein (durch einen Haken). Sie können nun mit den Tasten „Bild hoch“ bzw. „Bild runter“ rein- bzw. herauszoomen. Besitzen Sie eine Maus mit Rad, dann können Sie durch das Drehen nach oben bzw. unten ebenfalls rein- bzw. herauszoomen.

6. Beschaffung von Rohstoffen

In *No Man's Land* gibt es drei abbaubare Rohstoffe: Holz, Nahrung und Gold. Jede Einheit und jedes Gebäude verbraucht eine gewisse Menge eines oder mehrerer dieser Elemente. Bei der Auswahl des zu bauenden Gebäudes oder der auszubildenden Einheit, gibt Ihnen der eingeblendete Tooltipps direkt im Spiel Auskunft über die Menge des benötigten Rohstoffs. Ein rot dargestellter Wert bedeutet, dass zum Ausführen des Bau- oder Ausbildungsauftrages nicht genug des betreffenden Rohstoffs vorhanden ist.

Die 3 Rohstoffe sind im Einzelnen:

6.1 Standardabbau



Holz

Holz wird durch das Abholzen von Bäumen gewonnen. Jede Arbeitseinheit kann jeden Baum in Reichweite fällen und bringt anschließend das gewonnen Holz selbstständig zum nächstgelegenen Lagerhaus oder Hauptgebäude.



Nahrung

Durch das Bewirtschaften von Feldern wird Nahrung gewonnen, die insbesondere für die Ausbildung von Kampfeinheiten wichtig ist. Fruchtbaren Boden ist selten und nur an einigen festgelegten Punkten der Landschaft von *No Man's Land* zu finden. Um das Land urbar zu machen, muss ein entsprechendes Farm-Gebäude (Finca, Feld etc.) darauf errichtet werden. Anschließend können bis zu 5 Arbeitseinheiten das Feld bewirtschaften, bis es abgeerntet ist und nur noch ein Minimum an Nahrung produzieren kann.



Gold

Sobald der Spieler auf einem goldhaltigen Erzvorkommen eine Goldmine errichtet hat, können seine Arbeitseinheiten dort Gold abbauen. Goldvorkommen sind genau wie fruchtbare Böden nur an bestimmten Punkten der Karte vorhanden und nur begrenzt ergiebig.

TIPP:

Ressourcen können nur in begrenzten Mengen abgebaut werden. Achten Sie also darauf, dass Sie Ihre Angriffe stets gut vorbereiten und keine Einheiten verheizen.

6.2 Jagen

Zusätzlich zu den drei Standardrohstoffen, können einige Einheiten im Spiel durch die Jagd auf wilde Tiere ebenfalls Nahrung beschaffen.

Der spanische Infanterist, die Bogen- und Gewehrschützen der Wald- und Prärieindianer, der Wachsoldat und der Trapper der Engländer, der Milizionär der Patrioten und der Cowboy der Siedler können erlegte Tiere ausweiden und die daraus gewonnene Nahrung wird dem Gesamtkonto des Spielers hinzugaddiert.

6.3 Fischen

Zusätzlich zum Jagen oder Ernten können Spanier und Engländer Nahrung auch über den Fischfang erhalten. Stellen Sie dazu in Ihrem Hafen in Ihrer Werft ein

Fischerboot her und suchen Sie anschließend nahrungsreiche Fischgründe (kleine Fischschwärme können nicht gefangen werden). Wenn Sie Fischgründe gefunden haben, wählen Sie zunächst Ihr Fischerboot aus und rechtsklicken dann auf die Fische. Das Fischerboot wird jetzt automatisch eine Reuse auswerfen und die Fische fangen. Das Boot pendelt dabei immer zwischen Ihrem Hafen und denn Fischgründen hin und her.

TIPP:

Sobald Sie eine Reuse ausgelegt haben, kann sich auch jeder andere Spieler an Ihren Fischgründen bedienen, ohne selbst eine Reuse auslegen zu müssen. Achten Sie daher darauf, diese immer gut zu verteidigen.

6.4 Handel

In bestimmten Kampagnenlevels, weiteren Einzelspieler Modi, sowie in Mehrspielerpartien haben Sie die Möglichkeit, Holz und Nahrung über Ihren Handelposten einzukaufen bzw. zu verkaufen. Jedes Volk besitzt einen solchen Handelposten. Bei den Spaniern heißt er beispielsweise „Warenkontor“, bei den Waldindianern „Handelshaus“ und bei den Prärieindianern „Handelszelt“. Um Handel zu treiben, klicken Sie das entsprechende Gebäude an. Sie können nun entscheiden, ob Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen möchten. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger auf das gewünschte Symbol. Sie sehen auf einen Blick, wieviel Gold Sie der Einkauf des Rohstoffes kosten wird bzw. wieviel Gold Sie für den Verkauf des Rohstoffes erhalten werden. Durch Klicken auf das entsprechende Symbol erteilen Sie den Auftrag. Wie beim Ausbilden von Einheiten können Sie mehrere Aufträge in die Warteschleife geben. Es dauert jeweils eine gewisse Zeit, bis Ihnen der Rohstoff oder das Gold gutgeschrieben bzw. abgezogen wurde.

TIPP:

Die Höhe des Preises richtet sich nach Angebot und Nachfrage. Je mehr Sie (oder einer Ihrer Mitspieler) von einem bestimmten Rohstoff kaufen, um so höher wird der Preis. Achten Sie daher genau darauf, mit was Sie handeln, um die Preise stabil zu halten.



7. Kampfmodi

Jede Einheit in *No Man's Land* kann in einen von 5 verschiedenen Modi versetzt werden, die das Kampfverhalten bestimmen:



Kampf einstellen

Die Einheit wehrt sich nicht, auch nicht, wenn sie angegriffen wird.



Stellung halten

Die Einheit verharrt an ihrer Stelle und bekämpft alle Gegner in ihrer Reichweite.



Defensiv

Die Einheit bekämpft den Gegner nur, wenn sie angegriffen wird. Wenn sie ihn besiegt hat, dann kehrt sie an ihren Ausgangspunkt zurück.



Offensiv

Die Einheit bekämpft den Gegner, bis sie ihn vernichtet hat oder sie selbst vernichtet wurde. Bewegt die Einheit sich auf ein Ziel zu, dann ignoriert sie Angriffe, bis sie ihr Ziel erreicht hat.



Gebiet verteidigen:

Die Einheit bekämpft den Gegner, der in Sichtweite liegt, und kehrt an ihren Ausgangspunkt zurück.

8. Einzelspieler

No Man's Land bietet Ihnen im Einzelspielermodus entweder die Möglichkeit, den spannenden Kampagnenmodus Mission für Mission zu erleben, oder ein Gefecht gegen den Computer auf einer zufällig generierten oder vorgefertigten Karte zu bestehen.

8.1 Die Kampagne

In drei umfangreichen Kampagnen können Sie die Geschicke der 6 Völker in *No Man's Land* bestimmen. Die erste Kampagne lässt Sie an der Seite des spanischen Abgesandten Carvinez Abenteuer in der Anfangszeit der Kolonialisierung Amerikas bestehen.

Die zweite Kampagne handelt vom Schicksal zweier Indianerstämme und ihres Kampfes um die Freiheit.

Die 3. Kampagne hat das Nachspielen einer Familienchronik zum Inhalt. Zu Beginn begleiten Sie den Uhrahn der Familie Sanders auf seinen ersten Schritten in der Neuen Welt. Im zweiten Teil der Kampagne helfen Sie einem Nachkommen eben jenes Sanders beim Freiheitskampf gegen seine englischen Unterdrücker und zu guter Letzt stehen Sie dem jüngsten Spross der Familie Sanders bei seinem Aufstieg im Wilden Westen bei.

Die Kampagnen sollten in der vorgesehenen Reihenfolge gespielt werden. Sie können allerdings auch mit einer beliebigen Kampagne beginnen. Allerdings verpassen Sie dadurch unter Umständen wichtige Elemente der Geschichte.

8.2 Zufallskarte und vorgefertigte Karte

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, Einzelgefechte gegen den Computergegner zu bestehen. *No Man's Land* bietet per Zufall generierte Karten, die Sie in einem übersichtlichen Menü an Ihre Wünsche anpassen können, sowie eine Auswahl an vorgefertigten Karten.

9. Lokales Netzwerk

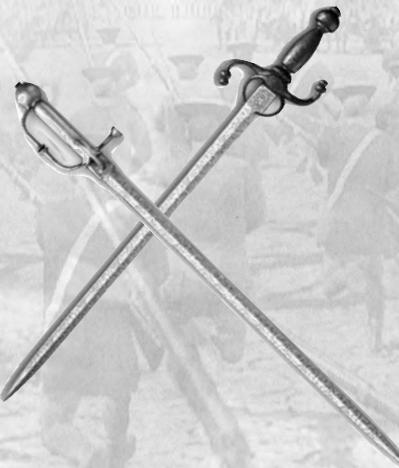
Um ein Spiel im lokalen Netzwerk (LAN) zu beginnen, müssen Sie zunächst einen Namen angeben, unter dem Sie im Netzwerk für die anderen Spieler sichtbar sind. Unter dem Eingabefeld sehen Sie eine Liste der bereits offenen Spiele im Netz. Ist die Liste leer, sind keine Spiele gestartet worden.

Sie können bereits vorhandenen Spielen beitreten, wenn die maximale Spieleranzahl (8) noch nicht erreicht wurde, indem Sie den Namen des betreffenden Spiels in der Liste auswählen und auf „Beitreten“ klicken.

Um selbst ein Netzwerkspiel zu beginnen, links-klicken Sie auf die Schaltfläche „Erstellen“.

Im nachfolgenden Menü lassen sich alle Parameter für ein LAN-Spiel konfigurieren.

So lassen sich vorgefertigte Karten auswählen, die vorhandene Ressourcenmenge festlegen und einstellen, welcher Spielmodus gelten soll.



Die möglichen Modi sind:

DEATHMATCH: Jeder gegen jeden. Der überlebende Spieler gewinnt.

HELDEN ELIMINIEREN:

Es gewinnt der Spieler, dessen Held (der sich bereits zu Beginn auf der Karte befindet und am goldenen Rahmen des Heldenicon zu erkennen ist) bis zum Schluss überlebt hat. Dieser Held kann nicht mit Hilfe des Kopfgeldjägers eliminiert werden.

DOMINATION: Es gewinnt der Spieler, der die Mehrzahl der gegnerischen Flaggen eine bestimmte Zeit lang hält.

KING OF THE HILL: Es gewinnt der Spieler, der die Flagge auf dem Hügel eine bestimmte Zeit gehalten hat.

BAHNSTRECKE ZERSTÖREN/VERTEIDIGEN:

Es gewinnt entweder der Spieler, der innerhalb des Zeitlimits die Bahnstrecke errichtet hat oder der Spieler, der dies innerhalb des Zeitlimits verhindert.

WETTLAUF UM DIE EISENBAHNTRASSE:

Es gewinnt der Spieler, der als Erster seine Bahnstrecke von einem Kartenrand zum anderen Kartenrand gebaut hat.

Um dem Spiel zusätzliche Spannung zu verleihen, können Sie auch ein Zeitlimit für die Partie festsetzen. Eigene Spiele können zur späteren Analyse aufgezeichnet werden.

Mit dem Drop-Down-Menü „Handicap“ können erfahrene Spieler der Fairness halber ein Handicap einstellen, um in Mehrspielerpartien ein ausgeglichenes Verhältnis zu gewährleisten.

10. Gamespy Arcade

Siehe www.gamespy.com für weitere Informationen.



11. Menüsystem

Sobald das Spiel gestartet wurde, erscheint das Hauptmenü von *No Man's Land*. Von dort aus haben Sie die Möglichkeit, in den Einzelspielermodus zu gelangen, ein Spiel im lokalen Netzwerk zu starten oder die Einstellungen des Spiels über das Optionen-Menü zu ändern.

11.1 Hauptmenü

Einzelspieler: Um das Spiel im Einzelspielermodus zu erleben, müssen Sie zunächst ein Profil anlegen, indem Sie einen Profilnamen in das Eingabefeld tippen. Das Spiel kann mehrere Profile verschiedener Spieler verwalten, in denen gespeicherte Spielstände und der jeweilige Fortschritt innerhalb der Kampagnen abgespeichert werden.

Lokales Netzwerk: Über diesen Menüpunkt gelangen Sie in das Mehrspieler-Menü für das Lokale Netzwerk, in dem Sie gegen bis zu 7 andere Spieler antreten können.

Optionen: Mit einem Klick auf diesen Menüpunkt können Sie die Einstellungen des Spiels nach Ihren Wünschen verändern.

Mitwirkende: Hier können Sie die Liste mit den Namen derer abrufen, die an der Entstehung von *No Man's Land* beteiligt waren.

Programmende: Ein Klick auf diesen Menüpunkt beendet das Spiel und lässt Sie zum Windows Desktop zurückkehren.

11.2 Einzelspieler

Kampagne: Über diesen Menüpunkt gelangen Sie in den Auswahlmodus für die Einzelspielerkampagnen. Dort stehen Ihnen drei Kampagnen zur Verfügung, die Sie in der vorgegebenen Reihenfolge absolvieren sollen. Erfolgreich beendete Missionen innerhalb der Kampagnen sind über die Listenansicht jederzeit wieder spielbar.

Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, die Einführungsmissionen zu spielen, um sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen.

Für alle Missionen der Kampagnen stehen drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die sowohl Neueinsteiger als auch erfahrenen Spielern gerecht werden. Der Schwierigkeitsgrad „leicht“ wird allerdings erst freigeschaltet, sobald Sie eine Mission auf „normal“ verloren haben. Für jede Mission können Sie den Schwierigkeitsgrad einzeln wählen.

Eigenes Spiel: Hier haben Sie die Möglichkeit, ein Gefecht gegen den Computergegner zu bestreiten. Sie können verschiedene Parameter nach Ihren Wünschen konfigurieren. Das Menü ist mit dem unter „Lokales Netzwerk“ beschriebenen Menü identisch.

Spielstand laden: Haben Sie zuvor einen Spielstand gespeichert, gelangen Sie durch Klick auf diesen Button in das Auswahlmenü, in dem Sie diesen laden und das Spiel an der gespeicherten Stelle fortsetzen können.

Partie ansehen: *No Man's Land* bietet die Möglichkeit, Gefechte aufzuzeichnen und hinterher wieder anzusehen. Hier können Sie eine aufgezeichnete Partie einladen und sich anschauen.

Hauptmenü: Durch einen Klick auf diesen Button gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

11.3 Optionen

Allgemein: Hier lassen sich Parameter einstellen, die sich ganz allgemein auf das Spiel auswirken. Sie können festlegen, welche Einheiten auch dann angezeigt werden, wenn sie hinter anderen Objekten verborgen sind.

Ferner mit welcher Geschwindigkeit sich die Maus bewegt, wie schnell Sie mit den Cursor-tasten übers Spielfeld navigieren wollen und wie schnell das Spieleschehen vonstatten gehen soll.

Unten rechts können Sie verschiedene Spielhilfen aktivieren oder ausschalten. Durch Linksklick auf die Box vor dem jeweiligen Eintrag legen Sie fest, ob Sie per Maus über das Spielfeld scrollen können, ob anstelle der Kurzinfos erweiterte Spielhilfen im Spiel angezeigt werden, und ob die Kamera frei dreh- und zoombar sein soll.

Die letzten beiden Punkte legen fest, ob der Mauszeiger per Hardware dargestellt wird und ob im Hauptmenü im Hintergrund eine Spielsequenz abläuft oder nicht.

Grafik: Die Einstellungen dieses Menüs wirken sich direkt auf die Performance aus. Je nach der verwendeten Hardware empfiehlt es sich, die Qualität der optischen Darstellung zugunsten höherer Spielbarkeit zurückzuschalten.

Auflösung: Mit diesem Schalter können Sie die Auflösung in Pixeln einstellen, mit der das Spiel auf Ihrem Monitor angezeigt wird. Die Drop-Down-Liste zeigt alle Auflösungen an, die von Ihrer Grafikkarte unterstützt werden.

Objektqualität: Mit diesem Schalter lässt sich die Qualität der Einheiten im Spiel regeln. Eine hohe Einstellung zeigt die Objekte im Spiel mit größerem Detailgrad als eine niedrige, benötigt aber auch mehr Rechenpower.

Terrainqualität: Abhängig von der gewählten Einstellung werden die Bodentexturen im Spiel mit hohem oder niedrigem Datei-grad dargestellt. Besitzer kleinerer Rechner erreichen unter Umständen durch den Verzicht auf hochauflöste Bodentexturen eine bessere Spielgeschwindigkeit.

Partikelanzahl: Effekte im Spiel werden durch so genannte Partikel, das heißt, kleine Objekte in großer Anzahl dargestellt. Je mehr Partikel auf dem Bildschirm zu sehen sind, desto prachtvoller wirken Explosionen und Staubwolken, aber desto stärker wird der PC beansprucht. Mit diesem Drop-Down-Menü können Sie bestimmte Partikel-Effekte ausschalten. Für schwächere Rechner empfiehlt sich eine niedrige Einstellung.

Schattenqualität: Alle Objekte in *No Man's Land* werfen einen physikalisch korrekten berechneten Echtzeitschatten, der der Darstellung mehr Tiefe verleiht und für einen realistischeren Look sorgt. Allerdings ist dieser Echtzeitschatten sehr rechenintensiv. Zugunsten einer besseren Performance kann es daher ratsam sein, die Qualität des Schattenwurfs mit diesem Drop-Down-Menü zu reduzieren.

Übernehmen: Die Änderungen, die Sie vorgenommen haben, werden durch Betätigen dieses Buttons übernommen.

Sound: Unter diesem Menüpunkt können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und Musik nach Ihren persönlichen Vorlieben einstellen.

Steuerung: *No Man's Land* bietet Ihnen eine völlig frei konfigurierbare Steuerung. Mit Hilfe dieses Menüs können Sie jede im Spiel mögliche Aktion mit ihren persönlichen Tastenkürzeln verknüpfen, um im Spiel schnell reagieren zu können.



11.4 Spielmenü

Drücken Sie während einer Partie die ESC-Taste, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie Folgendes auswählen können:

Speichern: Durch Klick auf diesen Button gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie jederzeit die laufende Partie speichern können.

Laden: Haben Sie zuvor einen Einzelspieler-Spielstand gespeichert, gelangen Sie durch Klick auf diesen Button in das Auswahlmenü, in dem Sie diesen laden und das Spiel an der gespeicherten Stelle fortsetzen können.

Neu starten: Beendet die laufende Partie und startet sie neu (nur im Kampagnenmodus verfügbar).

Missionsziele: An dieser Stelle können Sie sich über die laufenden Missionsziele informieren. Dieses Menü können Sie durch Drücken von F10 direkt erreichen.

Nachrichtenliste: Sämtliche angezeigten Nachrichten, Tipps und Missionsziele werden in einer Liste gespeichert, die Sie jederzeit einsehen können.

Optionen: An dieser Stelle können Sie einen Teil der Optionen einstellen, wie eben unter „Optionen“ beschrieben.

Aktuelle Partie beenden: Beendet die laufende Partie, Sie gelangen zum Abrechnungsbildschirm.

Programm beenden: Beendet No Man's Land

Weiterspielen: Schließt das Spielmenü und Sie kehren ins Spiel zurück.

11.5 Diplomatiemenü

Für Einzel- und Mehrspielerpartien im Netzwerk steht Ihnen ein Diplomatiemenü zur Verfügung, in dem Sie einige Aktionen gegenüber Ihren Mitspielern festlegen können. In der Kampagne hat dieses Menü keinerlei Funktion.

Das Menü ist folgendermaßen aufgebaut:

Chat: In dieser Spalte können Sie bestimmen, wer von Ihren Mitspielern eine Nachricht bekommen soll, die sie mit dem Chatfenster verschicken (siehe unten). Klicken Sie mit der linken Maustaste das Kästchen an, um es zu aktivieren.

Sie können auch direkt einen der 4 Buttons drücken:

- **Alle Spieler:** Alle Spieler bekommen von Ihnen Nachrichten.
- **Feindliche Spieler:** Nur die feindlichen Spieler erhalten von Ihnen Nachrichten.
- **Verbündete Spieler:** Nur verbündete Spieler erhalten von Ihnen Nachrichten.
- **Neutrale Spieler:** Nur neutrale Spieler erhalten von Ihnen Nachrichten.

Name: Hier sehen Sie die Namen Ihrer Mitspieler.

Farbe: An dieser Stelle erkennen Sie, welche Farbe Ihre Mitspieler besitzen.

Volk: Hier wird das Volk Ihrer Mitspieler angezeigt.

Status: Der Status bestimmt, wie sich Ihre Einheiten gegenüber gegnerischen Einheiten verhalten.

- **Verbündet:** Einheiten/Gebäude dieses Volkes können Sie nicht angreifen, auch nicht, wenn Sie Ihren Einheiten den ausdrücklichen Befehl dazu geben. Bedenken Sie, dass Ihr Mitspieler ebenfalls mit Ihnen verbündet sein muss, damit auch Ihre Einheiten/Gebäude nicht angegriffen werden können.

• **Neutral:** Neutrale Einheiten/Gebäude werden von Ihren Einheiten nur dann angegriffen, wenn Sie Ihnen ausdrücklich den Befehl dazu geben. Ein automatischer Angriff Ihrer Einheiten erfolgt nicht.

• **Feind:** Feindliche Einheiten/Gebäude können von Ihren Einheiten automatisch bekämpft werden.

Sicht: Sicht bedeutet, der angewählte Spieler hat die gleiche Sicht wie Sie, d.h. er sieht das, was Sie auch sehen. Bei verbündeten Spielern ist es sinnvoll, diesen Punkt anzuklicken.

Tribut: Wenn Sie diesen Button anlicken, erhält dieser Spieler von Ihnen Tribut. Sie können mehrere Spieler anwählen, wodurch sich Ihre Ausgaben erhöhen. Der Tribut wird über folgende Buttons gesteuert:

• **Gold überweisen:** Durch Drücken dieses Buttons werden Ihnen jeweils 100 Gold abgezogen und dem ausgewählten Spieler überwiesen. Haben Sie mehrere Spieler angewählt, so erhält jeder dieser Spieler 100 Gold.

• **Nahrung überweisen:** Durch Drücken dieses Buttons werden Ihnen jeweils 100 Nahrung abgezogen und dem ausgewählten Spieler überwiesen. Haben Sie mehrere Spieler angewählt, so erhält jeder dieser Spieler 100 Nahrung.

• **Holz überweisen:** Durch Drücken dieses Buttons werden Ihnen jeweils 100 Holz abgezogen und dem ausgewählten Spieler überwiesen. Haben Sie mehrere Spieler angewählt, so erhält jeder dieser Spieler 100 Holz.

11.6 Chatfenster

Drücken Sie während einer laufenden Mehrspielerpartie die Enter-Taste, dann gelangen Sie in das Chatfenster. Hier können Sie ihren Mitspielern eine Nachricht eintippen. Durch Drücken des Buttons „Senden“ oder durch Drücken von Enter wird diese verschickt. Wer diese Nachricht erhält, lässt sich im Diplomatiemenü einstellen (siehe oben).



12. Besondere Funktionen

12.1 Kampfbonussystem

Bei *No Man's Land* ist Kampfeinheit nicht gleich Kampfeinheit. Im Laufe einer Partie müssen Sie genau überlegen, welche Truppen Sie gegen Ihre Gegner in die Schlacht schicken. Sie sollten dabei das Kampfbonus-system berücksichtigen. Reiter beispielsweise sind schnell und besitzen einen Angriffsbonus gegenüber normalen Fußtruppen. Trifft ein Reiter aber auf eine Einheit, die mit Pike bzw. Speer bewaffnet ist, dann ist sie ihr hoffnungslos unterlegen. Da empfiehlt es sich, den Reiter absatteln zu lassen und den Pikenier zu Fuß zu bekämpfen. Fernkämpfer sollten tunlichst vermeiden, dass ihnen Nahkämpfer mit Säbel, Axt oder Knüppel zu nah kommen, da diese einen Angriffsbonus auf Fernkämpfer besitzen. Land- und Schiffskanonen entfalten ihre volle Wirkung erst gegen Gebäude. Obwohl sie gegen Einheiten Flächenschaden anrichten, eignen sie sich eher gegen große unbewegliche Ziele. Versuchen Sie dagegen mit Säbel oder Gewehren Gebäude zu zerstören, so müssen Sie sich deutlich mehr Zeit nehmen, da normale Kampfeinheiten einen Malus gegen Gebäude besitzen.

12.2 Formationen

Formationen spielen in *No Man's Land* bei bestimmten Völkern und Militäreinheiten eine wichtige Rolle. Während die beiden indianischen Völker keine Formationen bilden können, kann bei den Spaniern praktisch jede Militäreinheit in eine Formation aufgenommen werden. In einer Formation haben maximal 32 Einheiten Platz. Die Geschwindigkeit mit der sich eine Formation bewegt richtet sich dabei nach der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit. Eine Formation macht am meisten Sinn, wenn sich in ihr nur Einheiten des gleichen Typs befinden (z.B. nur Infanteristen oder nur Reiter). **Jede Einheit** der 6 Völker

besitzt zudem die Möglichkeit, wenn sie sich in einer Gruppe befindet, sich zu verteilen (**Zerstreuen**). Dadurch ist eine Gruppe weniger anfällig für Waffen mit Flächenschaden (z.B. durch Kanonen).

Art der Formationen:



Reihe

Die Einheiten stellen sich in 2 Reihen hinter einander auf (max. 16 Einheiten pro Reihe). Diese Formation ist besonders wirkungsvoll, wenn sich in der 1. Reihe Nah- und in der 2. Reihe Fernkämpfer befinden. Die Formation ist sehr anfällig für Angriffe von den Seiten, da sich Einheiten in diese Richtungen nur bedingt wehren können. Vorteil der Reihe ist die große Feuerkraft nach vorne.



Karree

Die Einheiten der Formation stellen sich in einem Viereck auf (max. 8 Einheiten pro Reihe). Die Anfälligkeit gegen Angriffe ist für alle Seiten gleich hoch, ebenso die Wirkungsmöglichkeiten in alle Richtungen. Karrees sind am effektivsten in unübersichtlichen Situationen, in denen man mit Angriffen aus allen Richtungen rechnen muss.



Kolonne

Glieder zu jeweils zwei Einheiten formieren sich hintereinander. Ein Vorteil dieser Formation besteht in ihrer Beweglichkeit. Somit können Engpassen sehr gut durchschritten werden. Die Kolonne bietet von vorne und von hinten ein kleineres Ziel. Das ist auch ihr größter Nachteil, da ihre Feuerkraft dadurch beschränkt ist.



Zange

Diese Formation eignet sich besonders für Reiter. Sie ist besonders effektiv, wenn sie aus einem Karree entsteht. Der Gegner wird dann in einer Zangenbewegung umschlossen und kann so wirkungsvoll bekämpft werden.

Einheiten, die Formationen bilden können:

- **Spanier:**

Säbelkämpfer, Pikenier, Infanterist, Konquistador, Kanone, Konquistador zu Pferd

- **Engländer:**

Infanterist, Dragoner, Wache, Kanone, Dragoner zu Pferd

- **Patrioten:**

Kontinentsoldat, Milizsoldat, Kanone, Kontinentsoldat zu Pferd, Milizsoldat zu Pferd (Fernkämpfer)

- **Siedler:**

Infanterist, Kavallerist, Kanone, Kavallerist zu Pferd

12.3 Erfahrung

Jede Kampfeinheit bei *No Man's Land* gewinnt durch Bekämpfung einer gegnerischen Einheit an Erfahrung. Es gibt insgesamt 5 Erfahrungsstufen. Während in der ersten Erfahrungsstufe nur zwei Attribute der Einheit verbessert werden (wie die Hit Points und der Angriffswert), sind es in der letzte Stufe 5 Attribute:

- Hit Points

- Angriffswert

- Sichtweite

- Geschwindigkeit

- Waffenreichweite

Insofern besitzt eine erfahrene Einheit einen deutlichen Vorteil in Kämpfen gegenüber unerfahrenen Einheiten.





12.4 Eliteeinheiten und Helden

Jedes Volk verfügt über je 3 Eliteeinheiten. Eine Eliteeinheit ist besonders stark, heilt sich automatisch selbst und besitzt zahlreiche Spezialfähigkeiten (z.B. best. Zaubersprüche), die in bestimmten Gebäuden erforscht werden müssen. Die Anwendung dieser Fähigkeiten ist normalerweise vom sog. Manavorrat abhängig und kann nur bei einer bestimmten Manamenge aktiviert werden. Jede Eliteeinheit kann immer nur 1x pro Spieler vorhanden sein. Stirbt die Eliteeinheit, so kann sie neu ausgebildet werden (weitere Informationen zu den Eliteeinheiten finden Sie unter dem Kapitel "Die Völker"). In der Kampagne besitzen einige Helden die Eigenschaften von Eliteeinheiten. Sie können allerdings nicht wieder neu ausgebildet werden, da sie fester Bestandteil der Geschichte sind. Achten Sie daher sorgsam auf Ihre Helden, da Sie die Mission verloren haben, wenn einer Ihrer Helden stirbt.

In der folgenden Liste sehen Sie, welcher Eliteeinheit Ihre Helden in den einzelnen Kampagnen entsprechen:

• Spanier:

Carvinez	Pistolenshütze
Mendoza	Gouverneur

• Waldindianer:

Magua	Tierbeschwörer
Te-Gle-Ha	Geisterbeschwörer

• Prärieindianer:

Fliegender Stern	Häuptling
Grasvogel	Schattenkrieger
Graves Wiesel	Medizinmann

• Engländer:

Jeremiah Sanders	Trapper
Aaron Harper	Pilgervater

• Patrioten:

Samuel Sanders	Patriot
Frédéric Fouquet	Franz. Militärberater

• Siedler:

William (Billy) Sanders	Leichenbestatter
-------------------------	------------------

12.5 Forts: Bauen und Erobern

Bis auf die Prärieindianer ist jedes Volk in der Lage, ein Fort bzw. eine Palisadenumzäunung zu errichten. Sie sollten ein Fort immer an strategisch wichtigen Stellen (wie z.B. an Goldvorkommen) bauen, um diese besser verteidigen zu können. In einem Fort sind alle Einheiten und Gebäude vor normalen Schusswaffen geschützt. Sie können nur mit ballistischen Waffen (Kanonenkugeln, Pfeilen etc.) angegriffen werden.

In die Mauern bzw. Palisaden des Forts können Sie Türme errichten, in denen Sie Fernkampfeinheiten (wie z.B. Gewehrschützen) einquartieren sollten. Diese bekämpfen dann selbstständig gegnerische Ziele. Damit die eigenen Truppen das Fort verlassen können, stehen Ihnen zusätzlich Tore zur Verfügung (weitere Informationen zum Errichten von Forts erhalten Sie in den jeweiligen Kapiteln der einzelnen Völker).

Ein Fort ist somit ein wichtiger Verteidigungsposten, den Sie unbedingt halten sollten. Gelingt es nämlich nur einer einzigen gegnerischen Einheit in das Fort einzudringen, so wird dieses neutral (es färbt sich weiß um) und bleibt es, solange sich der Gegner im Fort befindet. Sie als ehemaliger Fortbesitzer können jetzt weder die Tore bedienen noch die Mauern reparieren oder Türme in die Mauern platziieren.

Gelingt es Ihrem Gegner alle feindlichen Einheiten und Gebäude innerhalb des Forts zu vernichten, so geht das gesamte Fort in dessen Besitz über und er kann nun seine eigenen Türme und Tore in die Fortmauern setzen. Sie können natürlich jederzeit versuchen, das Fort zurückzuerobern.

12.6 Eisenbahn

Die Eisenbahn spielt sowohl in den Kampagnen als auch in anderen Modi eine wichtige Rolle. In den Kampagnen müssen Sie z.B. als Prärieindianer den Bau der Eisenbahn durch Ihr Land verhindern, als Siedler müssen Sie später den Bau vorantreiben.

Die Eisenbahn selbst können Sie dabei nicht selber herstellen. Sie steht Ihnen bei den jeweiligen Mission oder in den Mehrspielermodi „Bahnstrecke zerstören/verteidigen“ und „Wettlauf um die Eisenbahntrasse“ bereits beim Start zur Verfügung und kann von keinem Spieler zerstört werden.

12.6.1 Steuerung der Eisenbahn

Sie können die Eisenbahn direkt steuern, indem Sie die Lok anlicken und dann den Zug entweder vorwärts oder rückwärts fahren lassen. Ein Klick auf das Stoppsymbol lässt den Zug anhalten.

Wenn Sie im Spielmodus „Bahnstrecke zerstören/verteidigen“ die Eisenbahn rückwärts aus der Karte fahren lassen, dann erhalten Sie nach einer bestimmten Zeit Nachschub in Form von Truppen.

In den angehängten Waggons können Sie zudem Truppen einquartieren und so über eine größere Strecke transportieren. Die Einheiten können allerdings nicht aus dem Wagon kämpfen, eignen sich aber hervorragend dazu, den Gegner zu überraschen, wenn Sie die Truppen plötzlich aus dem Wagon ausquartieren.

12.6.2 Bau der Eisenbahnstrecke

In jeder Eisenbahnmission besitzen Sie einen Bahnhof, der nicht nachgebaut werden kann. Achten Sie daher darauf, dass dieser nicht zerstört wird, denn nur im Bahnhof können Sie Schienen herstellen. Dazu klicken

Sie den Bahnhof an und anschließend auf das Schienensymbol. Die Schiene wird jetzt produziert. Sobald das geschehen ist, wird automatisch eine Trasse von Schwellen vor Ihrer Eisenbahn gelegt. Damit Ihr Zug darauf fahren kann, muss nun eine Arbeitseinheit (z.B. Siedler oder Siedlerin) die eigentliche Schiene verlegen. Klicken Sie dazu zunächst eine Arbeitseinheit an und anschließend mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Schwellensteinstück. Die Arbeitseinheit wird nun die Schiene verlegen.

Bedenken Sie bitte, dass Sie jede Schiene einzeln im Bahnhof herstellen müssen, sie allerdings mehrere Schienenstücke in die Produktionsschleife geben können.

Um in den beiden Eisenbahnmodi zu gewinnen, muss Ihr Zug vorwärts aus der Karte fahren. Das ist nur dann möglich, wenn vor dem Zug eine durchgehende Eisenbahnstrecke besteht. Sie können jederzeit zerstörte Schienenstücke im Bahnhof nachproduzieren und somit entstehende Lücken in Ihrer Trasse schließen.

TIPP:

Sie können sich in den beiden speziellen Eisenbahnmodi aussuchen, mit welchem Volk Sie die Eisenbahntrasse bauen wollen. Jedes der 6 Völker steht dabei zur Auswahl, also auch die beiden Indianerstämmen.



12.7 Gegenupgrades

Speziell für Mehrspielerpartien und vorgefertigte bzw. Zufallskarten stehen Ihnen einige besonders heimtückische Mittel zur Verfügung, die dazu dienen, Ihren Mitspielern zu schaden und Ihnen selbst einen kurzfristigen Vorteil zu verschaffen. Es handelt sich dabei um sog. Gegenupgrades. Diese werden mit Hilfe einer Ihrer Eliteeinheiten aktiviert und wirken dabei auf alle feindlichen Spieler, außer auf Helden und Eliteeinheiten.

Ein Gegenupgrade muss zunächst in Ihrem Hauptgebäude (also Hauptquartier, Langhaus, Häuptlingszelt etc.) erforscht werden. Erst danach kann eine Ihrer Eliteeinheiten dieses Gegenupgrade auslösen. Jedes der insgesamt 8 Gegenupgrades kann dabei immer nur einmal gleichzeitig aktiviert werden.

Wenn ein Gegenupgrade ausgelöst wurde, erhalten Sie eine Meldung und es wird am rechten Bildschirmrand angezeigt, welches Gegenupgrade aktiviert wurde und wie lange es wirkt. Zudem wird über allen Einheiten, die davon betroffen sind, ein kleines Totenkopfsymbol angezeigt.

Folgende Eliteeinheiten können Gegenupgrades auslösen:

Missionar	SPA
Waldläufer	WID
Häuptling	PRI
Pilgervater	ENG
Französischer Militärberater	PAT
Sheriff	SID

Folgende Gegenupgrades stehen Ihnen zur Verfügung:



Pest

Gegnerische Arbeitseinheiten ernten langsamere Nahrung.



Habgier

Gegnerische Arbeitseinheiten bauen langsamer Gold ab.



Borkenkäfer

Gegnerische Arbeitseinheiten hacken langsamer Holz.



Feuerwasser

Gegnerische Einheiten verursachen weniger Schaden.



Keuschheitsgürtel

Gegnerische Arbeitseinheiten werden langsamer ausgebildet.



Schwäche

Gegnerische Einheiten besitzen weniger Lebensenergie [Hit Points].



Termiten

Gegnerische Gebäude besitzen weniger Energie [Hit Points].



Abwerfen

Gegnerische Einheiten werden vom Pferd geworfen und können auch nicht mehr aufsatteln.

TIPP:

Ein Gegenupgrade kann nur wirken, so lange die Eliteeinheit, die es ausgelöst hat am Leben ist. Wird diese getötet, dann hört das Gegenupgrade auf zu wirken. Um diesen Vorgang zu beschleunigen, können Sie einen Kopfgeldjäger anheuern (s. Kapitel 12.2).

12.8 Kopfgeldjäger

Ein besonderes Feature für Mehrspielerpartien und vorgefertigte bzw. Zufallskarten bietet *No Man's Land* mit dem Kopfgeldjäger. Er dient ausschließlich dazu, gegnerische Eliteeinheiten auszuschalten. Ihn gibt es in drei unterschiedlichen Ausführungen, sodass in einer Partie maximal 3 Kopfgeldjäger gleichzeitig ihr Unwesen treiben können.

12.8.1 Kopfgeldjäger anheuern

Um einen Kopfgeldjäger anzuheuern, klicken Sie zunächst Ihr Hauptgebäude an. Sie sehen nun die Symbole der Kopfgeldjäger. Wenn Sie mit der Maus über die Porträts gehen, wird Ihnen der momentane Preis angezeigt. Haben Sie sich für einen Kopfgeldjäger entschieden, dann klicken Sie diesen an. Sie sehen daraufhin Fähnchen in verschiedenen Farben. Diese stehen für Ihre Gegenspieler. Wenn Sie mit der Maus über das Fähnchen gehen, dann können Sie den Namen der Gegenspieler erkennen. Sobald Sie das Fähnchen angeklickt haben, sehen Sie ob bzw. welche Eliteeinheiten Ihr Gegenspieler besitzt.

Sie können jetzt den auf eine Eliteeinheit Sobald Sie dies getan wird Ihnen der entsprechende Goldbetrag abgezogen und alle Mitspieler erhalten nun die Nachricht, dass der Kopfgeldjäger gestartet ist. Es weiß allerdings niemand, auf wen dieser angesetzt wurde. Ihre Gegenspieler haben die Möglichkeit, den Kopfgeldjäger umzuwalzen.

Kopfgeldjäger ansetzen, haben,

12.8.2 Kopfgeldjäger umlenken/überbieten

Wenn Sie einen Kopfgeldjäger umlenken wollen, dann müssen Sie ihm mehr Gold bieten als Ihr Gegenspieler. Klicken Sie auf das Icon des entsprechenden Kopfgeldjägers, das über der Infomap angezeigt wird. Oder wählen Sie wie eben beschrieben in Ihrem Hauptgebäude den gewünschten Kopfgeldjäger aus. Wenn Sie nun auf den Gegner, bzw. dessen Eliteeinheit klicken wird der Kopfgeldjäger das Ziel wechseln.

Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen, bis entweder einer Partei das Gold ausgegangen ist oder der Kopfgeldjäger sein Ziel erreicht hat. Wenn er sein Ziel eliminiert hat, dann wird das ebenfalls allen Spielern mitgeteilt.



13. Die Völker

13.1 Die Spanier (SPA)

13.1.1 Spanier - Gebäude



Hauptquartier

Das Hauptquartier ist der Ausgangspunkt Ihrer Basis. Es kann nur einmal gebaut werden. Hier werden **Kolonist** und **Kolonistin** ausgebildet, **Kopfgeldjäger** angeheuert, Gegenupgrades sowie das Upgrade **Kolonist: Kämpfen lernen** erforschen.

Sie können Einheiten in das Hauptquartier einquartieren. Fernkampfeinheiten (z.B. der Infanterist) wehren sich dann aus dem Gebäude, sobald sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Die Rohstoffe Gold und Holz werden von Ihren Arbeitseinheiten normalerweise in das Hauptquartier gebracht, wo sie Ihnen sofort zur Verfügung stehen.



Wohnhaus

Ein Wohnhaus stellt 6 Wohnräume zur Verfügung. Sie benötigen Wohnhäuser, um Ihre Bevölkerung erweitern zu können. Jede Einheit benötigt mindestens 1 Wohnraum. Größere Objekte, wie z.B. Schiffe oder besonders starke Einheiten verbrauchen dagegen mehr als 1 Wohnraum. In der oberen Statusleiste wird die momentane Anzahl von Wohnraum angezeigt.



Finca

Die Finca dient zur Nahrungsgewinnung. Sie können eine Finca nur auf fruchtbarem Boden errichten. Sobald eine Finca erstellt wurde, besteht die Möglichkeit, bis zu 5 Arbeitseinheiten (**Kolonist** oder **Kolonistin**) zur Arbeit auf das Feld zu schicken. Die Arbeitseinheiten ernten dann die Nahrung und bringen sie in die Finca. Wieviel Nahrung Sie im Moment besitzen, können Sie in der oberen Statusleiste

ablesen. In der Finca können Sie **Upgrades** erforschen, die die Nahrungsproduktion verbessern.



Lagerhaus

Das Lagerhaus dient zum Lagern von Gold, Holz sowie von Nahrung, welche durch die Jagd gewonnen wurde. Wenn Sie ein Lagerhaus in der Nähe einer Rohstoffquelle errichten (z.B. Goldmine, Wald), dann werden die Rohstoffe zu diesem Lagerhaus gebracht, statt in das Hauptquartier. So stehen Ihnen die Rohstoffe schneller zur Verfügung, da Sie Ihnen sofort gut geschrieben werden. Wenn Sie Ihren Holzabbau beschleunigen wollen, dann können Sie im Lagerhaus Upgrades dafür entwickeln. Zudem können Sie hier noch die Upgrades **Fort** befestigen und **Löschen** erforschen.



Goldabbau

Der Goldabbau kann nur auf einem Goldvorkommen errichtet werden. Sobald der Goldabbau steht, können Sie mehrere Arbeitseinheiten (**Kolonist**, **Kolonistin**) zum Goldabbauen schicken. Das Gold wird automatisch zum nächstgelegenen Lagerhaus oder zum Hauptquartier gebracht, wo es Ihnen sofort zur Verfügung steht. Um den Abbau von Gold zu beschleunigen, können Sie im Goldabbau Upgrades entwickeln.



Kaserne

Bei der Kaserne handelt es sich um eine Ausbildungslinie für folgende Militäreinheiten: **Säbelkämpfer**, **Infanterist**, **Pikenier**, **Konquistador** und folgende Eliteeinheit: **Gouverneur**. Zudem werden hier die Upgrades für den **Gouverneur** erforscht.

TIPP:

Wenn Sie schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen wollen, dann sollten Sie in mehreren Kasernen parallel Truppen ausbilden.



Pferdekoppel

In der Pferdekoppel können Pferde gezüchtet und folgende berittene Einheiten hergestellt werden: **Konquistador**, **Kolonist**. Der Kolonist kann hier zudem **reiten lernen**.



Warenkontor

Das Warenkontor ist Ihr Handelszentrum. Hier können Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen (siehe dazu das Kapitel **Handel**).



Werft

In Ihrer Werft können Sie mächtige **Kriegsschiffe** herstellen und diese mit verschiedenen Upgrades weiter aufwerten. Um Truppen über das Wasser zu verlegen, können Sie hier **Transportschiffe** bauen. Zudem können Fischerboote für zusätzlichen Nahrungsabbau produziert werden.

TIPP:

Beschädigte Schiffe werden in der Nähe einer Werft automatisch repariert.



Pulverhaus

Im Pulverhaus werden **Kanonen** hergestellt und aufgewertet.

TIPP:

Wenn ein Pulverhaus zerstört wurde, explodiert es und beschädigt bzw. verletzt Gebäude und Einheiten, die sich in seiner Nähe befinden.



Fort

Wenn Sie in der Landschaft eine große ebene Fläche entdeckt haben, die zudem strategische Bedeutung hat (z.B. in der Nähe einer Goldmine), dann empfiehlt es sich, ein Fort zu errichten. Um ein Fort zu bauen, wählen Sie eine Arbeitseinheit an und klicken Sie auf das entsprechende Icon im

Baumenü. Wenn Sie sich nun mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Bauplatz begeben, können Sie es an die Stelle platzieren. Durch Bewegung der Maus in eine beliebige Richtung bestimmen Sie die Größe des Forts. Sind Sie mit der Größe zufrieden, dann klicken Sie auf die linke Maustaste. Das Fort wird nun errichtet.



Turm

Türme können entweder frei in die Landschaft oder direkt in bestehende Fortmauern gebaut werden. In einem Turm können zunächst 2, nach Upgrade bis zu 4 Einheiten eingekwartiert werden. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der Infanterist) bekämpfen aus dem Turm automatisch gegnerische Einheiten, sofern sie nicht auf passiv stehen. Die Sichtweite von Türmen kann erhöht werden. Der Turm entdeckt getarnte Einheiten.



Tor

In bestehende Fortmauern können Sie Tore errichten, damit Ihre Einheiten in der Lage sind, das Fort zu verlassen. Ein Tor kann geöffnet und geschlossen werden.



Büchsenmacher

Beim Büchsenmacher werden neue Rüstungs- und Waffenupgrades für Fußeinheiten erforscht. Zudem wird hier der **Pistolenschütze** ausgebildet.



Kloster

Im Kloster wird der **Missionar** ausgebildet. Verletzte eigene Einheiten werden in der Nähe eines Klosters geheilt.

13.1.2 Spanier - Standardeinheiten



Kolonist

Beim Kolonisten handelt es sich um eine männliche Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung erntet und Gold abbaut. Der Kolonist kann nach einem Upgrade reiten und mit einem Gewehr bewaffnet werden. Er wird so zum leichten Fernkämpfer. Er kann dann allerdings keine Arbeitsfunktionen mehr ausführen.

Produktionsort: Hauptquartier

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer (nach Upgrade: Gewehr möglich)

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer (nur mit Messer)

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Reiten lernen, Kämpfen lernen, Gewehre verbessern*



Kolonistin

Bei der Kolonistin handelt es sich um eine Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung erntet und Gold abbaut. Die Kolonistin verbraucht weniger Nahrung als der Kolonist und wird schneller ausgebildet.

Produktionsort: Hauptquartier

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern*



Säbelkämpfer

Der Säbelkämpfer ist eine leichte und günstige Nahkampfeinheit.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: leichte Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Säbel

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Panzerung verbessern*



Pikenier

Der Pikenier ist ein starker Nahkämpfer mit Angriffsbonus gegen berittene Einheiten.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: starke Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Pike

Angriffsbonus: gegen berittene Einheiten und gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Panzerung verbessern*



Infanterist

Der Infanterist ist ein mittlerer Fernkämpfer. Er kann jagen und entdeckt zudem getarnte Einheiten / Gebäude.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: Gewehr

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Panzerung verbessern, Gewehre verbessern*



Konquistador

Der Konquistador ist zu Fuß eine starke Fernkampfeinheit. Zu Pferd ist er ein starker Nahkämpfer mit Angriffsbonus auf normale Fußtruppen.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: starker Fernkämpfer (zu Fuß)
starker Nahkämpfer (zu Pferd)

Bewaffnung: Gewehr (zu Fuß)
Säbel (zu Pferd)

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Panzerung verbessern, Gewehre verbessern*



Kanone

Bei der Kanone handelt es sich um eine sehr starke Fernkampfeinheit, die besonders dazu geeignet ist, Gebäude zu zerstören.

Produktionsort: Pulverhaus

Hauptfunktion: sehr starke Fernkampfeinheit

Bewaffnung: Kugel

Angriffsbonus: gegen Gebäude und Schiffe

Upgrades: *Kanonenpulver verbessern*



Transportschiff

Das Transportschiff dient zum Transport von Truppen. Zunächst ist es unbewaffnet, in der Werft kann es später mit Kanonen bestückt werden.

Produktionsort: Werft

Hauptfunktion: Truppen transportieren

Bewaffnung: keine (nach Upgrade: 4 leichte Kanonen)

Angriffsbonus: gegen Gebäude (nach Upgrade)

Upgrades: *Schiffsrumpf verstärken, Kanonenluken erforschen*



Kriegsschiff

Das spanische Kriegsschiff ist die mächtigste Fernkampfeinheit im gesamten Spiel. Es kann auf große Entfernung Land- und Seeziele bekämpfen.

Produktionsort: Werft

Hauptfunktion: extrem starke Fernkampfeinheiten

Bewaffnung: 12 starke Kanonen

Angriffsbonus: gegen Gebäude

Upgrades: *Schiffsrumpf verstärken*



Fischerboot

Mit dem Fischerboot können Sie Fische aus dem Meer fischen und somit Nahrung gewinnen. (siehe dazu das Kapitel **Beschaffung von Rohstoffen**).

Produktionsort: Werft

Hauptfunktion: Nahrungsmittelbeschaffung

Bewaffnung: keine

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *keine*



13.1.3 Spanier - Eliteeinheiten



Gouverneur

Der Gouverneur kann mit Hilfe von Upgrades einige zivile Tätigkeiten beeinflussen und den Sichtradius sowie die Waffenreichweite von eigenen Einheiten erhöhen. Er ist eher defensiv angelegt und kein besonders guter Kämpfer.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Pistole

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Steuereintreibung, Akkordarbeit, Kampfsicht*



Missionar

Beim Missionar handelt es sich um eine defensive Eliteeinheit, die eher im Hintergrund agieren sollte, da nur sie Gegenupgrades (siehe diese Kapitel) auslösen kann. Der Missionar ist in der Lage zu reiten.

Produktionsort: Kloster

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: keine (kämpft mit einem kleinen Holzkreuz)

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Gegenupgrades, Geisterbann, Energieübertragung*



Pistolschütze

Der Pistolschütze ist eine offensive Eliteeinheit, d.h. er eignet sich zum Kampf an der vordersten Front. Er ist besonders schnell und kann zudem schwimmen und tauchen. Durch seinen Zielmodus kann er gegnerische Einheiten effektiv bekämpfen.

Produktionsort: Büchsenmacher

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit (starker Fernkämpfer)

Bewaffnung: 2 Pistolen

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Zielmodus*

13.1.4 Spanier - Upgrades (Standard)



Holzabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Kolonist und Kolonistin Holz hauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Kolonist, Kolonistin



Goldabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Kolonist und Kolonistin Gold abbauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Goldabbau

Anwendung auf: Kolonist, Kolonistin



Ackerbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Kolonist und Kolonistin Nahrung ernten. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Finca

Anwendung auf: Kolonist, Kolonistin



Kolonist: Kämpfen lernen

Gibt dem Kolonisten die Möglichkeit, mit einem Gewehr zu kämpfen.

Erforscht in: Hauptquartier

Anwendung auf: Kolonist



Kolonist: Reiten lernen

Gibt dem Kolonisten die Fähigkeit zu reiten.

Erforscht in: Pferdekoppel

Anwendung auf: Kolonist



Gewehre verbessern

Erforscht ein besseres Gewehr, das den Angriffswert bestimmter Einheiten erhöht. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Büchsenmacher

Anwendung auf: Kolonist, Infanterist und Konquistador



Panzerung verbessern

Verbessert den Brustpanzer von Militäreinheiten. Dieses Upgrade gibt es in den 3 Stufen: leicht, mittel, schwer.

Erforscht in: Büchsenmacher

Anwendung auf: Konquistador, Infanterist, Pikenier und Säbelkämpfer



Löschen

Verhindert das automatische Abbrennen von Gebäuden, sobald sie Feuer gefangen haben und repariert sie automatisch.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: alle Gebäude



Sichtweite des Turms erhöhen

Erhöht die Sichtweite von Türmen, sodass Gegner früher entdeckt werden können. Dieses Upgrade gibt es in 2 Stufen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Kapazität des Turms erhöhen

Erhöht die Aufnahmekapazität von Türmen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Fort befestigen

Das Fort besitzt insgesamt mehr Energie (Hit Points).

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Fort



Schiffsrumpf verstärken

Erhöht den Verteidigungswert (Hit Points) der Schiffe.

Erforscht in: Werft

Anwendung auf: Kriegsschiff, Transportschiff


Kanonenluken

Bewaffnet das Transportschiff mit Kanonen.

Erforscht in: Werft

Anwendung auf: Transportschiff


Kanonenpulver verbessern

Erhöht den Angriffswert der Kanone.

Erforscht in: Pulverhaus

Anwendung auf: Kanone


Gebet

Der Heilradius des Klosters wird erhöht.

Erforscht in: Kloster

Anwendung auf: Kloster

13.1.5 Spanier - Upgrades (Eliteeinheiten)


Geisterbann

Der Missionar kann Geister bannen.

Erforscht in: Kloster

Anwendung auf: Missionar


Steuereintreibung

Der Gouverneur kann Steuern eintreiben.
Bei Anwendung bekommen Sie für eine bestimmte Zeit Gold gutgeschrieben.

Erforscht in: Kaserne

Anwendung auf: Gouverneur


Akkordarbeit

Der Gouverneur kann für eine bestimmte Zeit die Bauzeit für Gebäude verringern.

Erforscht in: Kaserne

Anwendung auf: Gouverneur


Kampfsicht

Der Gouverneur kann Sichtradius und Waffenreichweite aller eigenen Einheiten in einem bestimmten Umkreis erhöhen. Diese Fähigkeit wird einmal ausgelöst. Der Bonus wird auf alle eigenen/verbündeten Einheiten, die sich im Umkreis des Gouverneurs befinden, übertragen. Die Wirkung lässt nach einer bestimmten Zeit nach.

Erforscht in: Kaserne

Anwendung auf: Gouverneur


Zielmodus

Der Pistolenschütze kann mit einem Schuss Einheiten eliminieren (geringe Reichweite).

Erforscht in: Büchsenmacher

Anwendung auf: Pistolenschütze

13.2 Die Waldindianer (WID)

13.2.1 Waldindianer - Gebäude


Langhaus

Das Langhaus ist der Ausgangspunkt Ihres Dorfes. Es kann nur einmal errichtet werden. Hier werden Arbeitseinheiten (**Krieger und Frauen**) ausgebildet, **Kopfgeldjäger** angeheuert sowie Gegenupgrades erforscht.

Sie können Einheiten in das Langhaus einquartieren. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der **Bogenschütze**) wehren sich dann aus dem Gebäude, sobald sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Die Rohstoffe Gold und Holz werden von Ihren Arbeitseinheiten normalerweise in das Langhaus gebracht, wo sie Ihnen sofort zur Verfügung stehen.


Wohnhütte

Eine Wohnhütte stellt 6 Wohnräume zur Verfügung. Sie benötigen Wohnhütten, um Ihre Bevölkerung erweitern zu können. Jede Einheit benötigt mindestens 1 Wohnraum. In der oberen Statusleiste wird die momentane Anzahl von Wohnraum angezeigt.


Feld

Das Feld dient zur Nahrungsgewinnung. Sie können ein Feld nur auf fruchtbarem Boden errichten. Sobald ein Feld erstellt wurde, besteht die Möglichkeit, bis zu 5 Arbeitseinheiten (**Krieger oder Frau**) zur Arbeit auf das Feld zu schicken. Die Arbeitseinheiten ernten dann die Nahrung und bringen sie in das Gebäude. Wie viel Nahrung Sie im Moment besitzen, können Sie in der oberen Statusleiste ablesen. In dem Feldgebäude können Sie Upgrades erforschen, die die Nahrungsproduktion verbessern.


Speicher

Der Speicher dient zum Lagern von Gold, Holz sowie von Nahrung, die durch die Jagd gewonnen wurde. Wenn Sie einen Speicher in der Nähe einer Rohstoffquelle errichten (z.B. Goldmine, Wald), dann werden die Rohstoffe zu diesem Speicher gebracht, statt in das Langhaus. So stehen Ihnen die Rohstoffe schneller zur Verfügung, da Sie ihnen sofort gut geschrieben werden. Wenn Sie Ihren Holzbau beschleunigen wollen, dann können Sie im Speicher Upgrades dafür entwickeln. Zudem können Sie hier noch die Upgrades **Palisade befestigen** und **Löschen** erforschen.


Goldabbau

Der Goldabbau kann nur auf ein Goldvorkommen errichtet werden. Sobald der Goldabbau steht, können Sie mehrere Arbeitseinheiten (**Krieger, Frau**) zum Goldabbauen schicken. Das Gold wird automatisch zum nächstgelegenen Speicher oder zum Langhaus gebracht, wo es Ihnen sofort zur Verfügung steht. Um das Abbauen von Gold zu beschleunigen, können Sie im Goldabbau Upgrades entwickeln.


Ausbildungsstätte

Bei der Ausbildungsstätte handelt es sich um ein Gebäude, in dem folgende Kampfeinheiten ausgebildet werden: **Keulenschwinger**, **Bogenschütze**, **Spearkämpfer**, **Gewehrschütze**, **Meuchler**. Zudem wird hier die Eliteeinheit **Waldläufer** ausgebildet.

TIPP:

Wenn Sie schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen wollen, dann sollten Sie in mehrere Ausbildungsstätten parallel Truppen ausbilden.



Handelshaus

Das Handelshaus ist Ihr Handelszentrum. Hier können Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen (siehe dazu das Kapitel **Handel**).



Kanu

In der Kanu-Stätte werden **Kanu** hergestellt und aufgewertet. Das **Kanu** wird von einem Krieger gesteuert. Es bietet Platz für eine weitere Einheit. Befindet sich eine Fernkampfeinheit in dem **Kanu**, so kann diese aus dem **Kanu** heraus kämpfen.



Gerberei

In der Gerberei können Waffen und Kleider aufgewertet werden.



Palisade

Wenn Sie in der Landschaft eine große ebene Fläche entdeckt haben, die zudem strategische Bedeutung hat (z.B. in der Nähe einer Goldmine), dann empfiehlt es sich, dort eine Palisade zu errichten. Um eine Palisade zu bauen, wählen Sie eine Arbeitseinheit an und klicken Sie auf das entsprechende Icon im Baumenü. Wenn Sie sich nun mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Bauplatz begeben, können Sie die Palisade an der Stelle platzieren.



Turm

Türme können entweder frei in die Landschaft oder direkt in bestehende Palisaden gebaut werden. In einen Turm können zunächst 2, nach Upgrade bis zu 4 Einheiten einquartiert werden. Fernkampfeinheiten (z.B. der **Bogenschütze**) bekämp-

pfen aus dem Turm automatisch gegnerische Einheiten, sofern sie nicht auf passiv stehen. Die Sichtweite von Türmen kann erhöht werden. Der Turm entdeckt getarnte Einheiten.



Eingang

In bestehende Palisaden können Sie Eingänge errichten, damit Ihre Einheiten in der Lage sind, die Palisade zu verlassen. Ein Eingang kann geöffnet und geschlossen werden.



Beschwörerhütte

In der Beschwörerhütte werden folgende Eliteeinheiten ausgebildet: **Tierbeschwörer**, **Geisterbeschwörer**. Zudem werden hier einige Upgrades erforscht.



Tiertotem

Im Tiertotem werden die mächtigen Sprüche des **Tierbeschwörers** und das Upgrade **Tarnen** erforscht.

13.2.2 Waldindianer - Standardeinheiten



Krieger

Beim Krieger handelt es sich um eine männliche Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz holt, Nahrung ernährt und Gold abbaut. Wie der Krieger der Prärieindianer ist er ein leichter Nahkämpfer.

Produktionsort: Langhaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Tomahawk

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Selbstheilung*



Frau

Die Frau ist eine Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz holt, Nahrung ernährt und Gold abbaut. Die Frau verbraucht weniger Nahrung als der Krieger und wird schneller ausgebildet.

Produktionsort: Langhaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Selbstheilung*



Keulenschwinger

Der Keulenschwinger ist eine günstige und robuste Nahkampfeinheit.

Produktionsort: Ausbildungsstätte

Hauptfunktion: mittlere Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Keule

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Stachelkeule, Selbstheilung*



Speerkämpfer

Beim Speerkämpfer handelt es sich um einen mittleren Nahkämpfer, der besonders effizient gegen berittene Einheiten ist. Durch seine Tauch- und Tarnfähigkeit (nach Upgrade) ist er besonders für Überraschungsangriffe geeignet.

Produktionsort: Ausbildungsstätte

Hauptfunktion: mittlere Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Speer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer und berittene Einheiten

Upgrades: *Kampfspeer, Schutzkleidung, Tarnen, Selbstheilung*



Bogenschütze

Der Bogenschütze ist eine leichte Fernkampfeinheit. Das Upgrade „Brandpfeil“ macht ihn besonders effektiv gegen Schiffe und Gebäude. Durch seine Tauch- und Tarnfähigkeit (nach Upgrade) ist er besonders für Überraschungsangriffe geeignet. Er kann zudem Tiere jagen und sie ausnehmen.

Produktionsort: Ausbildungsstätte

Hauptfunktion: leichter Fernkämpfer

Bewaffnung: Pfeil und Bogen

Angriffsbonus: gegen Schiffe und Gebäude (nach Upgrade)

Upgrades: *Pfeil und Bogen verbessern, Brandpfeil erforschen, Schutzkleidung, Tarnen, Selbstheilung*



Gewehrschütze

Beim Gewehrschützen handelt es sich um eine starke Fernkampfeinheit. Durch seine Tauch- und Tarnfähigkeit (nach Upgrade) ist er besonders für Überraschungsangriffe geeignet. Er kann zudem Tiere jagen und sie ausnehmen und entdeckt getarnte Einheiten / Gebäude.

Produktionsort: Ausbildungsstätte

Hauptfunktion: starker Fernkämpfer

Bewaffnung: Gewehr

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Schutzkleidung, Tarnen, Selbstheilung*



Meuchler

Der Meuchler ist, wie der Name schon sagt, eine Meucheleinheit mit leichten Nahkampffähigkeiten. Seine besondere Stärke entfaltet er, wenn er sich in den Boden eindringt. Er ist dann für gegnerische Einheiten getarnt. Sobald sich ein Gegner in der Nähe befindet, meuchelt er diesen (Ausnahme: Eliteeinheiten und Helden, die nur verletzt werden).

Produktionsort: Ausbildungsstätte

Hauptfunktion: Meucheleinheit (leichter Nahkämpfer)

Bewaffnung: 2 Messer

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Eingraben, Schutzkleidung, Selbstheilung*



Kanu

Das Kanu ist mit einem Krieger bemannet und kann zusätzlich eine weitere Einheit aufnehmen. Fernkämpfer können vom Kanu aus Gegner angreifen.

Produktionsort: Kanustätte

Hauptfunktion: Wasserkampfeinheit (nur, wenn sich ein Fernkämpfer im Kanu befindet)

Bewaffnung: keine (Fernkämpfer, wenn eingestiegen)

Angriffsbonus: hängt von der Fernkampfeinheit ab.

Upgrades: *Kanu verstärken, Selbstheilung*

13.2.3 Waldindianer - Eliteeinheiten



Waldläufer

Der Waldläufer ist die einzige Einheit im Spiel, die permanent getarnt ist. Seine hohe Geschwindigkeit und extrem hohe Sichtweite sowie seine Tauchfähigkeit machen ihn zum idealen Aufklärer. Der Waldläufer sollte sich dennoch nicht allzu lange in der Nähe von Türmen aufhalten, da diese - wie auch bestimmte Einheiten - ihn kurzzeitig enttarnen können. Der Waldläufer ist eher defensiv angelegt und kein besonders guter Kämpfer.

Produktionsort: Ausbildungsstätte

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit (Aufklärer)

Bewaffnung: Stab

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Selbstheilung*



Tierbeschwörer

Der Tierbeschwörer ist eins mit den Tieren der Natur und kann daher über sie bestimmen. Er ist in der Lage, folgende Tiere zu beschwören: Wolf, Bär und Wildkatze. Ein beschworenes Tier kann direkt gesteuert werden. Es überträgt seine wichtigsten Eigenschaften auf alle eigenen Einheiten im Umkreis (vgl. Upgrades der Eliteeinheiten). Jedes Tier verbraucht Zusatzenergie des Tierbeschwörers, sodass er nur eine begrenzte Anzahl von Tieren gleichzeitig beeinflussen kann. Stirbt der Tierbeschwörer, so verschwinden auch sämtliche von ihm beschworenen Tiere.

Produktionsort: Beschwörerhütte

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Stab

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Selbstheilung, Bärbeschwörung, Wolfbeschwörung, Wildkatzenbeschwörung*



Geisterbeschwörer

Der Geisterbeschwörer ist in der Lage, aus Leichen Geister zu beschwören. Diese können direkt gesteuert werden. Die Anzahl der Geister, die der Geisterbeschwörer kontrollieren kann, ist vom Zustand seiner Zusatzenergie abhängig. Da er die Macht über Geister besitzt, kann er auch gegnerische Geister bannen. Er ist außerdem in der Lage, Gegenupgrades einzusetzen.

Produktionsort: Beschwörerhütte

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Stab

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Selbstheilung, Gegenupgrades, Geisterbann, Geisterbeschwörung*



Geist

Der Geist wird durch den Geisterbeschwörer aus Leichen beschworen. Er kann Wälder durchqueren und Einheiten durchdringen. Nur Höhen und Wasser stellen ein unüberwindbares Hindernis für ihn dar. Er ist immun gegen Waffen. Um wieder in das Reich der Toten zurückkehren zu können, saugt er aus gegnerischen Einheiten die Lebensenergie. Wenn er dem Gegner genügend Energie entrissen hat, verschwindet er wieder in das Reich der Toten. Da die Existenz des Geistes vom Leben seines Beschwörers abhängt, verschwindet er ebenfalls, sobald der Geisterbeschwörer stirbt.

Produktionsort: aus Leichen

Hauptfunktion: mittlere Kampfeinheit und Aufklärer

Bewaffnung: Energiestoß

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: keine

13.2.4 Waldindianer - Upgrades (Standard)



Holzabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Krieger und die Frau Holz hacken. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Speicher

Anwendung auf: Krieger, Frau



Goldabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Krieger und Frau Gold abbauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Goldabbau

Anwendung auf: Krieger, Frau



Ackerbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Krieger und Frau Nahrung ernten. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Feld

Anwendung auf: Krieger, Frau



Pfeil und Bogen verbessern

Verbessert Pfeil und Bogen, wodurch der Angriffswert des Bogenschützen erhöht wird. Diese Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Gerberei

Anwendung auf: Bogenschützen



Schutzkleidung verbessern

Verbessert die Schutzkleidung (= höhere Hit Points) von bestimmten Einheiten. Dieses Upgrade gibt es in den 3 Stufen: leicht, mittel, schwer.

Erforscht in: Gerberei

Anwendung auf: Bogenschütze, Gewehrschütze, Speerträger, Meuchler



Löschen

Verhindert das automatische Abbrennen von Gebäuden, sobald sie Feuer gefangen haben und repariert sie automatisch.

Erforscht in: Speicher

Anwendung auf: alle Gebäude



Sichtweite des Turms erhöhen

Erhöht die Sichtweite von Türmen, sodass Gegner früher entdeckt werden können. Dieses Upgrade gibt es in 2 Stufen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Kapazität des Turms erhöhen

Erhöht die Aufnahmekapazität von Türmen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Palisade befestigen

Die Palisaden besitzen insgesamt mehr Energie (Hit Points).

Erforscht in: Speicher

Anwendung auf: Palisade



Kampfspeer erforschen

Der Speerträger erhält einen besseren Speer und damit einen höheren Angriffswert.

Erforscht in: Gerberei

Anwendung auf: Speerträger



Stachelkeule erforschen

Der Keulenschwinger erhält eine bessere Keule und damit einen höheren Angriffswert.

Erforscht in: Gerberei

Anwendung auf: Keulenschwinger



Brandpfeil erforschen

Der Bogenschütze verschießt automatisch Brandpfeile gegen Gebäude und Schiffe, die dort einen hohen Schaden anrichten.

Erforscht in: Gerberei

Anwendung auf: Bogenschütze



Eingraben erforschen

Der Meuchler kann sich eingraben. Er ist dann für gegnerische Einheiten getarnt (Ausnahme: Einheiten / Gebäude, die Einheiten enttarnen können). Sobald eine feindliche Einheit über den eingegrabenen Meuchler läuft, wird diese vom Meuchler eliminiert.

Erforscht in: Beschwörerhütte

Anwendung auf: Meuchler



Kanu verstärken

Das Kanu wird verstärkt und besitzt dadurch mehr Hit Points.

Erforscht in: Kanustätte

Anwendung auf: Kanu



Tarnen erforschen

Bestimmte Einheiten erhalten die Möglichkeit sich zu tarnen: Sie sind dann für gegnerische Einheiten eine bestimmte Zeit unsichtbar.

Erforscht in: Tiertotem

Anwendung auf: Bogenschütze, Gewehrschütze, Speerträger



Selbstheilung erforschen

Sämtliche Einheiten der Waldindianer heilen sich im Laufe der Zeit selbstständig.

Erforscht in: Beschwörerhütte

Anwendung auf: Alle Einheiten



Wolfbeschwörung erforschen

Der Tierbeschwerer kann einen Wolf beschwören. Alle Einheiten im Umkreis des Wolfes erhalten einen Bonus auf ihren Angriffswert. Die Anzahl der beschworenen Wölfe hängt von der Zusatzenergie des Tierbeschwörers ab.

Erforscht in: Tiertotem

Anwendung auf: Tierbeschwerer



Wildkatzenbeschwörung erforschen

Der Tierbeschwerer kann eine Wildkatze beschwören. Alle Einheiten im Umkreis der Wildkatze bewegen sich schneller. Die Anzahl der beschworenen Wildkatzen hängt von der Zusatzenergie des Tierbeschwörers ab.

Erforscht in: Tiertotem

Anwendung auf: Tierbeschwerer



Bärenbeschwörung erforschen

Der Tierbeschwerer kann einen Bären beschwören. Alle Einheiten im Umkreis des Bären erhalten einen Bonus auf ihre Hit Points. Die Anzahl der beschworenen Bären hängt von der Zusatzenergie des Tierbeschwörers ab.

Erforscht in: Tiertotem

Anwendung auf: Tierbeschwerer



Geisterbeschwörung erforschen

Der Geisterbeschwerer kann aus Leichen Geister beschwören. Die Anzahl der Geister hängt von der Zusatzenergie des Geisterbeschwörers ab.

Erforscht in: Beschwörerhütte

Anwendung auf: Geisterbeschwerer



Geisterbann erforschen

Der Geisterbeschwerer kann Geister bannen in der unmittelbaren Umgebung bannen.

Erforscht in: Beschwörerhütte

Anwendung auf: Geisterbeschwerer

13.3 Die Prärieindianer (PRI)

13.3.1 Prärieindianer - Gebäude



Häuptlingszelt

Das Häuptlingszelt ist der Ausgangspunkt Ihres Dorfes. Es kann nur einmal errichtet werden. Hier werden Arbeitseinheiten (**Krieger und Frauen**) ausgebildet, **Kopfgeldjäger** angeheuert sowie Gegenupgrades erforscht. Sie können Einheiten in das Häuptlingszelt einquartieren. Fernkampfeinheiten (z.B. der **Bogenschütze**) wehren sich dann aus dem Gebäude, sobald sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Die Rohstoffe Gold und Holz werden von Ihren Arbeitseinheiten normalerweise in das Häuptlingszelt gebracht, wo sie Ihnen sofort zur Verfügung stehen.

TIPP:

Das Häuptlingszelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.



Wohnzelt

Ein Wohnzelt stellt 6 Wohnräume zur Verfügung. Sie benötigen Wohnzelte, um Ihre Bevölkerung erweitern zu können. Jede Einheit benötigt mindestens 1 Wohnraum. In der oberen Statusleiste wird die momentane Anzahl von Wohnraum angezeigt.

TIPP:

Das Wohnzelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.



Feld

Das Feld dient zur Nahrungsgewinnung. Sie können ein Feld nur auf fruchtbarem Boden errichten. Sobald ein Feld erstellt wurde, besteht die Möglichkeit, bis zu 5 Arbeitseinheiten (**Krieger oder Frau**) zur Arbeit auf das Feld zu schicken. Die Arbeitseinheiten

erten dann die Nahrung und bringen sie in das Gebäude, welches sich auf dem Feld befindet. Wie viel Nahrung Sie im Moment besitzen, können Sie in der oberen Statusleiste ablesen. In dem Feldgebäude können Sie Upgrades erforschen, die die Nahrungsproduktion verbessern.



Lagerstätte

Die Lagerstätte dient zum Lagern von Gold, Holz sowie von Nahrung, die durch die Jagd gewonnen wurde. Wenn Sie eine Lagerstätte in der Nähe einer Rohstoffquelle errichten (z.B. Goldmine, Wald), dann werden die Rohstoffe zu dieser Lagerstätte gebracht, statt in das Häuptlingszelt. So stehen Ihnen die Rohstoffe schneller zur Verfügung, da Sie ihnen sofort gut geschrieben werden. Wenn Sie Ihren Holzabbau beschleunigen wollen, können Sie in der Lagerstätte dafür Upgrades entwickeln. Zudem können Sie hier noch das Upgrade **Löschen** erforschen.



Goldabbau

Der Goldabbau kann nur auf ein Goldvorkommen errichtet werden. Sobald der Goldabbau steht, können Sie mehrere Arbeitseinheiten (**Krieger, Frau**) zum Goldabbauen schicken. Das Gold wird automatisch zur nächstgelegenen Lagerstätte oder zum Häuptlingszelt gebracht, wo es Ihnen sofort zur Verfügung steht. Um das Abbauen von Gold zu beschleunigen, können Sie im Goldabbau Upgrades entwickeln.



Trainingszelt

Im Trainingszelt werden folgende Kampfeinheiten ausgebildet werden: **Bogenschütze, Gewehrschütze, Speerkämpfer, Scout, Tomahawkämpfer** sowie die Eliteeinheit **Schattenkrieger**.

TIPP:

Das Trainingszelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.

TIPP:

Wenn Sie schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen wollen, sollten Sie in mehreren Trainingszelten parallel Truppen ausbilden.



Pferdekoppel

In der Pferdekoppel können Pferde gezüchtet und folgende berittenen Einheiten hergestellt werden: **Krieger, Bogenschütze, Gewehrschütze, Speerkämpfer, Scout**.



Handelszelt

Das Handelszelt ist Ihr Handelszentrum. Hier können Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen (siehe dazu das Kapitel **Handel**).

TIPP:

Das Handelszelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.



Kanalager

In der Kanustätte werden **Kanus** hergestellt und aufgewertet. Das **Kanu** wird von einem **Krieger** gesteuert. Es bietet Platz für eine weitere Einheit. Befindet sich eine Fernkampfeinheit in dem **Kanu**, so kann diese aus dem **Kanu** heraus kämpfen.



Forschungszelt

Im Forschungszelt können Waffen und Schutzkleidung aufgewertet werden.

TIPP:

Das Forschungszelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.



Alarmposten

Der Alarmposten dient zur Verteidigung des eigenen Lagers. Durch seine extrem hohe Sichtweite werden gegnerische Einheiten schnell erkannt. Er ist permanent getarnt, kann aber von bestimmten Einheiten entdeckt werden.

Bis zu 2 Einheiten können in den Alarmposten einquartiert werden. Handelt es sich dabei um Fernkampfeinheiten (z.B. **Bogenschützen**), so werden gegnerische Einheiten von diesen automatisch bekämpft (sofern sie nicht auf passiv stehen). Der Alarmposten entdeckt zudem getarnte Einheiten.

TIPP:

Der Alarmposten kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden. Einheiten werden dabei automatisch ausquartiert.



Totem

Im Totem werden verschiedene Upgrades erforscht.



Medizinmannzelt

In diesem Zelt wird die Eliteeinheit **Medizinmann** ausgebildet und werden dessen mächtige Zaubersprüche erforscht.

TIPP:

Das Medizinmannzelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.



Weisenzelt

In diesem Zelt wird die Eliteeinheit **Häuptling** ausgebildet und werden Upgrades für Schattenkrieger und Häuptling erforscht.

TIPP:

Das Weisenzelt kann eingepackt und mit Hilfe eines Travois transportiert werden.



13.3.2 Prärieindianer - Standardeinheiten



Krieger

Beim Krieger handelt es sich um eine männliche Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz holt, Nahrung ernnt und Gold abbaut. Wie der Krieger der Waldindianer ist er ein leichter Nahkämpfer.

Produktionsort: Häuptlingszelt

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Tomahawk

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Selbstheilung*



Frau

Die Frau ist eine Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz holt, Nahrung ernnt und Gold abbaut. Die Frau verbraucht weniger Nahrung als der Krieger und wird schneller ausgebildet.

Produktionsort: Häuptlingszelt

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Selbstheilung*



Bogenschütze

Der Bogenschütze ist eine leichte Fernkampfeinheit, die reiten kann. Das Upgrade „Brandpfahl“ macht den Bogenschützen besonders effektiv gegen Schiffe und Gebäude. Er kann zudem Tiere jagen und sie ausnehmen. Beritten besitzt er einen Angriffsbonus gegen Fußtruppen.

Produktionsort: Trainingszelt

Hauptfunktion: leichter Fernkämpfer

Bewaffnung: Pfeil und Bogen

Angriffsbonus: gegen Schiffe + Gebäude (Upgrade)
gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Pfeil und Bogen verbessern, Brandpfahl erforschen, Schutzkleidung, Selbstheilung*



Gewehrschütze

Der Gewehrschütze ist eine starke Fernkampfeinheit, die reiten kann. Der Gewehrschütze kann zudem Tiere jagen und sie ausnehmen. Beritten besitzt er einen Angriffsbonus gegen Fußtruppen.

Produktionsort: Trainingszelt

Hauptfunktion: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: Gewehr

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung, Selbstheilung*



Speerkämpfer

Beim Speerkämpfer handelt es sich um einen mittleren Fernkämpfer, der reiten kann. Beritten besitzt er einen Angriffsbonus gegen Fußtruppen.

Produktionsort: Trainingszelt

Hauptfunktion: mittlere Fernkampfeinheit

Bewaffnung: Speer

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Ballistischer Speer, Schutzkleidung, Selbstheilung*



Scout

Der Scout ist eine leichte Nahkampfeinheit, die reiten kann und eine sehr hohe Sichtweite besitzt. Beritten besitzt er einen Angriffsbonus gegen Fußtruppen. Er entdeckt zudem getarnte Einheiten / Gebäude.

Produktionsort: Trainingszelt

Hauptfunktion: leichte Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer (zu Fuß)
gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung, Selbstheilung*



Tomahawkkämpfer

Der Tomahawkkämpfer ist eine mittlere Nahkampfeinheit.

Produktionsort: Trainingszelt

Hauptfunktion: mittlere Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Tomahawk

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfe

Upgrades: *Schutzkleidung, Selbstheilung*



Kanu

Das Kanu ist mit einem Krieger besetzt und kann zusätzl. eine weitere Einheit aufnehmen. Fernkämpfer können vom Kanu aus Gegner angreifen.

Produktionsort: Kanulager

Hauptfunktion: Wasserkampfeinheit (nur, wenn sich ein Fernkämpfer im Kanu befindet)

Bewaffnung: keine (Fernkämpfer, wenn eingestiegen)

Angriffsbonus: hängt von der Fernkampfeinheit ab

Upgrades: *Kanu verstärken, Selbstheilung*



Schattenkrieger

Beim Schattenkrieger handelt es sich um eine starke Fernkampfeinheit, die reiten kann. Er ist zudem in der Lage, mit einem gezieltem Schlag gegnerische Einheiten zu eliminieren. Durch seine

„Kampfsicht“ verstärkt er den Fernkampfwert und die Sichtweite eigener Einheiten im Umkreis.

Produktionsort: Trainingszelt

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Kampfsicht, Todesschlag, Selbstheilung*



Häuptling

Der Häuptling ist eine reitende defensive Eliteeinheit. Der Häuptling kann die Karte aufklären, Gegenupgrades aktivieren sowie Geister bannen.

Produktionsort: Weisenzelt

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Stab

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Gegenupgrades, Spähen, Geisterbann, Selbstheilung*



Medizinmann

Der Medizinmann besitzt sehr starke Kampfzauber, die gegnerische Einheiten bzw. Gebäude beschädigen. Da er sehr langsam ist, sollte er immer von einem Trupp begleitet werden.

Produktionsort: Medizinmannzelt

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit mit offensiven Kampfzaubern

Bewaffnung: Stab

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Sturmzauber, Explosionszauber, Reinkarnationszauber, Energieerhöhung, Selbstheilung*

13.3.4 Prärieindianer - Upgrades (Standard)



Holzabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Krieger und Frau Holz hauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Lagerstätte

Anwendung auf: Krieger, Frau



Goldabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Krieger und Frau Gold abbauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Lagerstätte

Anwendung auf: Krieger, Frau



Ackerbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit mit der Krieger und Frau Nahrung ernten. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Feld

Anwendung auf: Krieger, Frau



Pfeil und Bogen verbessern

Verbessert Pfeil und Bogen, wodurch der Angriffswert des Bogenschützen erhöht wird. Diese Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Forschungszelt

Anwendung auf: Bogenschützen



Schutzkleidung verbessern

Verbessert die Schutzkleidung (= höhere Hit Points) von bestimmten Einheiten. Dieses Upgrade gibt es in den 3 Stufen: leicht, mittel, schwer.

Erforscht in: Forschungszelt

Anwendung auf: Bogenschütze, Gewehrschütze, Speerkämpfer, Scout, Tomahawkkämpfer



Löschen

Verhindert das automatische Abbrennen von Gebäude und Zelten, sobald sie Feuer gefangen haben und repariert sie automatisch.

Erforscht in: Lagerstätte

Anwendung auf: alle Gebäude



Ballistischen Speer erforschen

Der Speerkämpfer erhält einen besseren Speer und damit einen höheren Angriffswert.

Erforscht in: Forschungszelt

Anwendung auf: Speerkämpfer



Selbstheilung erforschen

Sämtliche Einheiten der Prärieindianer heilen sich im Laufe der Zeit selbstständig.

Erforscht in: Totem

Anwendung auf: Alle Einheiten



Brandpfeil erforschen

Der Bogenschütze verschießt automatisch Brandpfeile gegen Gebäude und Schiffe, die dort einen hohen Schaden anrichten.

Erforscht in: Forschungszelt

Anwendung auf: Bogenschütze



Kanu verstärken

Das Kanu wird verstärkt und besitzt dadurch mehr Hit Points.

Erforscht in: Kanulager

Anwendung auf: Kanu



Reinkarnation erforschen

Der Medizinmann kann aus Leichen einen Kampfwolf beschwören.

Erforscht in: Medizinmannzelt

Anwendung auf: Medizinmann

13.3.5 Prärieindianer - Upgrades (Eliteeinheiten)



Spähen erforschen

Der Häuptling kann die Karte aufklären.

Erforscht in: Weizenzelt

Anwendung auf: Häupliling



Todesschlag erforschen

Der Schattenkrieger kann mit einem Messerstich Einheiten eliminieren

Erforscht in: Forschungszelt

Anwendung auf: Schattenkrieger



Kampfsicht erforschen

Der Schattenkrieger kann den Sichtradius und die Waffenreichweite aller eigenen Einheiten in einem bestimmten Umkreis erhöhen.

Erforscht in: Forschungszelt

Anwendung auf: Schattenkrieger



Geisterbann erforschen

Der Häuptling kann Geister bannen.

Erforscht in: Weizenzelt

Anwendung auf: Häupliling



Explosionszauber erforschen

Der Medizinmann kann einen Explosionszauber aussprechen, der Flächenschaden gegenüber gegnerischen Einheiten verübt.

Erforscht in: Medizinmannzelt

Anwendung auf: Medizinmann



Sturmzauber erforschen

Der Medizinmann kann einen Sturm herbeizaubern, der gegnerische Gebäude beschädigt.

Erforscht in: Medizinmannzelt

Anwendung auf: Medizinmann

13.4 Die Engländer (ENG)

13.4.1 Engländer - Gebäude



Bürgerhaus

Das Bürgerhaus ist der Ausgangspunkt Ihrer Basis. Es kann nur einmal gebaut werden. Hier werden **Pionier** und **Frau** ausgebildet, **Kopfgeldjäger** angeheuert, Gegenupgrades sowie das Upgrade **Pionier: Kämpfen lernen** erforscht.

Sie können Einheiten in das Bürgerhaus einquartieren. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der Infanterist) wehren sich dann aus dem Gebäude, sobald sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Die Rohstoffe Gold und Holz werden von Ihren Arbeitseinheiten normalerweise in das Bürgerhaus gebracht, wo sie Ihnen sofort zur Verfügung stehen.



Wohnhaus

Ein Wohnhaus stellt 6 Wohnräume zur Verfügung. Sie benötigen Wohnhäuser, um Ihre Bevölkerung erweitern zu können. Jede Einheit benötigt mindestens 1 Wohnraum. Größere Objekte, wie z.B. Schiffe oder besonders starke Einheiten verbrauchen dagegen mehr als 1 Wohnraum. In der oberen Statusleiste wird die momentane Anzahl von Wohnraum angezeigt.



Mühle

Die Mühle dient zur Nahrungsgewinnung. Sie können eine Mühle ausschließlich auf fruchtbarem Boden errichten. Sobald eine Mühle erstellt wurde, besteht die Möglichkeit, bis zu 5 Arbeitseinheiten (**Pionier** oder **Frau**) zur Arbeit auf das Feld zu schicken. Die Arbeitseinheiten ernten dann die Nahrung und bringen sie in die Mühle. Wie viel Nahrung Sie im Moment besitzen, können Sie in der oberen Statusleiste ablesen. In der Mühle können Sie Upgrades erforschen, die die Nahrungsproduktion verbessern.



Lagerhaus

Das Lagerhaus dient zum Lagern von Gold, Holz sowie von Nahrung, welche durch die Jagd gewonnen wurde. Wenn Sie ein Lagerhaus in der Nähe einer Rohstoffquelle errichten (z.B. Goldmine, Wald), dann werden die Rohstoffe zu diesem Lagerhaus gebracht statt in das Bürgerhaus. So stehen Ihnen die Rohstoffe schneller zur Verfügung, da Sie Ihnen sofort gut geschrieben werden. Wenn Sie Ihren Holzabbau beschleunigen wollen, dann können Sie im Lagerhaus Upgrades dafür entwickeln. Zudem können Sie hier noch die Upgrades **Fort befestigen** und **Löschen** erforschen.



Goldabbau

Der Goldabbau kann nur auf einem Goldvorkommen errichtet werden. Sobald der Goldabbau steht, können Sie mehrere Arbeitseinheiten (**Pionier**, **Frau**) zum Goldabbauen schicken. Das Gold wird automatisch zum nächstgelegenen Lagerhaus oder zum Hauptquartier gebracht, wo es Ihnen sofort zur Verfügung steht. Um den Abbau von Gold zu beschleunigen, können Sie im Goldabbau Upgrades entwickeln.



Kaserne

Bei der Kaserne handelt es sich um eine Ausbildungsstätte für folgende Militär-einheiten: **Wache**, **Hund**, **Infanterist**, **Dragoner**, **Kanone**.

TIPP:

Wenn Sie schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen wollen, dann sollten Sie in mehreren Kasernen parallel Truppen ausbilden.



Stallungen

In den Stallungen können Pferde gezüchtet und folgende berittenen Einheiten hergestellt werden: **Wache**, **Dragoner**, **Pionier**. Der Pionier kann hier zudem *reiten lernen*.



Handelskontor

Das Handelskontor ist Ihr Handelszentrum. Hier können Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen (siehe dazu das Kapitel **Handel**).



Hafen

In Ihrem Hafen können Sie mächtige **Kriegsschiffe** herstellen und diese mit verschiedenen Upgrades weiter aufwerten. Um Truppen über das Wasser zu verlegen, können Sie hier **Transportschiffe** bauen. Hier können auch Fischerboote gebaut werden.

TIPP:

Beschädigte Schiffe werden in der Nähe eines Hafens automatisch repariert.



Schmiede

In der Schmiede wird die Eliteeinheit **Schmied** ausgebildet und werden neue **Rüstungs- und Waffenupgrades** für Fußeinheiten sowie die Upgrades für den **Schmied** erforscht.



Kirche

In der Kirche wird die Eliteeinheit **Pilgervater** ausgebildet und dessen Upgrades erforscht. Verletzte eigene Einheiten werden in der Nähe einer Kirche geheilt.



Fort

Wenn Sie in der Landschaft eine große ebene Fläche entdeckt haben, die zudem strategische Bedeutung hat (z.B. in der Nähe einer Goldmine), dann sollten Sie ein Fort errichten. Um ein Fort zu bauen, wählen Sie eine Arbeitseinheit an und klicken Sie auf das entsprechende Icon im Baumenü. Wenn Sie sich nun mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Bauplatz begeben, können Sie es an der Stelle platzieren. Durch Bewegung der Maus in eine beliebige Richtung bestimmen Sie die Größe des Forts. Sind Sie mit der Größe zufrieden, dann klicken Sie auf die linke Maustaste. Das Fort wird nun errichtet.



Turm

Türme können entweder frei in die Landschaft oder direkt in bestehende Fortmauern gebaut werden. In einem Turm können zunächst 2, nach Upgrade bis zu 4 Einheiten eingekwartiert werden. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der Infanterist) bekämpfen aus dem Turm automatisch gegnerische Einheiten, sofern sie nicht auf passiv stehen. Die Sichtweite von Türmen kann erhöht werden. Der Turm entdeckt getarnte Einheiten.



Tor

In bestehende Fortmauern können Sie Tore errichten, damit Ihre Einheiten in der Lage sind, das Fort zu verlassen. Ein Tor kann geöffnet und geschlossen werden.



Trapperhütte

In der Trapperhütte wird die Eliteeinheit **Trapper** ausgebildet und dessen Upgrades erforscht.

NO Man's LAND

Fight For Your Rights!

13.4.2 Engländer - Standardeinheiten



Pionier

Beim Pionier handelt es sich um eine männliche Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung erntet und Gold abbaut. Der Pionier kann nach einem Upgrade reiten und mit einem Gewehr bewaffnet werden. Er wird so zum leichten Fernkämpfer. Er kann dann allerdings keine Arbeitsfunktionen mehr ausführen.

Produktionsort: Bürgerhaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer (nach Upgrade: Gewehr möglich)

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer (nur mit Messer)

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Reiten lernen, Kämpfen lernen, Gewehre verbessern*



Frau

Bei der Frau handelt es sich um eine Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung erntet und Gold abbaut. Die Frau benötigt weniger Nahrung als der Pionier und wird schneller ausgebildet.

Produktionsort: Bürgerhaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern*



Wache

Die Wache ist ein mittlerer Fernkämpfer. Sie kann reiten und zu Fuß jagen.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: Gewehr

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern, Gewehre verbessern*



Hund

Der Hund ist eine leichte, allerdings schnelle, Nahkampfeinheit. Er kann getarnte Einheiten aufspüren.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: leichte Nahkampfeinheit

Bewaffnung: Zähne

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: keine



Infanterist

Der Infanterist der Engländer ist stärker als alle anderen Fernkampfeinheiten (zu Fuß) der anderen Völker. Im Nahkampf richtet sein Bajonett leichten Schaden an.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: starker Fernkämpfer und leichter Nahkämpfer

Bewaffnung: Gewehr (im Nahkampf: Bajonett)

Angriffsbonus: gegen Reiter (mit Bajonett)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern, Gewehre verbessern*



Dragoner

Der englische Dragoner ist zu Pferd eine starke Nahkampfeinheit, zu Fuß ein mittlerer Fernkämpfer.

Produktionsort: Kaserne

Hauptfunktion: zu Pferd: starker Nahkämpfer
zu Fuß: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: zu Pferd: Säbel
zu Fuß: Pistole

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern*



Kriegsschiff

Das englische Kriegsschiff ist die schnellste Seekampfeinheit im Spiel. Es kann auf große Entfernung Land- und Seeziele bekämpfen.

Produktionsort: Hafen

Hauptfunktion: sehr starke Fernkampfeinheiten

Bewaffnung: 8 starke Kanonen

Angriffsbonus: gegen Gebäude

Upgrades: *Großsegel erforschen*



Fischerboot

Mit dem Fischerboot können Sie Fische aus dem Meer fischen und somit Nahrung gewinnen. (siehe dazu das Kapitel **Beschaffung von Rohstoffen**).

Produktionsort: Hafen

Hauptfunktion: Nahrungsmittelbeschaffung

Bewaffnung: keine

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: keine



Transportschiff

Das Transportschiff dient zum Transport von Truppen.

Produktionsort: Hafen

Hauptfunktion: Truppen transportieren

Bewaffnung: keine

Angriffsbonus: keine

Upgrades: *Großsegel erforschen*

13.4.3 Engländer - Eliteeinheiten



Schmied

Der Schmied ist eine starke, wenn auch langsame Nahkampfeinheit. Durch seinen Rundumschlag ist er in der Lage, mehrere Gegner auf einen Schlag zu schädigen. Besonders effektiv ist er zudem, wenn er gegen Gebäude eingesetzt wird. Durch seine Schmiedekunst kann er kurzfristig eigenen Einheiten eine Panzerung verschaffen.

Produktionsort: Schmiede

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Hammer

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Beschädigung, Panzerung, Rundumschlag*



Pilgervater

Beim Pilgervater handelt es sich um eine defensive Eliteeinheit, die eher im Hintergrund agieren sollte, da nur sie Gegenupgrades (siehe dieses Kapitel) auslösen kann. Er ist außerdem gut geeignet, verletzte Einheiten zu heilen.

Produktionsort: Kirche

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Pistole

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Gegenupgrades, Geisterbann, Heilen*



Trapper

Der Trapper eignet sich hervorragend zum raschen Aufklären der Karte. Da er ein guter Schwimmer ist und tauchen kann, überwindet er schnell und ungesenen Gewässer. Er ist ein starker Fernkämpfer

und ein leichter Nahkämpfer. Besonders effektiv ist er, wenn er mit einem Messerstich eine gegnerische Einheit eliminiert. Bei Bedarf kann er auch als Jäger eingesetzt werden.

Produktionsort: Trapperhütte

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Gewehr (Fernkampf), Messer (Nahkampf)

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Aufklären, Todesschlag, Selbstheilung*

13.4.4 Engländer - Upgrades (Standard)



Holzabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Pionier und Frau Holz hacken. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Pionier, Frau



Goldabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Pionier und Frau Gold abbauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Goldabbau

Anwendung auf: Pionier, Frau



Ackerbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Pionier und Frau Nahrung ernten. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Mühle

Anwendung auf: Pionier, Frau



Pionier: Kämpfen lernen

Gibt dem der Pionier die Möglichkeit, mit einem Gewehr zu kämpfen.

Erforscht in: Bürgerhaus

Anwendung auf: Pionier



Pionier: Reiten lernen

Gibt dem Pionier die Fähigkeit zu reiten.

Erforscht in: Stallungen

Anwendung auf: Pionier



Gewehre verbessern

Erforscht ein besseres Gewehr, das den Angriffswert bestimmter Einheiten erhöht. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Schmiede

Anwendung auf: Pionier, Wache, Infanterist



Schutzkleidung verbessern

Verbessert die Kleidung von Militäreinheiten. Dieses Upgrade gibt es in den 3 Stufen: leicht, mittel, schwer.

Erforscht in: Schmiede

Anwendung auf: Wache, Infanterist und Dragoner



Löschen

Verhindert das autom. Abbrennen von Gebäuden, sobald sie Feuer gefangen haben und repariert sie automatisch.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: alle Gebäude



Sichtweite des Turms verbessern

Erhöht die Sichtweite von Türmen, sodass Gegner früher entdeckt werden können. Dieses Upgrade gibt es in 2 Stufen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Kapazität des Turms erhöhen

Erhöht die Aufnahmekapazität.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Fort befestigen

Das Fort besitzt insgesamt mehr Energie (Hit Points).

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Fort



Gebet

Der Heilradius der Kirche wird erhöht.

Erforscht in: Kirche

Anwendung auf: Kirche



Großsegel erforschen

Erhöht die Geschwindigkeit von Schiffen.

Erforscht in: Hafen

Anwendung auf: Kriegsschiff, Transportschiff



Schiffsbau beschleunigen

Erhöht Baugeschwindigkeit von Schiffen.

Erforscht in: Hafen

Anwendung auf: Kriegsschiff, Transportschiff

13.4.5 Engländer - Upgrades (Eliteeinheiten)



Rundumschlag erforschen

Durch Klick auf dieses Icon dreht sich der Schmied einmal mit dem Hammer um die eigene Achse. Alle gegnerischen Einheiten im Umkreis werden beschädigt (Flächenschaden).

Erforscht in: Schmiede

Anwendung auf: Schmied



Beschädigung erforschen

Der Schmied haut mit voller Wucht auf ein Gebäude ein und beschädigt es stark.

Erforscht in: Schmiede

Anwendung auf: Schmied



Panzerung erforschen

Diese Fähigkeit wird durch den Schmied ausgelöst. Alle eigenen Einheiten, die sich im Umkreis befinden, erhalten temporär mehr Hit Points. Die Wirkung lässt nach einer bestimmten Zeit nach.

Erforscht in: Schmiede

Anwendung auf: Schmied



Geisterbann erforschen

Der Pilgervater kann Geister in der unmittelbaren Umgebung bannen.

Erforscht in: Kirche

Anwendung auf: Pilgervater



Heilen erforschen

Nach der Erforschung kann der Pilgervater eigene Einheiten heilen. Dazu muss das entsprechende Icon gedrückt werden. Der Pilgervater kniet sich dann an der Stelle hin, an der er sich gerade befindet. Um das Heilen abzubrechen, muss erneut das Icon gedrückt werden.

Erforscht in: Kirche

Anwendung auf: Pilgervater



Trapper: Selbstheilung erforschen

Der Trapper kann sich selbst heilen.

Erforscht in: Trapperhütte

Anwendung auf: Trapper



Todesschlag erforschen

Der Trapper kann mit einem Messerstich gegnerische Einheiten eliminieren.

Erforscht in: Trapperhütte

Anwendung auf: Trapper



Karte aufklären

Der Trapper kann die Karte aufklären. Klicken Sie nach der Erforschung beim Trapper auf das entsprechende Icon, bewegen Sie sich zur Stelle auf der Karte, die Sie aufklären möchten. Durch Drücken der linken Maustaste wird das Gebiet nun für eine kurze Zeit aufgedeckt.

Erforscht in: Trapperhütte

Anwendung auf: Trapper

13.5 Die Patrioten (PAT)

13.5.1 Patrioten - Gebäude



Gerichtshaus

Das Gerichtshaus ist der Ausgangspunkt Ihrer Basis. Es kann nur einmal gebaut werden. Hier werden **Farmer** und **Farmerin** ausgebildet, **Kopfgeldjäger** angeheuert, Gegenupgrades sowie das Upgrade **Farmer: Kampfen lernen** erforscht.

Sie können Einheiten in das Gerichtshaus einquartieren. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der Milizsoldat) wehren sich dann aus dem Gebäude, sobald sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Die Rohstoffe Gold und Holz werden von Ihren Arbeitseinheiten normalerweise in das Gerichtshaus gebracht, wo sie Ihnen sofort zur Verfügung stehen.



Lagerhaus

Das Lagerhaus dient zum Lagern von Gold, Holz sowie von Nahrung, die durch die Jagd gewonnen wurde. Wenn Sie ein Lagerhaus in der Nähe einer Rohstoffquelle errichten (z.B. Goldmine, Wald), dann werden die Rohstoffe zu diesem Lagerhaus gebracht, statt in das Gerichtshaus. So stehen Ihnen die Rohstoffe schneller zur Verfügung, da Sie ihnen sofort gut geschrieben werden. Wenn Sie Ihren Holzabbau beschleunigen wollen, dann können Sie im Lagerhaus Upgrades dafür entwickeln. Zudem können Sie hier noch die Upgrades **Fort befestigen** und **Löschen** erforschen.



Goldabbau

Der Goldabbau kann nur auf ein Goldvorkommen errichtet werden. Sobald der Goldabbau steht, können Sie mehrere Arbeitseinheiten (**Farmer**, **Farmerin**) zum Goldabbauen schicken. Das Gold wird automatisch zum nächstgelegenen Lagerhaus oder zum Gerichtshaus gebracht, wo es Ihnen sofort zur Verfügung steht. Um den Abbau von Gold zu beschleunigen, können Sie im Goldabbau Upgrades entwickeln.



Wohnhaus

Ein Wohnhaus stellt 6 Wohnräume zur Verfügung. Sie benötigen Wohnhäuser, um Ihre Bevölkerung erweitern zu können. Jede Einheit benötigt mindestens 1 Wohnraum. Größere Objekte, wie z.B. das Transportboot oder besonders starke Einheiten verbrauchen dagegen mehr als 1 Wohnraum. In der oberen Statusleiste wird die momentane Anzahl von Wohnraum angezeigt.



Plantage

Die Plantage dient der Nahrungsgewinnung. Sie können eine Plantage ausschließlich auf fruchtbarem Boden errichten. Sobald eine Plantage erstellt wurde, besteht die Möglichkeit, bis zu 5 Arbeitseinheiten (**Farmer** oder **Farmerin**) zur Arbeit auf das Feld zu schicken. Die Arbeitseinheiten ernten dann die Nahrung und bringen sie in die Plantage. Wie viel Nahrung Sie im Moment besitzen, können Sie in der oberen Statusleiste ablesen. In der Plantage können Sie Upgrades erforschen, die die Nahrungsproduktion verbessern.



Militärlager

Beim Militärlager handelt es sich um eine Ausbildungsstätte für folgende Militäreinheiten: **Milizsoldat**, **Indianischer Kundschafter**, **Kontinentalsoldat**, **Kanone**, **Französischer Militärberater**, **Fahnenträger**

TIPP:

Wenn Sie schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen wollen, dann sollten Sie in mehreren Militärlagern parallel Truppen ausbilden.



Pferdezucht

In der Pferdezucht können Pferde gezüchtet und folgende berittenen Einheiten hergestellt werden: **Milizsoldat**, **Indianischer Kundschafter**, **Kontinentalsoldat**, **Farmer**. Der Farmer kann hier zudem *reiten lernen*.



Handelshaus

Das Handelshaus ist Ihr Handelszentrum. Hier können Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen (siehe dazu das Kapitel **Handel**).



Anlegestelle

In Ihrer Anlegestelle können Sie bewaffnete **Transportboote** herstellen, um damit Truppen über das Wasser zu verlegen.

TIPP:

Beschädigte Boote werden in der Nähe einer Anlegestelle automatisch repariert.



Magazin

Im Magazin werden neue **Rüstungs-** und **Waffenupgrades** erforscht sowie der **Patriot** ausgebildet und dessen Upgrades erforscht.



Fort

Wenn Sie in der Landschaft eine große ebene Fläche entdeckt haben, die zudem strategische Bedeutung hat (z.B. in der Nähe einer Goldmine), dann empfiehlt es sich ein Fort zu errichten. Um ein Fort zu bauen, wählen Sie eine Arbeitseinheit an, klicken Sie auf das entsprechende Icon im Baumenü. Wenn Sie sich nun mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Bauplatz begeben, können Sie es an der Stelle platzieren. Durch Bewegung der Maus in eine beliebige Richtung bestimmen Sie die Größe des Forts. Sind Sie mit der Größe zufrieden, dann klicken Sie auf die linke Maustaste. Das Fort wird nun errichtet.



Turm

Türme können entweder frei in die Landschaft oder direkt in bestehende Fortpalisaden gebaut werden. In einen Turm können zunächst 2, nach Upgrade bis zu 4 Einheiten eingekwartiert werden. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der Milizsoldat) bekämpfen aus dem Turm automatisch gegnerische Einheiten, sofern sie nicht auf passiv stehen. Die Sichtweite von Türmen kann erhöht werden. Der Turm entdeckt getarnte Einheiten.



Tor

In bestehende Fortpalisaden können Sie Tore errichten, damit Ihre Einheiten in der Lage sind, das Fort zu verlassen. Ein Tor kann geöffnet und geschlossen werden.



Feldlazarett

Im Feldlazarett wird der Arzt ausgebildet und dessen Upgrade erforscht.

TIPP:

Sie sollten zum Schutz Ihrer Truppen mehrere Ärzte ausbilden, damit verletzte Einheiten möglichst schnell wieder geheilt werden können.



Siegesdenkmal

Voraussetzung für den Fahnenträger und Forschungsstätte für dessen Upgrades.

13.5.2 Patrioten - Standardeinheiten



Farmer

Beim Farmer handelt es sich um eine männliche Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung erntet und Gold abbaut. Der Farmer kann nach einem Upgrade reiten und mit einem Gewehr bewaffnet werden. Er wird so zum leichten Fernkämpfer. Er kann dann allerdings keine Arbeitsfunktionen mehr ausführen.

Produktionsort: Gerichtshaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer (nach Upgrade: Gewehr möglich)

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer (nur mit Messer)

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Reiten lernen, Kämpfen lernen, Gewehre verbessern*



Feldarzt

Der Feldarzt ist eine mobile Heileinheit. Wenn er seinen Tisch aufgebaut hat, dann heilt er verwundete Einheiten in der unmittelbaren Umgebung. Er ist unbewaffnet, kann sich aber mit seiner Tasche wehren.

Produktionsort: Feldlazarett

Hauptfunktion: Heiler

Bewaffnung: keine (wehrt sich mit Tasche)

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Energieerhöhung erforschen*



Milizsoldat

Der Milizsoldat ist ein mittlerer Fernkämpfer. Er kann reiten und zu Fuß jagen.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: Gewehr

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzbekleidung verbessern, Gewehre verbessern*



Farmerin

Bei der Farmerin handelt es sich um eine Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung erntet und Gold abbaut. Die Farmerin benötigt weniger Nahrung als der Farmer und wird schneller ausgebildet.

Produktionsort: Gerichtshaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern*



Indianischer Kundschafter

Der Indianische Kundschafter ist ein leichter Nahkämpfer mit sehr hoher Sichtweite. Er kann reiten und zu Fuß Wald durchqueren. Zudem entdeckt er getarnte Einheiten und Gebäude.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: leichter Nahkämpfer

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkampfeinheiten (zu Fuß) gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzbekleidung verbessern, Tarnen erforschen*



Kontinentalsoldat

Der Kontinentalsoldat ist zu Fuß und zu Pferd eine starke Fernkampfeinheit. Im Nahkampf richtet sein Bajonet leichten Schaden an.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: starker Fernkämpfer und leichter Nahkämpfer

Bewaffnung: Gewehr (im Nahkampf: Bajonet)

Angriffsbonus: gegen Reiter (mit Bajonet)
beritten gegen Fußtruppen

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern,*
Gewehre verbessern



Transportboot

Das Transportboot dient zum Transport von Truppen. Seine stationäre Kanone macht es zu einem starken Fernkämpfer.

Produktionsort: Anlegestelle

Hauptfunktion: Truppen transportieren

Bewaffnung: Kanone

Angriffsbonus: gegen Gebäude

Upgrades: keine



Kanone

Bei der Kanone handelt es sich um eine sehr starke Fernkampfeinheit, die besonders dazu geeignet ist, Gebäude zu zerstören.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: sehr starke Fernkampfeinheit

Bewaffnung: Kugel

Angriffsbonus: gegen Gebäude und Schiffe

Upgrades: *Kanonenpulver verbessern*

13.5.3 Patrioten - Eliteeinheiten



Fahnenträger

Der Fahnenträger ist in der Lage, die Moral (=Kampfkraft) der eigenen Truppen zu erhöhen und die Moral des Gegners zu senken. Er sollte in der Nähe der Front stehen, sich dennoch im Hintergrund halten, da er sich nur mit seiner Fahne wehren kann.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Fahne

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Demoralisierung,*
Moralerhöhung, Geisterbann



Französischer Militärberater

Der Französische Militärberater ist eine defensive Eliteeinheit. Er aktiviert die Gegenupgrades (siehe diese Kapitel). Seine Hauptfunktion besteht darin, die eigene Artillerie zu verstärken.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: defensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Pistole

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Gegenupgrades, Artillerie-*
unterstützung



Patriot

Beim Patriot handelt es sich um eine starke offensive Eliteeinheit, die reiten, schwimmen und tauchen kann. Besonders effektiv ist der Patriot, wenn er Sprengladungen an Gebäude oder Schiffe anbringt und diese in kürzester Zeit zerstört.

Produktionsort: Magazin

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Pistole

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Gebäudefabotage,*
Schiffssabotage

13.5.4 Patrioten - Upgrades (Standard)



Holzabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Farmer und Farmerin Holz hauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Farmer, Farmerin



Goldabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Farmer und Farmerin Gold abbauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Goldabbau

Anwendung auf: Farmer, Farmerin



Ackerbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Farmer und Farmerin Nahrung ernten. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Plantage

Anwendung auf: Farmer, Farmerin



Farmer: Kämpfen lernen

Gibt dem Farmer/der Farmerin die Möglichkeit, mit einem Gewehr zu kämpfen.

Erforscht in: Gerichtshaus

Anwendung auf: Farmer



Farmer: Reiten lernen

Gibt dem Farmer die Fähigkeit zu reiten.

Erforscht in: Pferdezucht

Anwendung auf: Farmer



Gewehre verbessern

Erforscht ein besseres Gewehr, das den Angriffswert bestimmter Einheiten erhöht. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Magazin

Anwendung auf: Milizsoldat, Kontinentalsoldat, Farmer



Schutzkleidung verbessern

Verbessert die Kleidung von Militäreinheiten. Dieses Upgrade gibt es in den 3 Stufen: leicht, mittel, schwer.

Erforscht in: Magazin

Anwendung auf: Milizsoldat, Indianischer Kundschafter, Kontinentalsoldat

NO Man's LAND

Fight For Your Rights!



Löschen

Verhindert das automatische Abbrennen von Gebäuden, sobald sie Feuer gefangen haben und repariert diese automatisch.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: alle Gebäude



Sichtweite des Turms verbessern

Erhöht die Sichtweite von Türmen, sodass Gegner früher entdeckt werden können. Dieses Upgrade gibt es in 2 Stufen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Kapazität des Turms erhöhen

Erhöht die Aufnahmekapazität von Türmen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Fort befestigen

Das Fort besitzt insgesamt mehr Energie (Hit Points).

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Fort



Energierhöhung erforschen

Der Arzt bekommt mehr Heilenergie (Mana).

Erforscht in: Feldlazarett

Anwendung auf: Feldarzt



Tarnen erforschen

Der Indianische Kundschafter kann sich tarnen.

Erforscht in: Feldlazarett

Anwendung auf: Indianische Kundschafter



Kanonenpulver verbessern

Die Kanone erhält einen höheren Angriffswert.

Erforscht in: Magazin

Anwendung auf: Kanone



Motivation erforschen

Der Fahnenträger erhöht temporär die Moral (=Angriffswert und Hit Points) eigener Einheiten in einem bestimmten Umkreis.

Erforscht in: Siegesdenkmal

Anwendung auf: Fahnenträger



Geisterbann erforschen

Der Fahnenträger kann Geister bannen.

Erforscht in: Siegesdenkmal

Anwendung auf: Fahnenträger



Demoralisierung erforschen

Der Fahnenträger senkt temporär die Moral (= Angriffswert und Hit Points) gegnerischer Einheiten in einem bestimmten Umkreis.

Erforscht in: Siegesdenkmal

Anwendung auf: Fahnenträger



Artillerieunterstützung erforschen

Der Französische Militärberater erhöht temporär den Angriffswert der eigenen Kanonen.

Erforscht in: Militärlager

Anwendung auf: Französischer Militärberater



Gebäudesabotage erforschen

Der Patriot kann Gebäude sprengen.

Erforscht in: Magazin

Anwendung auf: Patriot



Schiffssabotage erforschen

Der Patriot kann mit Sprengladungen Schiffe versenken.

Erforscht in: Magazin

Anwendung auf: Patriot

13.6 Die Siedler (SID)

13.6.1 Siedler - Gebäude



Rathaus

Das Rathaus ist der Ausgangspunkt Ihrer Basis. Es kann nur einmal gebaut werden. Hier werden **Siedler** und **Siedlerin** ausgebildet, **Kopfgeldjäger** angeheuert, Gegenupgrades sowie das Upgrade **Siedler: Kämpfen lernen** erforscht.

Sie können Einheiten in das Rathaus einquartieren. Fernkampfeinheiten (wie z.B. der Cowboy) wehren sich dann aus dem Gebäude, sobald sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Die Rohstoffe Gold und Holz werden von Ihren Arbeitseinheiten normalerweise in das Rathaus gebracht, wo sie Ihnen sofort zur Verfügung stehen.



Wohnhaus

Ein Wohnhaus stellt 6 Wohnräume zur Verfügung. Sie benötigen Wohnhäuser, um Ihre Bevölkerung erweitern zu können. Jede Einheit benötigt mindestens 1 Wohnraum. Größere Objekte, wie z.B. Kanonen oder besonders starke Einheiten verbrauchen dagegen mehr als 1 Wohnraum. In der oberen Statusleiste wird die momentane Anzahl von Wohnraum angezeigt.



Farm

Die Farm dient zur Nahrungsgewinnung. Sie können eine Farm ausschließlich auf fruchtbarem Boden errichten. Sobald eine Farm erstellt wurde, besteht die Möglichkeit, bis zu 5 Arbeitseinheiten (**Siedler** oder **Siedlerin**) zur Arbeit auf das Feld zu schicken. Die Arbeitseinheiten ernten dann die Nahrung und bringen sie in die Farm. Wie viel Nahrung Sie im Moment besitzen, können Sie in der oberen Statusleiste ablesen. In der Farm können Sie Upgrades erforschen, die die Nahrungsproduktion verbessern.

NO Man's LAND

Fight For Your Rights!



Lagerhaus

Das Lagerhaus dient zum Lagern von Gold, Holz sowie von Nahrung, die durch die Jagd gewonnen wurde. Wenn Sie ein Lagerhaus in der Nähe einer Rohstoffquelle errichten (z.B. Goldmine, Wald), dann werden die Rohstoffe zu diesem Lagerhaus gebracht, statt in das Rathaus. So stehen Ihnen die Rohstoffe schneller zur Verfügung, da Sie ihnen sofort gut geschrieben werden. Wenn Sie Ihren Holzbau beschleunigen wollen, dann können Sie im Lagerhaus Upgrades dafür entwickeln. Zudem können Sie hier noch die Upgrades **Fort befestigen** und **Löschen** erforschen.



Goldabbau

Der Goldabbau kann nur auf einem Goldvorkommen errichtet werden. Sobald der Goldabbau steht, können Sie mehrere Arbeitseinheiten (**Siedler**, **Siedlerin**) zum Goldabbau schicken. Das Gold wird automatisch zum nächstgelegenen Lagerhaus oder zum Rathaus gebracht, wo es Ihnen sofort zur Verfügung steht. Um den Abbau von Gold zu beschleunigen, können Sie im Goldabbau Upgrades entwickeln.



Saloon

Beim Saloon handelt es sich um eine Ausbildungsstätte für folgende Kampfeinheiten: **Cowboy**, **Gesetzloser**. Zudem können Sie im Saloon Einheiten einquartieren.

TIPP:

Wenn Sie schnell eine schlagkräftige Armee aufbauen wollen, sollten Sie in mehreren Saloons parallel Truppen ausbilden.



Ranch

In der Ranch können Pferde gezüchtet und folgende berittenen Einheiten hergestellt werden: **Cowboy**, **Gesetzloser**, **Kavallerist**, **Siedler**. Der Siedler kann hier zudem reiten lernen. Außerdem können Sie in die Ranch Einheiten einquartieren.



Handelsposten

Der Handelsposten ist Ihr Handelszentrum. Hier können Sie Holz oder Nahrung kaufen bzw. verkaufen (siehe dazu das Kapitel **Handel**).



Anlegestelle

In Ihrer Anlegestelle können Sie bewaffnete Transportboote herstellen, um damit Truppen über das Wasser zu verlegen.

TIPP:

Beschädigte Boote werden in der Nähe einer Anlegestelle automatisch repariert.



Militärlager

Beim Militärlager handelt es sich um eine Ausbildungsstätte für folgende Militäreinheiten: **Infanterist**, **Kavallerist**, **Kanone**.

TIPP:

Verletzte Einheiten werden in der Nähe eines Militärlagers automatisch geheilt.



Fort

Wenn Sie in der Landschaft eine große ebene Fläche entdeckt haben, die zudem strategische Bedeutung hat (z.B. in der Nähe einer Goldmine), dann empfiehlt es sich, ein Fort zu errichten. Um ein Fort zu bauen, wählen Sie eine Arbeitseinheit an und klicken Sie auf das entsprechende Icon im Baumenü. Wenn Sie sich nun mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Bauplatz begeben, können Sie es an der Stelle platzieren. Durch Bewegung der Maus in eine beliebige Richtung bestimmen Sie die Größe des Forts. Sind Sie mit der Größe zufrieden, dann klicken Sie auf die linke Maustaste. Das Fort wird nun errichtet.



Turm

Türme können entweder frei in die Landschaft oder direkt in bestehende Fortpalisaden gebaut werden. In einen Turm können zunächst 2, nach Upgrade bis zu 4 Einheiten einquartiert werden. Fernkampfeinheiten (z.B. der Cowboy) bekämpfen aus dem Turm automatisch gegnerische Einheiten, sofern sie nicht auf passiv stehen. Die Sichtweite von Türmen kann erhöht werden. Der Turm entdeckt getarnte Einheiten.



Tor

In bestehende Fortpalisaden können Sie Tore errichten, damit Ihre Einheiten in der Lage sind, das Fort zu verlassen. Ein Tor kann geöffnet und geschlossen werden.



Sheriff-Office

Ausbildungsgebäude für die Eliteeinheit Sheriff. Dieser kann hier außerdem das Upgrade **Enttarnen** lernen. Zudem können Sie Einheiten in das Sheriff-Office einquartieren.



Friedhof

Ausbildungsgebäude für die Eliteeinheit Leichenbestatter. Dieser kann hier außerdem verschiedene Upgrades lernen.



Schießplatz

Im Schießplatz werden neue **Schutz- und Waffenupgrades** erforscht. Zudem wird hier die Eliteeinheit Scharfschütze ausgebildet.



Bahnhof (und Schiene)

Ein Bahnhof kann von Ihnen nicht errichtet werden. Er ist zu Beginn von bestimmten Missionen bzw. bei einigen Mehrspielerkarten bereits vorhanden. Im Bahnhof werden Schienen produziert. So entsteht langsam eine Trasse aus Schwellen. Ein Schienenstück ist dann fertig gestellt, wenn eine Arbeitseinheit damit beauftragt wurde (durch Anklicken), das Schienenstück zu bearbeiten.

13.6.2 Siedler - Standardeinheiten



Siedler

Beim Siedler handelt es sich um eine männliche Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung ernnt und Gold abbaut. Der Siedler kann nach einem Upgrade reiten und mit einem Gewehr bewaffnet werden. Er wird so zum leichten Fernkämpfer. Er kann dann allerdings keine Arbeitsfunktionen mehr ausführen.

Produktionsort: Rathaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer (nach Upgrade: Gewehr möglich)

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer (nur mit Messer)

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern, Reiten lernen, Kämpfen lernen, Gewehre verbessern*



Siedlerin

Bei der Siedlerin handelt es sich um eine Arbeitseinheit, die Gebäude errichtet und repariert, Holz hackt, Nahrung ernnt und Gold abbaut. Die Siedlerin benötigt weniger Nahrung als der Siedler und wird schneller ausgebildet.

Produktionsort: Rathaus

Hauptfunktion: Arbeitseinheit

Bewaffnung: Messer

Angriffsbonus: gegen Fernkämpfer

Upgrades: *Holzabbau verbessern, Goldabbau verbessern, Ackerbau verbessern*

NO Man's LAND

Fight For Your Rights!



Cowboy

Der Cowboy ist ein leichter Fernkämpfer. Er kann reiten, zu Fuß jagen und getarnte Einheiten entdecken.

Produktionsort: Saloon

Hauptfunktion: leichter Fernkämpfer

Bewaffnung: Pistole (Gewehr zum Jagen)

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern, Pistolen verbessern*



Gesetzloser

Der Gesetzlose ist ein mittlerer Fernkämpfer, der reiten kann.

Produktionsort: Saloon

Hauptfunktion: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: Pistole

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern, Pistolen verbessern*



Infanterist

Der Infanterist ist eine starke Fernkampfeinheit. Im Nahkampf richtet sein Bajonett leichten Schaden an.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: starker Fernkämpfer und leichter Nahkämpfer

Bewaffnung: Gewehr (im Nahkampf: Bajonett)

Angriffsbonus: gegen Reiter (mit Bajonett)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern, Gewehre verbessern*



Kavallerist

Der Kavallerist ist zu Pferd eine starke Nahkampfeinheit, zu Fuß ein mittlerer Fernkämpfer.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: zu Pferd: starker Nahkämpfer

zu Fuß: mittlerer Fernkämpfer

Bewaffnung: zu Pferd: Säbel; zu Fuß: Pistole

Angriffsbonus: gegen Fußtruppen (wenn beritten)

Upgrades: *Schutzkleidung verbessern, Pistolen verbessern*



Transportboot

Das Transportboot dient zum Transport von Truppen. Seine stationäre Gatling Gun macht es zu einem starken Fernkämpfer.

Produktionsort: Anlegestelle

Hauptfunktion: Truppen transportieren

Bewaffnung: Gatling Gun

Angriffsbonus: gegen Gebäude

Upgrades: keine



Kanone

Bei der Kanone handelt es sich um eine sehr starke Fernkampfeinheit, die besonders dazu geeignet ist, Gebäude zu zerstören.

Produktionsort: Militärlager

Hauptfunktion: sehr starke Fernkampfeinheit

Bewaffnung: Kugel

Angriffsbonus: gegen Gebäude und Schiffe

Upgrades: *Kanonenpulver verbessern*

13.6.3 Siedler - Eliteeinheiten



Sheriff

Der Sheriff ist eine starke Kampfeinheit. Er kann reiten sowie gegnerische Einheiten/Bauten enttarnen. Außerdem aktiviert er die Gegenupgrades.

Produktionsort: Sheriff-Office

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Pistole

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: *Enttarnen, Gegenupgrades*

13.6.4 Siedler - Upgrades (Standard)



Holzabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Siedler und Siedlerin Holz hauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Siedler, Siedlerin



Goldabbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Siedler und Siedlerin Gold abbauen. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Goldabbau

Anwendung auf: Siedler, Siedlerin



Ackerbau verbessern

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Siedler und Siedlerin Nahrung ernten. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Farm

Anwendung auf: Siedler, Siedlerin



Siedler: Kämpfen lernen

Gibt dem der Siedler die Möglichkeit, mit einem Gewehr zu kämpfen.

Erforscht in: Rathaus

Anwendung auf: Siedler

Scharfschütze

Der Scharfschütze kann als einzige Einheit im Spiel aus großer Entfernung gegnerische Einheiten mit einem Schuss eliminieren.

Produktionsort: Schießplatz

Hauptfunktion: offensive Eliteeinheit

Bewaffnung: Scharfschützengewehr (schlägt damit im Nahkampf zu)

Angriffsbonus: keinen

Upgrades: Zielmodus

NO Man's LAND

Fight For Your Rights!



Siedler: Reiten lernen
Gibt dem Siedler die Fähigkeit zu reiten.

Erforscht in: Ranch

Anwendung auf: Siedler



Gewehre verbessern
Erforscht ein besseres Gewehr, das den Angriffswert bestimmter Einheiten erhöht. Dieses Upgrade gibt es in 2 Ausbaustufen.

Erforscht in: Schießplatz

Anwendung auf: Siedler, Infanterist



Schutzkleidung verbessern
Verbessert die Kleidung von Kampfeinheiten. Dieses Upgrade gibt es in den 3 Stufen: leicht, mittel, schwer.

Erforscht in: Schießplatz

Anwendung auf: Cowboy, Gesetzloser, Infanterist, Kavallerist



Löschen
Verhindert das automatische Abbrennen von Gebäuden, sobald sie Feuer gefangen haben und repariert diese automatisch.

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: alle Gebäude



Sichtweite des Turms verbessern
Erhöht die Sichtweite von Türmen, sodass Gegner früher entdeckt werden können. Dieses Upgrade gibt es in 2 Stufen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Kapazität des Turms erhöhen
Erhöht die Aufnahmekapazität von Türmen.

Erforscht in: Turm

Anwendung auf: Turm



Fort befestigen
Das Fort besitzt insgesamt mehr Energie (Hit Points).

Erforscht in: Lagerhaus

Anwendung auf: Fort



Pistolen verbessern
Erforscht eine bessere Pistole, die den Angriffswert bestimmter Einheiten erhöht.

Erforscht in: Schießplatz

Anwendung auf: Cowboy, Gesetzloser, Kavallerist



Kanonenpulver verbessern
Erhöht den Angriffswert der Kanone.

Erforscht in: Schießplatz

Anwendung auf: Kanone

**13.6.5 Siedler - Upgrades
(Eliteeinheiten)**



Entarnen erforschen
Der Sheriff kann gegnerische Einheiten / Gebäude entarnen.

Erforscht in: Sheriff-Office

Anwendung auf: Sheriff



Geisterbann erforschen
Der Leichenbestatter kann Geister in der unmittelbaren Umgebung bannen.

Erforscht in: Friedhof

Anwendung auf: Leichenbestatter



Verdunklung erforschen
Der Leichenbestatter verringert drastisch die Sichtweite von gegnerischen Einheiten in der unmittelbaren Umgebung.

Erforscht in: Friedhof

Anwendung auf: Leichenbestatter



Leichenfleddern erforschen
Der Leichenbestatter raubt das Gold von Leichen.

Erforscht in: Friedhof

Anwendung auf: Leichenbestatter



Zielmodus erforschen
Der Scharfschütze kann aus großer Entfernung Einheiten mit einem gezielten Schuss eliminieren.

Erforscht in: Schießplatz

Anwendung auf: Scharfschütze



14. Credits

RELATED DESIGNS

SPIELKONZEPT & PROJEKTELEITUNG

Thomas Pottkämper

PROGRAMMIERLEITUNG

Thomas Stein

GRAFIKLEITUNG

Sebastian Steinberg

SPIELPROGRAMMIERUNG

Thomas Stein

Kevin Zellner

KI-PROGRAMMIERUNG

Mesut Büyüktokali

Rafael van Daele-Hunt

3D ENGINE & TOOL-PROGRAMMIERUNG

Wolfgang Klose

Burkhard Ratheiser

GRAFIKDESIGN & ANIMATIONEN

Eric Adermann

Christian Kleinsteinberg

Sebastian Steinberg

ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN & ANIMATIONEN

Carsten Eckhardt

Martina Lettner

Saeid Mohadjer

Oliver Schlemmer

Beate Tillman

Tobias Mannewitz

RD GAME DESIGN POOL

Michael Baur

Volker Bierbaum

Thomas Pottkämper

Dirk Riegert

Oliver Schlemmer

STORYTELLING & DIALOGREGIE

Dirk Riegert

DIALOGÜBERARBEITUNG

Oliver Hoffmann

LEVELDESIGN

Michael Baur

Benjamin Heidl

Andree Wendel

ZUSÄTZLICHES LEVELDESIGN

Stefan Binder

Christian Schmittgen

Marco Sobol

TESTER

Jan Becker

Marvin Dere

Michael Sattler

Thorsten van Lil

Michael Clopotar

MUSIK & SOUNDEFFEKT

Dynamedion Sounddesign:

Pierre Langer

Tilman Sillescu

SPRACHAUFNAHMEN (Einheiten)

Effektive Media

SPRACHAUFNAHMEN (dt. Dialoge)

Agentur Stimmgerecht

Tonstudio livealive

SPRECHER (dt. Dialoge)

Michael Bauer

Gundi Eberhard

Thomas Kästner

Torsten Michaelis

Thomas Pertuo

Bernd Vollbrecht

FILMSEQUENZEN

3D-IO:

Igor Posavec (creative art Director, 3D Design, production manager)

Laurent M. Abecassis (3D animation assistance)

Alexander Beim (3D modeling)

Can Tuncer (3D modeling)

Alberto Pizzetti (3D modeling)

3D-IO east:

Boris Posavec (concept manager)

Pahek Zeljko (conceptual artwork)

Marko Dragojevic (video pre-production)

Andrej Vojkovic (storyboard artwork)

FILMSEQUENZEN - AUDIO-Postproduction, Music Composing

Fundemental Studios

FILMSEQUENZEN - Videoschnitt

atelier dreimann:

Stefan Winter





CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG

DEVELOPMENT DIRECTOR

Dirk Weber

SENIOR PRODUCER

Achim Heidelauf

PRODUCT COORDINATOR

Jochen von Nida

LOCALISATION MANAGER

Thomas Kröll
Oliver Silski

--- QUALITY ASSURANCE ---

SENIOR QA MANAGER

Peter Oehler

QA MANAGER

Thomas Heil

LEADTESTER

Stefan Hertrich

LEKTORAT

Oliver Koch

QA TECHNICAL ADVISOR

Thomas Steg

QA TESTER

Bogdan Trifan
Christian Schüpf
Christine Jung
Christoph Weinstein
Eric Schreiber
Güven Altun
Karin Daiß
Pascal Renschler
Per Piper
Roland Thümister
Sebastian Merkel
Simon Wiesmayr
Stefan Schreiber
Thomas Heilbronner
Tobias Henken
Tony Bernardin
Torsten Weinstein

--- MARKETING & PR ---

MARKETING & PR DIRECTOR

Eric Standop

MARKETING DIRECTOR

Anita Gallitzendörfer

MARKETING MANAGER

Randy Dohack

CHIEF GRAPHIC DESIGNER

Oliver Kainhöfner

GRAPHIC DESIGNER

Nicole Bleich

TEXTER

Stefan Linder

Online PR MANAGER

Frederic Cremer
Milene Rijcken
Christine Richter

--- SPECIAL THANKS ---

Wolfgang Gäßler
Daniel Grunder
Daniel Jänsch
Gregor Bellmann
Sonja Bühring
Judith Heidelauf
Andrew Uhlemann
Martin Deppe

--- CDV UK ---

MARKETING MANAGER

Leo Zullo

WEBMASTER UK

Edward Willey

PR MANAGER UK

Anita Rodic

PRESIDENT UK

Terry Malham

--- CDV USA ---

ACCOUNTING US

David Green
Santoro Marjorie

MARKETING / PR MANAGER

Wendy Beasley

CEO AND CFO USA

Robert Pickens

EDITOR

Jennifer Letki

 triggerfish.de

BONUS SOUNDTRACK

"FRANKIE & JOHNNY"

MUSIC:

TRUCKEE

CONTACT:

www.triggerfish.de

RECORDED + MIXED AT :

www.wildwoodstudios.de

MASTERED BY:

Thomas Hannes / Kaffee Hannes



15. Lizenzvereinbarung

Mit der Benutzung/Installation der CD **No Man's Land** stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN!

Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produktnamen: **No Man's Land**

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern ist lediglich an Sie lizenziert.

1) LIZENZGEWÄHRUNG

Diese EULA gewährt Ihnen eine Lizenz mit den folgenden Rechten: Anwendung der gelieferten Software. Dieses Softwareprodukt darf nur von Ihnen benutzt werden. Sie dürfen dieses Softwareprodukt installieren und auf einem einzigen Computer benutzen.

2) BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND BESCHRÄNKUNGEN

Beschränkungen hinsichtlich Reverse Engineering, Dekomplilation und Disassembly: Sie dürfen das Softwareprodukt nicht verändern, einem Reverse Engineering unterziehen, dekomprimieren oder dissem-

blieren. Das Softwareprodukt wird als Ganzes lizenziert. Seine Bestandteile dürfen nicht getrennt werden, um sie auf mehr als einem Computer zu benutzen.

Vermietung: Sie dürfen das Softwareprodukt niemandem vermieten, verleasen oder verleihen.

Softwareübertragung: Sie dürfen sämtliche Ihnen unter dieser EULA zustehenden Rechte vollständig und auf Dauer übertragen, soweit (a) Sie keine Kopien (des ganzen Softwareprodukts oder einzelner Teilen davon) zurückbehalten, (b) Sie das ganze Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Begleitmaterialien in Medien- oder Druckform), Upgrades, und der EULA auf Dauer und vollständig auf den Empfänger übertragen.

3) URHEBERRECHTE UND MARKENRECHTE

Das Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Abbildungen, Fotografien, Animationssequenzen, Video-, Audio-, Musik- und Textbestandteile, die in das Softwareprodukt eingearbeitet wurden), sowie sämtliche, mit diesem im Zusammenhang stehenden Marken- und Nutzungsrechte, die begleitenden gedruckten Materialien und sämtliche Kopien des Softwareprodukts sind Eigentum von CDV Software Entertainment AG, Related Designs oder einem mit ihnen verbundenen Unternehmen. Das Softwareprodukt ist urheberrechtlich und markenrechtlich durch nationales Recht sowie durch internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Sie müssen das Softwareprodukt im Hinblick auf Archivzwecke wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Werk behandeln, und Sie dürfen die das Softwareprodukt begleitenden Druckmaterialien nicht vervielfältigen. Sie dürfen die Hinweise auf Urheberrechte und Marken nicht von dem Softwareprodukt entfernen, sie modifizieren oder verändern. Dies bezieht sich insbesondere auch auf Hinweise auf der Verpackung und dem(n) Datenträger(n), in Hinweisen, die auf der Webseite erscheinen oder über das Internet zugänglich sind, oder die sonst im Softwareprodukt enthalten sind oder durch dieses geschaffen werden.

4) BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Beschränkte Gewährleistung: CDV Software Entertainment AG gewährleistet, dass das Softwareprodukt für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem auf der Quittung angegebenem Datum im Wesentlichen in Übereinstimmung mit den von der CDV Software Entertainment AG mitgelieferten schriftlichen Unterlagen funktioniert.

Rechtsbehelfe des Kunden: Die Haftung von CDV Software Entertainment AG und ihrer Lieferanten sowie Ihre ausschließlichen Gewährleistungsansprüche beschränken sich nach Wahl von CDV Software Entertainment AG auf (a) die Rückzahlung der von Ihnen für das Softwareprodukt entrichteten Lizenzgebühren, soweit solche entrichtet wurden und nicht den empfohlenen Einzelhandelspreis überschreiten, oder (b) Reparatur oder Ersatzlieferung des Bestandteils oder der Bestandteile des Softwareprodukts, für deren Funktionieren CDV Software Entertainment AG hiernach einzustehen hat, soweit das Softwareprodukt mit einer Kopie des von Ihnen erhaltenen Kassenbelegs versehen an CDV Software Entertainment AG zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Gewährleistung gilt nicht, wenn der Mangel des Softwareprodukts auf einem Unfall oder missbräuchlicher oder fehlerhafter Nutzung beruht. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von 30 Tagen, oder, soweit dies eine längere Gewährleistungfrist zur Folge hat, für die noch übrige ursprüngliche Gewährleistungfrist übernommen. CDV Software Entertainment AG erbringt diese Gewährleistungmaßnahmen sowie Produktserviceleistungen nur dann, wenn nachgewiesen wird, dass das Softwareprodukt auf legalem Wege bezogen worden ist.

Keine darüber hinausgehende Gewährleistung: CDV Software Entertainment AG und seine Lieferanten schließen, soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, jede weitere Gewährleistungshaftung sowie die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung aus. Hierunter fällt insbesondere die konkludente gesetzliche Gewährleistung für marktgängige

Qualität, für die Eignung für einen bestimmten Zweck, für Eigentum, für die Nicht-Verletzung, im Hinblick auf das Softwareprodukt und die Bestimmung, die Serviceleistungen vorsieht, respektive für Versäumnisse im Bereich der Serviceleistungen.

5) HAFTUNGSBEGRENZUNG

Soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, haften CDV Software Entertainment AG und ihre Lieferanten nicht für spezielle, auf Zufälligkeit beruhende oder mittelbare Schäden, ebensowenig wie für jegliche Folgeschäden, insbesondere für Schadensersatz für den Ausfall von Geschäftseinnahmen, für die Unterbrechung des Geschäftsbetriebes, für den Verlust von geschäftlichen Informationen oder sonstige Vermögensschäden, die aus der Benutzung oder aus der Unmöglichkeit der Benutzung des Softwareproduktes oder aus der Gewährung oder unterlassenen Gewährung von Serviceleistungen entstehen. Dies gilt selbst dann, wenn CDV Software Entertainment AG auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde. In jedem Fall wird CDV Software Entertainment AG's gesamte Haftung nach den Vorschriften dieser EULA begrenzt auf die Summe, die Sie tatsächlich für das Softwareprodukt bezahlt haben. All diese Begrenzungen gelten nicht, wenn CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

6) SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam und/oder nicht durchführbar sein und/oder ihre Rechtswirksamkeit und/oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden. Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen und/oder un durchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

16. Support

Bevor Sie sich mit unseren technischen Support in Verbindungen setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Tipp: Installieren Sie die aktuellsten Treiber Ihrer Grafikkarte, um Grafikfehlern vorzubeugen.

Folgende Angaben brauchen wir von Ihnen:

Personliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber von 8 – 19 Uhr) oder Postadresse
- wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche Sprachversion des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

01805/299 266
(bundesweit 0,12 EUR/min.)

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte/bzw. 3D-Beschleunigerkarte
- Größe des Video-RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen (z.B. Joysticks)

Kontakt:

- Unter www.nomans-land.de/deutsch/support finden Sie unser Online-Formular
- Telefonisch Montag bis Freitag von 8 – 19 Uhr unter:

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt Ausführen. Geben Sie in das leere Feld DXDIAG ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt; sowie die wichtigsten Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button Informationen speichern. Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Support per E-Mail oder für spätere Referenz ablegen.



Fan Artikel

Ein Muss für alle
No Man's Land-Fans!



No Man's Land T-Shirt

Fight for your rights!
Größe: XL

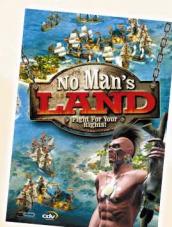
Art. Nr. MER7084-TS



7,99 €

No Man's Land Poster

Unbegrenzte Möglichkeiten tun sich auf.
DIN A1 (ca. 60x84 cm)
Art. Nr. MER7084-PO



2,99 €

No Man's Land Mousepad

Sicherer Boden
auf fremdem Terrain
Art. Nr. MER7084-MP

4,99 €



No Man's Land Tasse

Für geballte Koffeinladungen
Art. Nr. MER7084-TA



4,99 €

No Man's Land Pin

Für ([un]befleckte) Flecken
Stoff
Art. Nr. MER7084-P1

2,99 €



No Man's Land Messer

Hosentaschen-Werkzeugkiste für Pioniere
Art. Nr. MER7084-MS

4,99 €



Registrierung

NEU: Online-Registrierung
www.cdv.de/register

Ich habe „No Man's Land“ erworben und möchte mich hiermit als Kunde bei CDV registrieren!

Bitte ausfüllen:

Gekauft bei:

Datum:

Sind Sie mit dem Spiel zufrieden?

Ja

Nein

Es geht so

Wünschen Sie weitere Informationen bezüglich Updates und anderen Produkten?

No Man's Land Pin
Art.Nr. MER7084-P1 € 2,99

No Man's Land-Poster DIN A1
Art.Nr. MER7084-PO € 2,99

No Man's Land-Mousepad
Art.Nr. MER7084-MP € 4,99

No Man's Land T-Shirt
Art.Nr. MER7084-TS € 7,99

No Man's Land Tasse
Art.Nr. MER7084-TA € 4,99

No Man's Land Messer
Art.Nr. MER7084-MS € 4,99

Ja

Nein

Gesamtbetrag
der gewünschten
Fan-Artikel.

€

Ort, Datum, Unterschrift

BESTELLUNG:
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7



(0721) 97224-0
(0721) 97224-24
www.cdv.de

ABSENDER:

• bitte nicht vergessen •

--	--	--	--	--	--	--

Kundennummer (falls bekannt)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

E-Mail

Datum, Unterschrift

Ich zahle per: Scheck über liegt bei

Nachnahme (zzgl. 1,53 € Nachnahmegebühr der Post)

Kreditkarte:

Kreditkarte:

Ablaufdatum:

Karten-Nr:

INNERHALB DEUTSCHLANDS VERSANDKOSTENFREI!

Außerhalb Deutschlands - Per Nachnahme: zzgl. 15,- € für Porto und Verpackung
- Per Kreditkarte: zzgl. 8,- € für Porto und Verpackung

Internet: www.cdv.de • www.nonons-land.de • Tel. 0721-97224-0 • Fax 0721-97224-24



bitte
ausrei-
chend
frankieren

- ANTWORT -

**CDV Software
Entertainment AG**

Postfach 2749
76014 Karlsruhe