

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.



INHALT

1. SPIELFUNKTIONEN	4
2. GESCHICHTLICHER HINTERGRUND	9
2.1 Kurze Einführung in die Geschichte	9
2.2 Der Ruhm der Han-Dynastie	9
2.3 Der Niedergang einer Dynastie	11
2.4 Die Zeit der drei Königreiche	13
2.5 Die drei Hauptcharaktere	15
3. INSTALLATION UND DEINSTALLATION	17
3.1 Installation	17
3.2 Deinstallation	17
4. DAS HAUPTMENÜ	18
4.1 Einzelspieler	18
4.2 Mehrspieler-Modus	19
4.3 Optionen	22
4.4 Das Team	23
4.5 Beenden	23
5. DIE SPIELOBERFLÄCHE	23
5.1 Steuerfeld	23
5.2 Infofenster	24
5.3 Das Systemmenü	25
5.4 Hilfefenster	26
5.5 Infofenster	27
5.6 Material/Ressourcen-Info	27
5.7 Katastrophen-Info	28
6. SO STARTET IHR EIN NEUES SPIEL	28
6.1 Grundlegende Aktionen	28
6.2 Verwaltungsaufgaben	30
6.3 Produktion	31
6.4 Wissenschaft	33
6.5 Opfer	34
6.6 Katastrophen	34
6.7 Diplomatie	34
6.8 Handel	35
6.9 Militärische Vorbereitung	35
6.10 Krieg und Versorgung	36
6.11 Eroberung von Städten	38
7. GEBÄUDE	38
7.1 Unzerstörbare Gebäude	39
7.2 Basisgebäude	41
7.3 Militärische Gebäude	45
7.4 Meilensteingebäude	49
7.5 Kosten und Abhängigkeiten von Gebäuden	50
8. KÖNIGREICHFENSTER	51
9. AUSTRÜSTUNG	52
10. TASTENKOMBINATIONEN	55
10.1 Leertaste	53
10.2 Weitere Tastenkombinationen	53
10.3 Tastenkombinationen für die Fähigkeiten von Kriegern	56
10.4 Tastenkombinationen für Arbeiter	57
11. DAS TEAM	58
DIE HOTLINE-RUFNUMMERN	59

1. SPIELFUNKTIONEN

SPIELOBERFLÄCHE

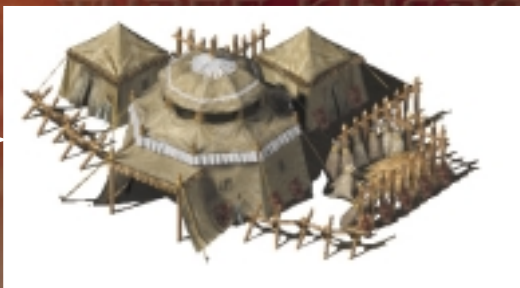


Im Spiel **IM JAHR DES DRACHEN** stehen zwei Orientierungsfenster zur Verfügung, mit denen die Situation auf dem Schlachtfeld und die Entwicklung der Stadt beobachtet werden können. Auf der rechten Seite befindet sich die Gebietskarte, mit der Ihr die Verhältnisse auf dem Missions-Schlachtfeld überblicken könnt. Auf der linken Seite befindet sich das Stadtfenster, in dem die Bedingungen in der gewünschten Stadt überwacht werden können. Klickt rechts von diesem Fenster auf die Schaltflächen für die Stadt, um zwischen den verfügbaren Stadtkarten umzuschalten.

DESIGN DER LANDKARTEN

Die meisten Spiele verfügen über eine "Weltkarte". Wir haben das Konzept des Multi-Kartensystems eingeführt. Auf der Gebietskarte werden Städte durch "Meilensteingebäude" symbolisiert. Die entsprechende Stadtkarte wird angezeigt, wenn Ihr in der linken unteren Ecke auf die Schaltfläche für die Stadt klickt. Wenn Einheiten die Stadtkarte verlassen, werden sie auf der Gebietskarte so angezeigt, dass sie aus dem Meilensteingebäude herauskommen (und umgekehrt).

DIE VERSORGUNG



Die Stärke der Truppen hängt davon ab, ob sie regelmäßig Nahrungsmittel erhalten. Wenn die Nahrungsversorgung unzulänglich ist, nimmt die Stärke und damit die Kampfkraft Eurer Truppen ab. Außerdem können langfristige Verpflegungsengpässe den Ausbildungsgrad der Truppen verringern. Der Ausbildungsgrad kann in der Kaserne wiederhergestellt werden, wenn die Vorräte aufgefüllt wurden. Die Einführung des Konzepts von Angebot und Nachfrage erweitert die taktischen Möglichkeiten in diesem Echtzeit-Strategiespiel.

LAGER UND STATIONIEREN DER ARMEE

Truppen sollten mit einem Versorgungswagen ausgerüstet werden, wenn sie sich außerhalb ihrer eigenen Städte befinden. Wenn sie nicht mit einem Versorgungswagen abgesichert werden, können die Truppen nicht für einen längeren Zeitraum außerhalb ihrer Städte stationiert werden, da sie hungrig werden und an Stärke verlieren. Der Versorgungswagen bewegt sich mit den Truppen, allerdings etwas langsamer. Temporäre Lager sollten errichtet werden, um Nahrung für die Wiederherstellung der Gesundheit der Armeen zur Verfügung zu stellen, die außerhalb der feindlichen Städte stationiert sind. Arbeitern kann die Aufgabe zugewiesen werden, mit Pferden die Versorgung der Lager aufrecht zu erhalten. Beachtet, dass Versorgungswagen und Transporteinheiten für Nahrungsmittel entscheidend für die Stationierung von Truppen außerhalb der Städte sind und die Chancen auf einen Sieg immens erhöhen.

BEKÄMPFEN UND EINNEHMEN VON STÄDTEN

Im Spiel IM JAHR DES DRACHEN gelang erstmalig eine realistische grafische Darstellung von Krieger, die Schutzwälle besteigen und Städte im alten China erobern. Mit Hilfe einer Sturmleiter können Truppen den Wall erklimmen und im Nahkampf gegen die Verteidiger der Stadt vorgehen.

STUFEN UND FÄHIGKEITEN DER KRIEGER

Wenn einer Eurer Krieger an Kämpfen teilnimmt oder in einer Stadt den Posten hält, werden seine Erfahrungswerte höher eingestuft und die Werte der entsprechenden Attribute steigen. Ein Krieger erhält bestimmte Fähigkeiten, wenn seine Attribute die hierfür erforderlichen Bedingungen erfüllen. Durch den planvollen Einsatz von Krieger wird die Kampfkraft der Feldweibel gesteigert.

AUSTAUSCHBARE ATTRIBUTE VON INFANTERIE UND KAVALLERIE

Pferde spielen in diesem Spiel eine sehr wichtige Rolle. Es bestehen keine strengen Abgrenzungen der Attribute von Infanterie und Kavallerie. Die Infanterie wird durch den Erwerb von Pferden zur Kavallerie, und umgekehrt wird die Kavallerie ohne Pferde (weil die Krieger von den Pferden abgestiegen sind oder die Pferde getötet wurden) zur Infanterie. Durch den Einsatz einer Gruppe von Pferden können Arbeiter große Mengen an Material transportieren. Pferde besitzen alle die gleichen Eigenschaften und können sowohl von Arbeitern als auch vom Militär eingesetzt werden. Ihr könnt Euch Pferde selbst beschaffen oder stehlen, indem Ihr die Kavallerie des Feindes oder die Arbeiter von Transportpferden tötet.

VERWALTUNGSRICHTLINIEN SIND AN TAKTIKEN GEBUNDEN

Im Spiel gehören zu den Faktoren der Verwaltung unter anderen das "Schicksal des Königreichs", die "Moral", das "Ansehen", die "Innenpolitik", die "Diplomatie", die "Katastrophen", die "Opfer", die "Wissenschaft", der "Handel". Diese Faktoren können alle Einfluss auf den allgemeinen Zustand Eures Königreichs ausüben. Als Herrscher habt Ihr die Aufgabe, alle diese Faktoren im Gleichgewicht zu halten, indem Ihr bei der Ernennung von Beamten und bei allen Angelegenheiten der

Verwaltung taktisch klug vorgeht. Wenn Ihr dies tut, könnt Ihr sicher sein, dass Ihr siegreich aus den Kämpfen hervorgeht und den Feind bezwingt.

BETRACHTUNG DER KULTUR DER "GESELLSCHAFT DER DREI KÖNIGREICHE"

Mehr als einhundert Techniken und Erfindungen wurden aus allen Aspekten der Kultur der drei Königreiche übernommen. Die meisten Aspekte des Spiels können durch diese Fertigkeiten verbessert werden. Jede Errungenschaft trägt ihre ursprüngliche Bezeichnung und wird in Wort und Bild detailliert vorgestellt. Ihr könnt beim Spielen vieles über die Entwicklung der Gesellschaft zur Zeit der drei Königreiche erfahren.

ZUWEISUNG DER EINZELNEN ARBEITER

Neben der Funktion als Holzfäller oder Minenarbeiter können Arbeiter auch Gebäuden zugewiesen werden, wobei sich dort die Arbeit nach dem Zweck des jeweiligen Gebäudes richtet. Es besteht zum Beispiel die Möglichkeit, Landwirtschaft zu betreiben, Schweine auf Bauernhöfen zu füttern oder Nahrungsmittel und Wein in einer Werkstatt herzustellen.

REALISTISCHES DESIGN

Alle Gebäude, das Aussehen der Spielcharaktere sowie die Truppen- und Waffentypen wurden anhand echter Modelle, die auf der Grundlage historischer Materialien gebaut wurden, im entsprechenden Größenverhältnis entworfen. Spielcharaktere können Gebäude betreten, sie wieder verlassen und mit ihnen interagieren.

DAS SYSTEM DES FUNKTIONSWECHSELS

Mit diesem System können Arbeiter zu Feldwebeln ausgebildet werden. Ein solcher Feldwebel kann aber auch wieder als Arbeiter eingesetzt werden und seiner ursprünglichen Arbeit nachgehen, wenn dies erforderlich ist. Kriege verzehren große Mengen von Ressourcen und führen zu Materialmangel. Sollte dies eintreten, könnt Ihr mit Hilfe des Funktionswechsels Euren Feldwebeln befehlen, in der Produktion zu arbeiten. Damit wird die Aufstockung von Ressourcen und die Produktion beschleunigt. Mit diesem System könnt Ihr die Produktion und Eure Vorräte schnell erneuern, Eure Streitkräfte neu organisieren und dann eine schlechte Situation trotz der Schwierigkeiten, die zu einem früheren Zeitpunkt bestanden, zum Guten wenden oder sogar einen Gewinn erzielen.

VERSCHIEDENE WAFFENARTEN

Es gibt viele verfügbare Waffenarten, die Ihr herstellen könnt, sobald Ihr die entsprechende technische Forschungsstufe erreicht habt. Indem Ihr die verschiedenen verfügbaren Waffen anwendet, könnt Ihr Eure Angriffstärke und Eure Mittel, um eine Stadt einzunehmen, in hohem Maße verbessern. Die verschiedenen Waffenarten ermöglichen Euch die Kriegsführung zu Wasser und zu Lande oder sogar, Truppen auf dem Luftweg zu transportieren, um einen Überraschungsangriff auf den Feind zu starten.

IN-GAME-HINWEISE FÜR SPIELER

Wenn Ihr den Mauszeiger über Objekte oder Bereiche der Oberfläche bewegt, werden Informationen zu diesen Objekten angezeigt. Ob Ihr also über Spielerfahrung verfügt oder nicht, Ihr könnt sofort mit dem Spiel beginnen und werdet Euch bald mitten im Geschehen befinden.

UNTERSTÜTZUNG FÜR NETZWERKSPIELE

Das Spiel unterstützt zwei Spielmodi, das Spielen im LAN und das analoge Online-Spiel. Im LAN-Modus könnt Ihr aus einer Vielzahl von Karten auswählen. Im Kampf-Modus könnt Ihr den LAN-Modus auf einem einzelnen Computer simulieren.

2. GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

2.1 *Kurze Einführung in die Geschichte des chinesischen Kaiserreiches*

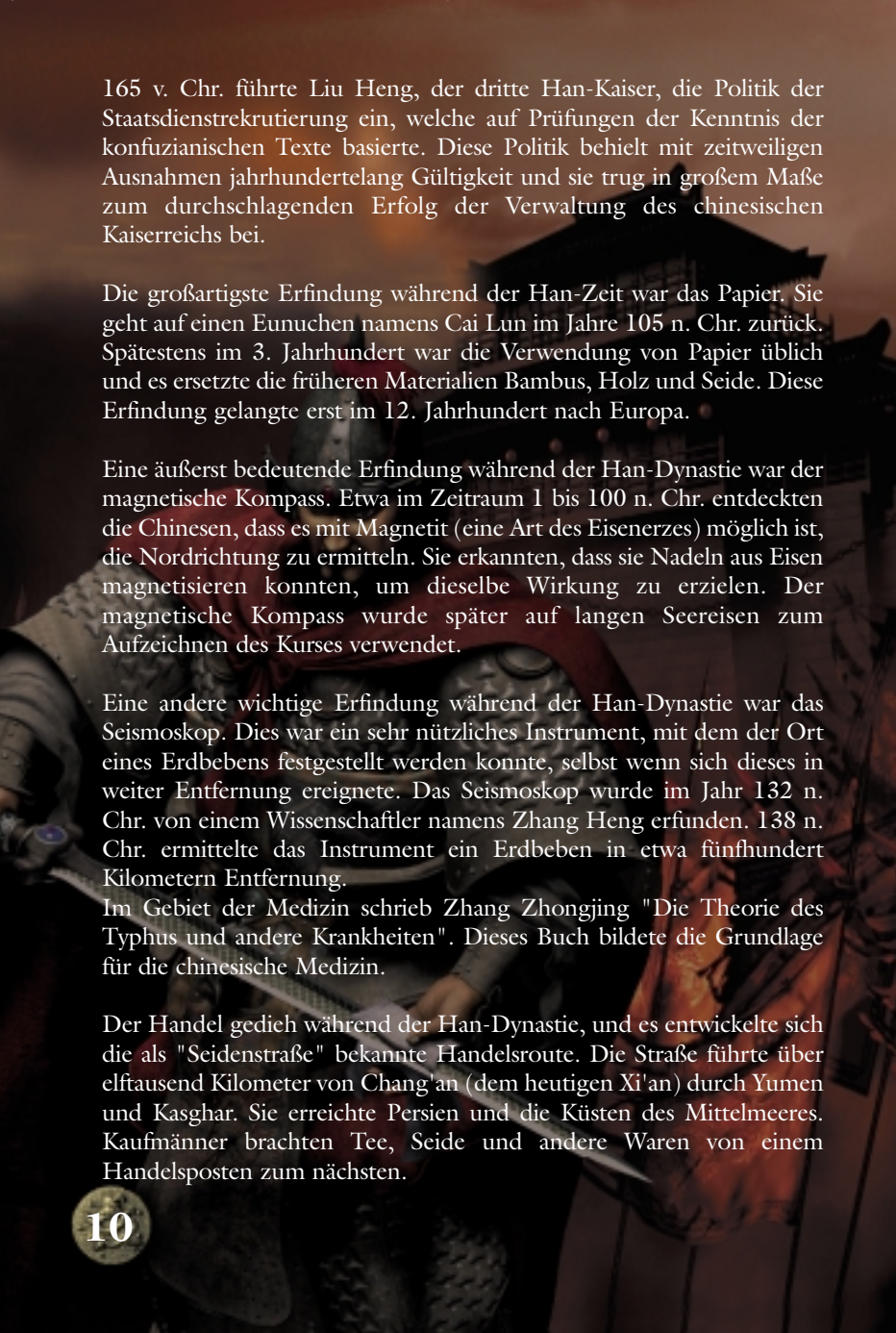
Die Geschichte des chinesischen Kaiserreiches umfasst einen Zeitraum von ungefähr viertausend Jahren. Sie beginnt mit der Xia-Dynastie um 2.100 v. Chr. und endet mit der Abdankung des letzten Kaisers, Pu Yi, im Jahr 1911.

2.2 *Der Ruhm der Han-Dynastie*

Die Han-Dynastie erstreckte sich nach der Gründung durch einen Bauern namens Liu Bang von 206 v. Chr. bis 220 n. Chr. über einen Zeitraum von vierhundert Jahren. Es gab nur eine vierzehn Jahre andauernde Unterbrechung von 9 bis 23 n. Chr., als Wang Mang den Thron usurpiert hatte. Vor Wang Mangs widerrechtlicher Machthaneignung war die Dynastie als die westliche Han-Dynastie mit der westlichen Stadt Chang'an als Hauptstadt bekannt. Als die Han-Dynastie im Jahr 23 n. Chr. wiederhergestellt wurde, wurde sie die östliche Han-Dynastie genannt und ihre Hauptstadt lag in der östlichen Stadt Luoyang.

Mit Ausnahme der letzten Jahre war die Han-Dynastie eine Zeit großen Wohlstands und gesellschaftlichen Fortschritts. Die Han-Kaiser, von denen es insgesamt neunzehn gab, bauten auf der von der vorangegangenen Qin-Dynastie eingeführten Rechts- und Verwaltungsstruktur auf. Allerdings milderten sie einige der strengen Gesetze der Qin und versuchten, die konfuzianischen Prinzipien in ihrem System widerzuspiegeln.

Die Han-Dynastie war für China eine Zeit schnellen Wachstums. Bis zum Jahr 2 n. Chr. hatte sie sich auf Nordkorea, die südöstliche Küste, den Südwesten bis Vietnam und große Bereiche Zentralasiens ausgeweitet. Der Verteidigung der Grenzen im Norden diente die Große Mauer, die während der Han-Regierung erweitert wurde.



165 v. Chr. führte Liu Heng, der dritte Han-Kaiser, die Politik der Staatsdienstrekrutierung ein, welche auf Prüfungen der Kenntnis der konfuzianischen Texte basierte. Diese Politik behielt mit zeitweiligen Ausnahmen jahrhundertlang Gültigkeit und sie trug in großem Maße zum durchschlagenden Erfolg der Verwaltung des chinesischen Kaiserreichs bei.

Die großartigste Erfindung während der Han-Zeit war das Papier. Sie geht auf einen Eunuchen namens Cai Lun im Jahre 105 n. Chr. zurück. Spätestens im 3. Jahrhundert war die Verwendung von Papier üblich und es ersetzte die früheren Materialien Bambus, Holz und Seide. Diese Erfindung gelangte erst im 12. Jahrhundert nach Europa.

Eine äußerst bedeutende Erfindung während der Han-Dynastie war der magnetische Kompass. Etwa im Zeitraum 1 bis 100 n. Chr. entdeckten die Chinesen, dass es mit Magnetit (eine Art des Eisenerzes) möglich ist, die Nordrichtung zu ermitteln. Sie erkannten, dass sie Nadeln aus Eisen magnetisieren konnten, um dieselbe Wirkung zu erzielen. Der magnetische Kompass wurde später auf langen Seereisen zum Aufzeichnen des Kurses verwendet.

Eine andere wichtige Erfindung während der Han-Dynastie war das Seismoskop. Dies war ein sehr nützliches Instrument, mit dem der Ort eines Erdbebens festgestellt werden konnte, selbst wenn sich dieses in weiter Entfernung ereignete. Das Seismoskop wurde im Jahr 132 n. Chr. von einem Wissenschaftler namens Zhang Heng erfunden. 138 n. Chr. ermittelte das Instrument ein Erdbeben in etwa fünfhundert Kilometern Entfernung.

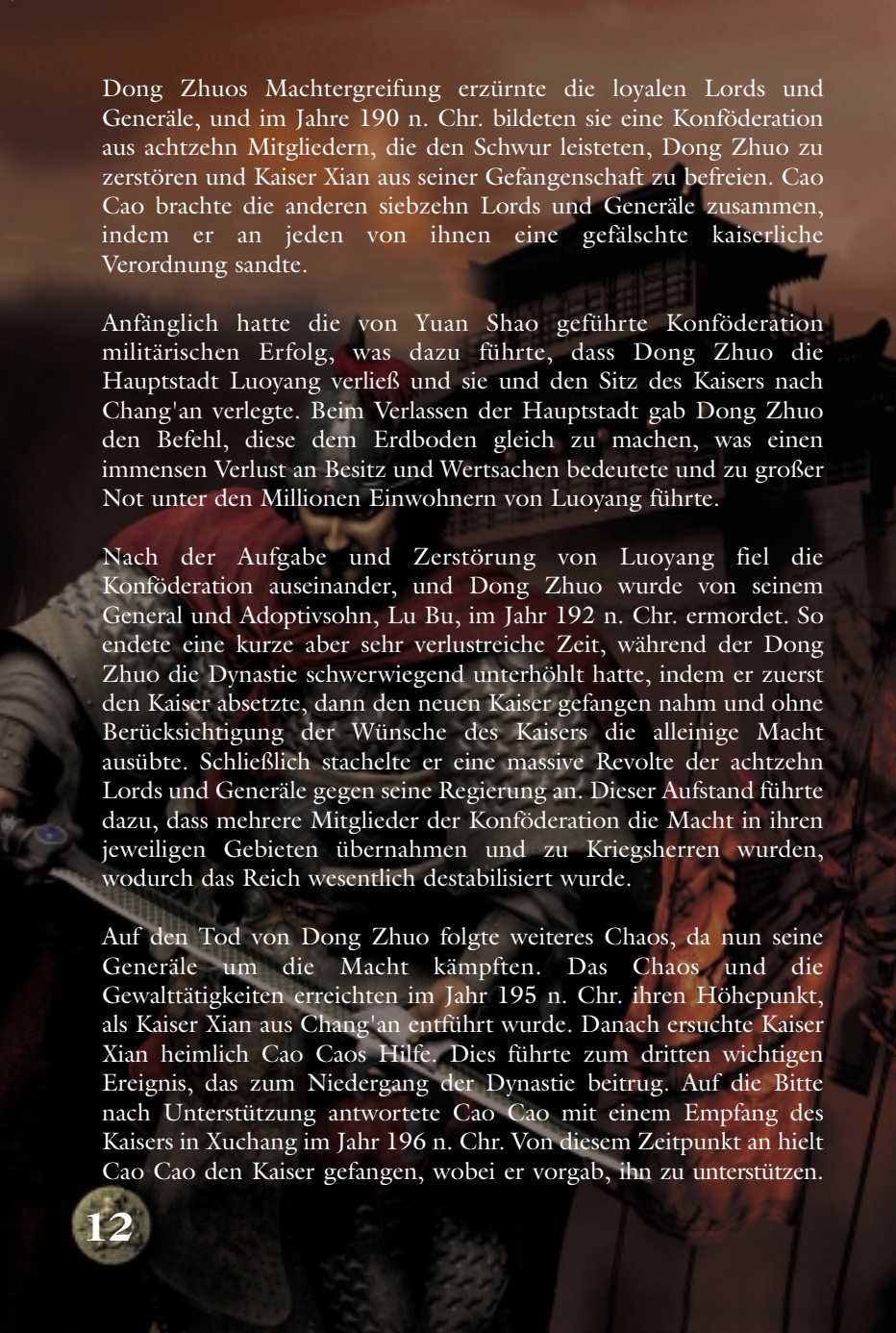
Im Gebiet der Medizin schrieb Zhang Zhongjing "Die Theorie des Typhus und andere Krankheiten". Dieses Buch bildete die Grundlage für die chinesische Medizin.

Der Handel gedieh während der Han-Dynastie, und es entwickelte sich die als "Seidenstraße" bekannte Handelsroute. Die Straße führte über elftausend Kilometer von Chang'an (dem heutigen Xi'an) durch Yumen und Kasghar. Sie erreichte Persien und die Küsten des Mittelmeeres. Kaufmänner brachten Tee, Seide und andere Waren von einem Handelsposten zum nächsten.

2.3 Der Niedergang einer Dynastie

Der Niedergang der Han-Dynastie lässt sich durch drei Hauptereignisse nachvollziehen. Das erste war der Aufstand der Gelben Turbane im Jahr 184 n. Chr. Dies war eine Rebellion von Bauern, die von Zhang Jue und seinen zwei Brüdern Zhang Liang und Zhang Bao angeführt wurde. Sie gaben sich selbst die Titel "General des Himmels", "General der Erde" und "General der Menschheit", und machten sich die allgemeine Unzufriedenheit des Volkes zu Nutze, deren Ursache die Korruption und die Ineffizienz des Hofes der Han war. Ein klassisches Beispiel hierfür war der Verkauf von Staatsämtern an den Meistbietenden durch Kaiser Ling. Damit sollten zum einen die kaiserlichen Schatzkammern gefüllt werden, und zum anderen sollten Gelehrte ihrer Aufstiegsmöglichkeiten beraubt werden. Die Zhang-Brüder zogen eine Armee von hunderttausenden von Bauern zusammen und stellten damit eine echte Bedrohung für die Dynastie dar. Der Han-Hof, der zu dieser Zeit von einer Bande korrupter Eunuchen, die "Zehn Aufseher" genannt, beherrscht wurde, schaffte es trotz einiger Schwierigkeiten, den Aufstand niederzuschlagen. Allerdings wurde der Hof hierdurch sehr geschwächt.

Das zweite Ereignis war der Aufstieg von Dong Zhuo, "General der Angriffsarmee", "Lord von Aoxing" und "Präfekt von Xiliang". Er wurde von "Großgeneral He Jin" im Jahr 189 n. Chr. an den Hof berufen, um bei der Vernichtung der Eunuchen mitzuwirken. He Jin selbst wurde kurz darauf von Eunuchen ermordet, und bis Dong Zhuo mit seiner Armee Luoyang erreichte, befand sich der Hof, geführt vom jungen Kaiser Shao und seinem noch jüngeren Bruder, dem Prinzen von Chenliu, auf dem direkten Weg von einer Hauptstadt ins Chaos. Dong Zhuo, der eine große Armee von 200.000 Mann anführte, erklärte kurzerhand seine Autorität, setzte Kaiser Shao ab und ersetzte ihn durch den Prinzen von Chenliu, der dann zum Kaiser Xian ernannt wurde. Als er den Thron bestieg, war Kaiser Xian erst fünfzehn Jahre alt. Unter Mithilfe von Lu Bu, einem der wichtigsten Krieger zu dieser Zeit, ernannte sich Dong Zhuo zum Premierminister und übernahm die Regierungsgewalt. Er führte unverzüglich eine bösartige und kaltherzige Diktatur ein, die nur nominell im Namen des jungen Kaisers geführt wurde, denn in Wahrheit wurde dieser gefangen gehalten.



Dong Zhuos Machtergreifung erzürnte die loyalen Lords und Generäle, und im Jahre 190 n. Chr. bildeten sie eine Konföderation aus achtzehn Mitgliedern, die den Schwur leisteten, Dong Zhuo zu zerstören und Kaiser Xian aus seiner Gefangenschaft zu befreien. Cao Cao brachte die anderen siebzehn Lords und Generäle zusammen, indem er an jeden von ihnen eine gefälschte kaiserliche Verordnung sandte.

Anfänglich hatte die von Yuan Shao geführte Konföderation militärischen Erfolg, was dazu führte, dass Dong Zhuo die Hauptstadt Luoyang verließ und sie und den Sitz des Kaisers nach Chang'an verlegte. Beim Verlassen der Hauptstadt gab Dong Zhuo den Befehl, diese dem Erdboden gleich zu machen, was einen immensen Verlust an Besitz und Wertsachen bedeutete und zu großer Not unter den Millionen Einwohnern von Luoyang führte.

Nach der Aufgabe und Zerstörung von Luoyang fiel die Konföderation auseinander, und Dong Zhuo wurde von seinem General und Adoptivsohn, Lu Bu, im Jahr 192 n. Chr. ermordet. So endete eine kurze aber sehr verlustreiche Zeit, während der Dong Zhuo die Dynastie schwerwiegend unterhöhlt hatte, indem er zuerst den Kaiser absetzte, dann den neuen Kaiser gefangen nahm und ohne Berücksichtigung der Wünsche des Kaisers die alleinige Macht ausübte. Schließlich stachelte er eine massive Revolte der achtzehn Lords und Generäle gegen seine Regierung an. Dieser Aufstand führte dazu, dass mehrere Mitglieder der Konföderation die Macht in ihren jeweiligen Gebieten übernahmen und zu Kriegsherren wurden, wodurch das Reich wesentlich destabilisiert wurde.

Auf den Tod von Dong Zhuo folgte weiteres Chaos, da nun seine Generäle um die Macht kämpften. Das Chaos und die Gewalttätigkeiten erreichten im Jahr 195 n. Chr. ihren Höhepunkt, als Kaiser Xian aus Chang'an entführt wurde. Danach ersuchte Kaiser Xian heimlich Cao Caos Hilfe. Dies führte zum dritten wichtigen Ereignis, das zum Niedergang der Dynastie beitrug. Auf die Bitte nach Unterstützung antwortete Cao Cao mit einem Empfang des Kaisers in Xuchang im Jahr 196 n. Chr. Von diesem Zeitpunkt an hielt Cao Cao den Kaiser gefangen, wobei er vorgab, ihn zu unterstützen.

Cao Cao erhielt nach und nach selbst die Autorität des Kaisers und wurde im Jahr 216 n. Chr. der König von Wei. Dieses war das Zeichen dafür, dass er Kaiser Xian tatsächlich ersetzt hatte.

Kaiser Xian dankte schließlich im Jahr 220 n. Chr., kurz nach dem Tod von Cao Cao, ab und Cao Caos Sohn, Cao Pi, gründete eine neue Dynastie, genannt die Wei-Dynastie.

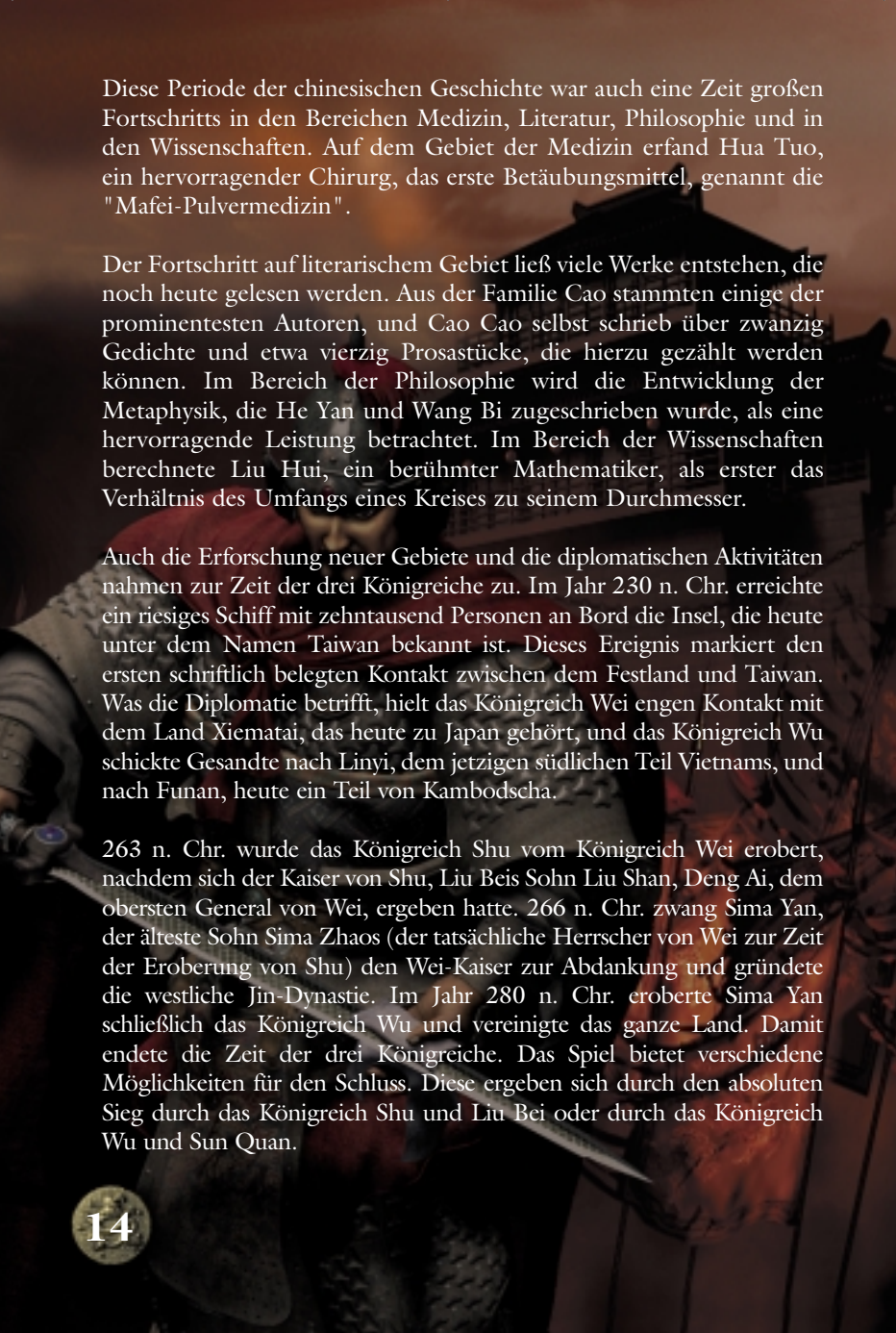
2.4 Die Zeit der drei Königreiche

Gleichzeitig mit dem Zusammenbruch der Macht und Autorität der Han-Dynastie, der sich über einen Zeitraum von fünfunddreißig Jahren erstreckte, nahmen die drei Königreiche, angeführt von den drei bedeutendsten Helden der Zeit, allmählich Gestalt an. Cao Cao gründete das Königreich Wei im Norden, Liu Bei das Königreich Shu im Westen und Sun Quan das Königreich Wu im Süden. Mit Ausnahme von Cao Cao, dessen Sohn Cao Pi sich 220 n. Chr. zum Kaiser erklärte, sollten sich die beiden anderen später selbst zum Kaiser ernennen.

Das Spiel befasst sich mit einem Zeitraum von etwa hundert Jahren in der chinesischen Geschichte und bezieht dabei sowohl den Niedergang der Han-Dynastie, etwa 184 bis 220 n. Chr. als auch die Zeit der drei Königreiche von 220 bis 280 n. Chr. mit ein. Der berühmte historische Roman "Die Geschichte von den drei Reichen", der Luo Guanzhong zugeschrieben wird, entstand um 1350 n. Chr. und bildet die Grundlage für dieses Spiel. Dieser Roman soll nach der Bibel das meistgelesene Buch sein und erfreut sich in Asien ungeheurer Beliebtheit.

Vor allem wegen dieses Romans, wird dieser hundertjährige Zeitraum üblicherweise als die Periode der drei Königreiche bezeichnet, obwohl der tatsächliche Zeitraum der drei Königreiche nur sechzig Jahre betrug. Im Spiel und in diesem Handbuch wird in Anlehnung an das Buch vom hundertjährigen Zeitraum der drei Königreiche ausgegangen.

Die drei Königreiche sind in der chinesischen Geschichte nicht nur wegen der Grausamkeit der nie enden wollenden Kriege, sondern auch für die dabei eingesetzten brillanten militärischen Strategien berühmt. Noch heute richten sich Geschäftsleute in der Hoffnung auf kommerzielle Vorteile nach den Strategien aus dieser Zeit.



Diese Periode der chinesischen Geschichte war auch eine Zeit großen Fortschritts in den Bereichen Medizin, Literatur, Philosophie und in den Wissenschaften. Auf dem Gebiet der Medizin erfand Hua Tuo, ein hervorragender Chirurg, das erste Betäubungsmittel, genannt die "Mafei-Pulvermedizin".

Der Fortschritt auf literarischem Gebiet ließ viele Werke entstehen, die noch heute gelesen werden. Aus der Familie Cao stammten einige der prominentesten Autoren, und Cao Cao selbst schrieb über zwanzig Gedichte und etwa vierzig Prosastücke, die hierzu gezählt werden können. Im Bereich der Philosophie wird die Entwicklung der Metaphysik, die He Yan und Wang Bi zugeschrieben wurde, als eine hervorragende Leistung betrachtet. Im Bereich der Wissenschaften berechnete Liu Hui, ein berühmter Mathematiker, als erster das Verhältnis des Umfangs eines Kreises zu seinem Durchmesser.

Auch die Erforschung neuer Gebiete und die diplomatischen Aktivitäten nahmen zur Zeit der drei Königreiche zu. Im Jahr 230 n. Chr. erreichte ein riesiges Schiff mit zehntausend Personen an Bord die Insel, die heute unter dem Namen Taiwan bekannt ist. Dieses Ereignis markiert den ersten schriftlich belegten Kontakt zwischen dem Festland und Taiwan. Was die Diplomatie betrifft, hielt das Königreich Wei engen Kontakt mit dem Land Xiematai, das heute zu Japan gehört, und das Königreich Wu schickte Gesandte nach Linyi, dem jetzigen südlichen Teil Vietnams, und nach Funan, heute ein Teil von Kambodscha.

263 n. Chr. wurde das Königreich Shu vom Königreich Wei erobert, nachdem sich der Kaiser von Shu, Liu Beis Sohn Liu Shan, Deng Ai, dem obersten General von Wei, ergeben hatte. 266 n. Chr. zwang Sima Yan, der älteste Sohn Sima Zhaos (der tatsächliche Herrscher von Wei zur Zeit der Eroberung von Shu) den Wei-Kaiser zur Abdankung und gründete die westliche Jin-Dynastie. Im Jahr 280 n. Chr. eroberte Sima Yan schließlich das Königreich Wu und vereinigte das ganze Land. Damit endete die Zeit der drei Königreiche. Das Spiel bietet verschiedene Möglichkeiten für den Schluss. Diese ergeben sich durch den absoluten Sieg durch das Königreich Shu und Liu Bei oder durch das Königreich Wu und Sun Quan.

2.5 Die drei Hauptcharaktere

Die drei führenden historischen Figuren zur Zeit der drei Königreiche, Cao Cao, Liu Bei und Sun Quan, sind die Hauptcharaktere dieses Spiels. Es folgt eine kurze Beschreibung ihres jeweiligen Werdegangs.

CAO CAO

Cao Cao war ein Nachkomme Cao Cans, dem Premierminister der westlichen Han-Dynastie. Cao Cao war ein guter Strategie und in der Lage, sich neuen Verhältnissen schnell anzupassen. Es wurde von ihm gesagt, er sei klug genug, die Welt zu beherrschen, aber schlecht genug, sie in totale Verwirrung zu stürzen. Diese Prophezeiung soll Cao Cao größtes Vergnügen bereitet haben. Im Alter von zwanzig Jahren erhielt Cao Cao aufgrund seiner Frömmigkeit und persönlichen Integrität von seinem Bezirk die Empfehlung für ein Amt, was zu seiner ersten Berufung an den Hof führte. Cao Cao war für die äußerst strenge Disziplin bekannt, mit der er seine Truppen befehligte. Als er mit seinem Versuch scheiterte, Dong Zhuo zu ermorden, flüchtete er später zurück in seine Heimatstadt.

Zurück in Chenliu gewann Cao Cao genug Unterstützung und Ressourcen, um mit seinen eigenen militärischen Aktionen zu starten. Er wandte sich dann an viele andere mächtige Lords, um gemeinsam mit ihnen gegen Dong Zhuo vorzugehen. Cao Cao versuchte immer, nur die fähigsten und tugendhaftesten Männer zu rekrutieren. Er war ein Experte in der Beurteilung von Personen, und er wusste sie vorteilhaft einzusetzen. Außerdem war er ein Meister militärischer Strategien. All diese Eigenschaften führten dazu, dass ihm für seine Armeen eine Fülle von talentierten Kriegern und Elitetruppen zur Verfügung standen.

Cao Caos großer Moment kam, als er vom Hof der Han dazu aufgefordert wurde, Kaisers Xian zu befreien. Dieser wurde im bitteren Streit der Generäle Dong Zhuos als Geisel gehalten. Er besiegte die Rebellen, die den Kaiser gefangen hielten, und überredete dann den Kaiser dazu, die Hauptstadt nach Xuchang zu verlegen. Von diesem Zeitpunkt an hielt Cao Cao den Kaiser gefangen, und er herrschte in seinem Namen, indem er Befehle an alle anderen Lords erteilte. Cao Cao schaltete die Lords Yuan Shao, Ma Teng, Zhang Lu und andere einen nach dem anderen aus. Schließlich erlangte er die vollständige Kontrolle über den nördlichen Teil Chinas und errichtete das Königreich Wei.

LIU BEI

Liu Bei war ein Mitglied der kaiserlichen Familie und als "kaiserlicher Onkel Liu" bekannt. In seiner Kindheit war er jedoch sehr arm.

Er hatte sich die Wiederherstellung des Hofes der Han zum Ziel gesetzt, und er stand für Menschlichkeit und Tugendhaftigkeit. Seit Beginn seiner militärischen Karriere, als er die Gelben Turbane bekämpfte, hatte er viele Rückschläge zu erleiden. Mehrere Male verlor er dabei fast sein Leben. Doch Liu Bei hatte Glück, denn vier sehr mächtige Krieger unterstützten ihn. Seine zwei Blutsbrüder Guan Yu ("Lord Guan" genannt, denn seit der Ming-Dynastie wurde er als Kriegsgott in allen Tempeln des Landes verehrt), Zhang Fei, Zhao Yun ("Zhao Zilong") und Zhuge Liang ("Kongming"), der ein Genie in militärischer Strategie und Taktik, wie auch ein glänzender Verwalter und Erfinder war. Mit der loyalen Unterstützung dieser großen Männer war Liu Bei in der Lage, sein unter dem Namen Shu bekanntes Königreich im Westen des Landes zu gründen.

SUN QUAN

Sun Quan war der zweite Sohn Sun Jians, des Gouverneurs von Changsha. Sun Jian wurde in einem Kampf gegen Liu Biao getötet. Mit der Unterstützung der früheren Helfer Sun Jians und seines Stabs, vernichtete sein ältester Sohn, Sun Ce, alle niederen Vasallen südlich des großen Flusses. Er beabsichtigte, die Region Wu und dann das ganze Reich zu besetzen, er starb jedoch an einer plötzlichen Krankheit, als er erst sechsundzwanzig Jahre alt war.

Nach Su Ces Tod übernahm Sun Quan den Besitz seines verstorbenen Vaters und seines älteren Bruders. Sun Quan behandelte Edelmänner mit Achtung und zog viele begabte Leute an sich, die ihm dienten. Zusammen mit Liu Bei errang Sun Quan in der großen Schlacht am Roten Felsen einen erstaunlichen Sieg gegen Cao Cao. Danach war er, dank der natürlichen Barriere des großen Flusses und durch den Einsatz gerechter und sinnvoller Gesetze, letztlich in der Lage, das Königreich Wu im Süden von China zu errichten.

3. INSTALLATION UND DEINSTALLATION

3.1 *Installation*

Es gibt zwei Methoden für die Installation des Spieles:

Das Installationsprogramm des Spiels startet automatisch, sobald die CD-ROM eingelegt wird, die "Autostart-Option" aktiviert ist, und das Spiel zuvor nicht bereits installiert wurde. Klickt dann auf "Installation" und befolgt die Bildschirmanweisungen. Möglicherweise müsst Ihr während der Installation DirectX und Video Decoder (Indeo Video 5.0) installieren, wenn diese Programme auf dem Rechner noch nicht installiert sind.

Wenn die „Autostart-Option“ auf Eurem Rechner nicht aktiviert ist, klickt auf "Arbeitsplatz" und doppelklickt dann auf das CD-ROM-Laufwerk. Damit wird die Installation automatisch gestartet. Befolgt anschließend die Bildschirmanweisungen.

Wenn die Installation beendet ist, könnt Ihr auf der Oberfläche auf "Neues Spiel starten" klicken, um das Spiel direkt zu starten, oder Ihr könnt das Spiel vom Startmenü aus aufrufen.

3.2 *Deinstallation*

Um "Im Jahr des Drachen" zu deinstallieren, öffnet das Startmenü, zeigt mit dem Mauszeiger auf den Ordner des Spiels und klickt auf "Deinstallation". Befolgt dann die Bildschirmanweisungen.

4. DAS HAUPTMENÜ



Im Hauptmenü könnt Ihr ein neues Spiel starten, die Konfiguration des Spiels ändern, an einem Mehrspieler-Spiel teilnehmen, die Danksagungen ansehen, oder das Spiel beenden und zum Windows-Desktop zurückkehren.

4.1 Einzelspieler

NEUES SPIEL STARTEN

Klickt auf "Neuer Feldzug" und wählt "Leicht", "Normal" oder "Schwer" aus. Wählt dann den Hauptcharakter aus, den Ihr gern spielen möchtet. Solltet Ihr alle Aufträge eines Kriegsherren im "schweren" Modus beendet haben, wird der Schwierigkeitsmodus "Sehr schwer" verfügbar. Von links nach rechts werden nebeneinander die Portraits von Liu Bei, Cao Cao und Sun Quan angezeigt. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eines der Portraits wird das jeweilige Bild hervorgehoben. Klickt auf "Start", und Eure Kampagne beginnt.

MISSION WÄHLEN

Ihr müsst zumindest eine Mission beenden, bevor diese Option verfügbar wird und alle von Euch durchgeführten Missionen in der Missionsliste angezeigt werden. Nachdem Ihr auf die Schaltfläche "Mission wählen" geklickt habt, könnt Ihr jede Mission dieser Liste nochmals spielen.

hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

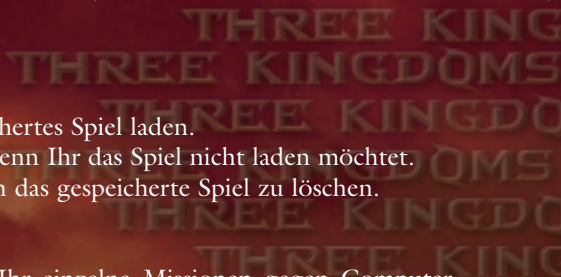
hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.



hertes Spiel laden.
enn Ihr das Spiel nicht laden möchtet,
n das gespeicherte Spiel zu löschen.

4.2.1 Netzwerkspiel

SO RICHTET IHR EINEN SERVER-COMPUTER EIN:

Wählt im Hauptmenü die Option "Mehrspieler-Modus" aus, gebt einen Namen ein und wählt das gewünschte Portrait, indem Ihr darauf klickt. Anschließend könnt Ihr eine der folgenden Optionen wählen: "LAN-Verbindung", "Internet-Verbindung" und "Serielle Verbindung". Klickt dann auf die Schaltfläche "Spiel erstellen".

EINRICHTEN DER BENUTZEREINSTELLUNGEN:

Farbe auswählen: Wählt Eure Farbe aus.

Land auswählen: Wählt das Königreich aus, dessen Herrscher Ihr sein wollt.

Hinweis: Sollten zwei Spieler zufällig dasselbe Land, Team und Farbe auswählen, regieren sie das Königreich gemeinsam.

Team: Wählt ein Team aus.

EINRICHTEN DER SYSTEMEINSTELLUNGEN:

Die folgenden Optionen können nur vom Host-Spieler festgelegt werden.

Computergegner Legt die Anzahl der vom Computer gesteuerten Gegner fest.

Computerspielstärke: Legt die Intelligenz der Computergegner fest.

Ressourcen: Legt die Menge der Ressourcen fest, die zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen sollen.

Forschungsstufe: Legt die Ausgangseinstellung der Nationalen Akademien fest.

Auslandsbeziehungen: Wählt für die Beziehung zwischen Königreichen entweder "Variabel" oder "Fest".

Buddha-Figur: Schaltet die Buddha-Figuren "Ein" oder "Aus".

Katastrophen: Schaltet die natürlichen Katastrophen „An“ oder „Aus“.

Nebeloption: Schaltet den Nebel des Krieges "Ein" oder "Aus".

Landkarte wählen: Wählt die Karten entsprechend der gewünschten Landform und Anzahl der Spieler aus.

Wenn Ihr mit Eurer Auswahl zufrieden seid, klickt auf die Schaltfläche "Start", um das Spiel zu starten. Klickt auf die Schaltfläche "Zurück", um zum "Mehrspieler-Menü" zurückzukehren.

SO KÖNNT IHR AN EINEM SPIEL TEILNEHMEN

Wählt im Hauptmenü die Option "Mehrspieler-Modus". Klickt dann entweder auf "LAN-Verbindung", "Internet-Verbindung" oder "Serielle Schnittstelle" und wählt anschließend ein vom Computer gefundenes bestehendes Spiel aus. Jetzt seid Ihr bereit, an einem Spiel teilzunehmen. Folgt den Anweisungen, um die Benutzereinstellungen festzulegen.

Farbe auswählen: Wählt Eure Farbe aus.

Königreich: Wählt das Königreich aus, dessen Herrscher Ihr sein wollt. Hinweis: Sollten zwei Spieler zufällig dasselbe Königreich auswählen, regieren sie es gemeinsam.

Team: Wählt ein Team aus.

Wenn Ihr alle entsprechenden Einstellungen vorgenommen habt, müsst Ihr nun einen Moment warten, bis der Server-Computer die Verbindung zu dem gewählten Spiel herstellt. Ihr könnt auch auf die Schaltfläche "Zurück" klicken, um zum "Mehrspieler-Menü" zurückzukehren.

4.3 Optionen



**SPIEL- UND SCROLL-
GESCHWINDIGKEIT**
Für die Spiel- und
Scroll-Geschwindigkeit
gibt es drei
Einstellungen:
"Niedrig", "Normal"
und "Hoch".

**SOUND- UND
MUSIKLAUTSTÄRKE**
Hiermit könnt Ihr die
Lautstärke der Musik
und der Soundeffekte
im Spiel regeln.

AUFLÖSUNG

Es werden die folgenden zwei Auflösungen unterstützt: "800 x 600 16-Bit" und "1024 x 768 16-Bit".

ALPHA AKTIVIEREN

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Spieleinheiten halbtransparent dargestellt, wenn sie von etwas verdeckt werden. Diese Einstellung bewirkt eine verbesserte Darstellung grafischer Effekte (Feuer, Fähigkeiten der Krieger usw.), kann jedoch unter Umständen die Spielgeschwindigkeit verlangsamen.

INFORAHMEN EINBLENDEN

Wenn diese Option aktiviert wird, werden hilfreiche Informationen zu einem Element angezeigt, wenn Ihr mit dem Mauszeiger darauf zeigt. Andernfalls werden diese Informationen nur im Aktionsfenster angezeigt.

4.4 Das Team

Die Namen des Entwicklungsteams werden angezeigt. Weitere Informationen findet Ihr im Kapitel "Das Team".

4.5 Beenden

Mit dieser Option gelangt Ihr zurück zum Windows-Desktop.

5. DIE SPIELOBERFLÄCHE



5.1 Steuerfeld

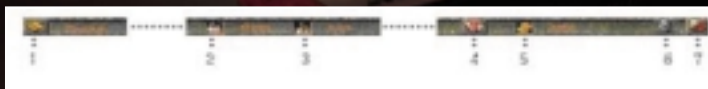
1. Die Orientierungskarte der Stadt stellt die Landschaft der ausgewählten Stadt dar.
2. Mit Hilfe der Stadtliste könnt Ihr zwischen den Städten wechseln, indem Ihr auf die entsprechenden Schaltflächen klickt. Zeigt mit dem Mauszeiger einen Moment lang auf die Schaltfläche, um den Namen der Stadt zu erfahren.
3. Im Bereich mit den Zielinformationen werden die verschiedenen Attribute der ausgewählten Ziele angezeigt. Wenn Ihr nichts ausgewählt habt, werden in diesem Bereich Informationen über Euer Königreich angezeigt.
4. In diesem Bereich wird eine Gruppe von Befehlssymbolen für das ausgewählte Ziel angezeigt.
5. Die Gebietskarte stellt die Landschaft des gesamten Gebietes dar.

6. Ein Zeitsymbol informiert Euch über die aktuelle Jahreszeit. Die drei Stufen der Sanduhr auf der rechten Seite stellen die drei Monate der entsprechenden Jahreszeit dar.

7. Klickt auf das Symbol, um Informationen zum Königreich zu erhalten.

5.2 Infofenster

STADT-INFOFENSTER






Wenn sich die Hauptansicht auf einer Stadt befindet, wird das Stadt-Infofenster wie folgt angezeigt:

1. Klickt hierauf, um die Menüoberfläche zu öffnen. Weitere Informationen zur Menüoberfläche findet Ihr in Kapitel 5.3.
2. +Nummer, steht für die Bevölkerung der Stadt.
3. +Nummer, steht für die momentane Anzahl von Arbeitern in der Stadt und die Anzahl, die bei der derzeitigen Häuserkapazität maximal möglich ist.
4. Klickt hierauf, um die Spielhilfe zu öffnen. Weitere Informationen findet Ihr in Kapitel 5.4.
5. +Nummer, zeigt an, wieviel Gold Ihr besitzt.
6. Klickt hierauf, um den Katastrophenstatus der Stadt zu überprüfen. Weitere Informationen findet Ihr in Kapitel 6.7.
7. Klickt hierauf, um die Ressourcenübersicht der Stadt zu öffnen. Weitere Informationen findet Ihr in Kapitel 6.6.

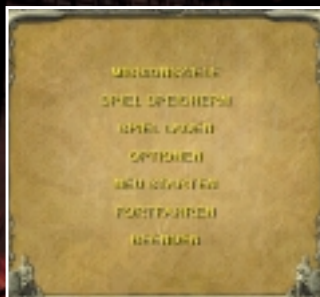
KÖNIGREICH-INFOFENSTER



Wenn sich die Hauptansicht auf der Gebietskarte befindet, wird das Königreich-Infofenster wie folgt angezeigt:

1.  Klickt hierauf, um die Menüoberfläche zu öffnen. Weitere Informationen zur Menüoberfläche findet Ihr in Kapitel 6.3.
2. Der Titel der Mission.
3.  Klickt hierauf, um die Spielhilfe zu öffnen. Weitere Informationen findet Ihr in Kapitel 5.4.
4.  +Nummer, zeigt an, wieviel Gold Ihr besitzt.

5.3 Das Systemmenü



Klickt während des Spiels auf die Schaltfläche "Systemmenü" oder drückt Esc, um das Systemmenü zu öffnen. Hier könnt Ihr ein Spiel speichern, ein gespeichertes Spiel laden und die Missionsziele überprüfen. Ihr könnt außerdem einige Optionen ändern, die aktuelle Mission wieder aufnehmen oder das Spiel beenden und ins "Hauptmenü" zurückkehren.

5.4 Hilfefenster




Klickt auf "Hilfe" oder drückt die F1-Taste, um das Hilfefenster zu öffnen.

Die Hilfe ist nach den folgenden vier Themenbereichen gegliedert: "Produktion", "Militär", "innere Angelegenheiten und Diplomatie" und "Aktion". Mit den gelben Pfeilen in den zwei Ecken am unteren Rand des Bildschirms könnt Ihr durch den Text blättern.

5.5 Infofenster




Im Spiel gibt es verschiedene Infoschaltflächen für Krieger, Wissenschaftsobjekte und Opfer: . Wenn Ihr auf eine dieser Schaltflächen klickt, werden entsprechende historische Informationen angezeigt.

Mit den gelben Pfeilen in den zwei Ecken am unteren Rand des Bildschirms könnt Ihr durch den Text blättern.

5.6 Material/Ressourcen-Info




Wenn Ihr auf die Schaltfläche "Ressourcen" (obere rechte Ecke des Bildschirms) klickt,  wird eine Liste der Ressourcen angezeigt, die gegenwärtig in der Stadt zur Verfügung stehen.

5.7 Katastrophen-Info



	52 / 160
	52 / 120
	52 / 80
	52 / 80
	52 / 120
	52 / 120
	52 / 200
	52 / 160

Klickt auf den Totenkopf oben rechts,  um eine Liste der Katastrophen zu öffnen. Die Nummern repräsentieren die Katastrophensituation der Stadt. Die linke Zahl zeigt an, wie lange die Stadt schon unter der Katastrophe leidet. Die rechte Zahl repräsentiert die maximale Zeit, die eine Katastrophe noch andauert.

6. SO STARTET IHR EIN NEUES SPIEL

6.1 Grundlegende Aktionen

SO KÖNNT IHR EUCH BEWEGEN

Klickt mit der linken Maustaste auf einen Spielcharakter oder einen Ausrüstungsgegenstand. Klickt mit der rechten Maustaste auf die Karte oder auf einen Punkt im Orientierungsfenster, um die ausgewählte Einheit an diese Stelle zu schicken.

SO WECHSELT IHR ZWISCHEN DEN VERSCHIEDENEN KARTENANSICHTEN

Am unteren Rand des Spielebildschirms befinden sich zwei Orientierungsfenster. Im rechten Fenster wird eine Gebietskarte und im linken eine Stadtkarte angezeigt. Rechts neben der Stadtkarte werden verschiedene Stadtsymbole angezeigt. Indem Ihr auf diese Symbole klickt, könnt Ihr zwischen den Städten, die sich unter Eurer Kontrolle befinden, bzw. zwischen feindlichen Städten, die Ihr entdeckt habt, umschalten. Doppelklickt in der Gebietskarte auf das Meilensteingebäude der Stadt, um die entsprechende Stadtkarte zu öffnen.


SO BEWEGT IHR EINHEITEN ZWISCHEN KARTEN

Markiert zunächst eine bewegliche Einheit. Die ausgewählte Einheit bzw. Gruppe von Einheiten wird in den beiden Orientierungskarten als weißer Punkt dargestellt. Klickt mit der rechten Maustaste auf die Karte oder auf einen Punkt im Orientierungsfenster, um die ausgewählte Einheit bzw. Gruppe von Einheiten an diese Stelle zu schicken.

SO BILDET UND WÄHLT IHR EINE GRUPPE

Wählt zunächst die beweglichen Einheiten aus und drückt dann gleichzeitig Strg und eine Nummerntaste, um eine Gruppe zu bilden. Um eine Gruppe auszuwählen, könnt Ihr entweder die entsprechende Nummerntaste drücken, oder auf die nummerierte Schaltfläche am unteren Rand der Hauptansicht klicken. Die gruppierten Einheiten können auch direkt mit Alt + Nummerntaste ausgewählt werden. Dadurch könnt Ihr nicht nur eine bestimmte Gruppe auswählen, sondern diese auch in der Hauptansicht anzeigen.

SO KÖNNT IHR DIE HILFE AUFRUFEN

Um das Hilfefenster zu öffnen, könnt Ihr entweder auf die Schaltfläche "Hilfe" klicken oder die F1-Taste drücken. 

SO ERHALTET IHR EINEN SPIELBONUS

Wenn Ihr im Spiel die Karten durchsucht, könnt Ihr Buddha-Figuren oder Köpfe von Buddha-Figuren finden. Sie sind über die verschiedenen Karten verstreut. Ihr könnt Arbeiter ausschicken, um diese Köpfe einzusammeln, mit denen Ihr beschädigte Buddha-Figuren reparieren könnt. Ihr erhaltet dann einen Bonus, der beispielsweise aus mehreren Pferden oder einem Team von Arbeitern bestehen könnte.

SO EROBERT IHR EINE KREISHAUPTSTADT

Die Kreishauptstädte auf der Gebietskarte entrichten ihren Eroberern Steuern. Diese Steuern stellen im Spiel eine der Haupteinnahmequellen von Gold dar. Ihr könnt Truppen aussenden, um nicht besetzte Kreishauptstädte einzunehmen. Wenn Ihr eine vom Feind besetzte Kreishauptstadt einnehmen wollt, müsst Ihr diese angreifen und deren Abwehrkraft bis zu einem gewissen Grad schwächen.

6.2 Verwaltungsaufgaben

Zu den Verwaltungsaufgaben zählen nicht nur die Leitung der Produktion, die Einberufung von Kriegern und Arbeitern und die Vorbereitung von Kriegen, sondern auch die Diplomatie, die Forschung und das Darbringen von Opfern.

Viele Arten von Katastrophen, die unterschiedlichen Schaden verursachen, können während des Spiels auftreten. Die Auswirkungen einer Katastrophe können jedoch vermindert werden, indem Ihr ein Opfer darbringt oder den Betroffenen in den entsprechenden Gebieten Erleichterung verschafft. Ihr könnt auch das Schicksal Eures Königreichs positiv beeinflussen, indem Ihr Opfer darbringt und dadurch die Häufigkeit von Katastrophen reduziert. Außerdem können durch die Erforschung bestimmter Wissenschaften einige Katastrophen verhindert werden. Wenn eine Katastrophe eintritt, wird ein Fenster mit der Bitte um Erleichterung angezeigt. Ihr könnt dann entscheiden, ob Ihr den Betroffenen Erleichterungen verschaffen möchtet oder nicht.

Gold ist eine der wichtigsten Ressourcen im Spiel und wird durch Besteuerung erlangt. Die Bevölkerung und der Steuersatz bestimmen den Betrag. Ihr müsst jedoch darauf achten, einen sinnvollen Steuersatz anzusetzen, da ein zu hoher Steuersatz das Bevölkerungswachstum verlangsamen oder sogar zu einem Rückgang der Bevölkerungszahl führen kann.

Ihr benötigt außerdem Gold für das Einziehen von Kriegern. Je höher der Rang eines Kriegers, um so mehr Gold verlangt er. Der verlangte Betrag richtet sich nach dem Rang des Kriegers und Eurem Ansehen. Die in einer Stadt herrschende Moral, die öffentliche Sicherheit und die Bevölkerung sind Faktoren, die sich gegenseitig beeinflussen. Um ein stetiges Bevölkerungswachstum zu gewährleisten, müsst Ihr alle diese Faktoren ausbalancieren.

Ihr müsst einem Krieger einen entsprechenden Titel zuerkennen oder ihm einen bestimmten Goldbetrag zahlen, um seine Loyalität zu steigern. Die Loyalität des Kriegers beeinflusst nicht nur seine

Effizienz, sondern kann bei einer gesunkenen Loyalität sogar dazu führen, dass er vor dem Feind kapituliert. (Siehe Kapitel 11.2 Fähigkeiten des Kriegers.)

Ein Krieger kann zum "Verwaltungs-offizier", "Offizier für die öffentliche Sicherheit", "Wissenschafts-offizier" oder "Offizier für Opferungen" ernannt werden. Erst nachdem Ihr Krieger auf diese Positionen berufen habt, könnt Ihr diplomatische Handlungen, fortschrittliche Wissenschaftsprojekte und nationale Opfer durchführen.

SO REKRUTIERT IHR ARBEITER UND KRIEGER:

Klickt auf den "zeremoniellen Bogen" und wählt das Symbol "Rekrutierung". Nun beginnt die Rekrutierung der Arbeiter, deren Anzahl durch die Anzahl von Häusern beschränkt wird.









Wenn die Laterne am Tor des Wirtshauses leuchtet, befindet sich mindestens ein verfügbarer Krieger im Wirtshaus. Klickt auf das Wirtshaus und anschließend auf das Portrait des Kriegers, um dessen Fähigkeiten zu überprüfen. Wenn Ihr ihn anwerben möchtet, klickt auf die Schaltfläche "Rekrutierung". Die Kosten der Rekrutierung variieren je nach den verschiedenen Fähigkeiten der Krieger und Eurem Ansehen.

6.3 *Produktion*

ARTEN UND FUNKTIONEN VON RESSOURCEN

Es gibt drei Arten von Ressourcen: Rohstoffe, Produkte und Gold. Sie können durch Produktion, Sammeln, Verarbeitung oder Handel erlangt werden. Zu den Rohstoffen gehören Getreide, rohes Fleisch, Bauholz und Eisen. Produkte schließen Nahrungsmittel und Wein ein, was die Hauptversorgung für die Truppen darstellt.

Je mehr Arbeiter in einem Haus arbeiten, desto schneller wird produziert. Gold kann durch Handel oder Besteuerung erhalten werden. Es wird hauptsächlich für die wissenschaftliche Forschung, Diplomatie, die Rekrutierung und Ausbildung von Kriegern und die Produktion von Kriegsgerät benötigt. Alle Ressourcen werden in Lagerhäusern aufbewahrt und können bei Bedarf durch Arbeiter von Stadt zu Stadt transportiert werden. Gold wird jedoch auf nationaler Ebene verwaltet, es kann jederzeit verwendet werden und bedarf keines Transports.

RESSOURCEN	GEWINNUNG	FUNKTION	ERLÄUTERUNG
Getreide 	Wird auf Bauernhöfen von Arbeitern angebaut.	Rekrutierung von Arbeitern, Verarbeitung von Nahrungsmitteln und Wein, Zucht von Schweinen und Pferden, Handel	Rohstoffe: Stadtebene
Rohes Fleisch 	Wird auf Bauernhöfen von Arbeitern gezüchtet.	Verarbeitung von Nahrungsmitteln, Opfer, Handel	Rohstoffe: Stadtebene
Bauholz 	Wird von Arbeitern gesammelt.	Rekrutierung von Arbeitern, Zucht von Schweinen und Pferden, Ausbildung der Soldaten, Konstruktion der Gebäude, Waffenproduktion, wissenschaftliche Forschung, Handel	Rohstoffe: Stadtebene
Eisen 	Wird von Arbeitern abgebaut.	Konstruktion der Gebäude, Waffenproduktion, wissenschaftliche Forschung, Handel, Ausbildung der Soldaten.	Rohstoffe: Stadtebene
Nahrungsmittel 	Wird aus Getreide und Fleisch in Werkstätten hergestellt.	Versorgung der Truppen, wissenschaftliche Forschung, Opfer, Handel	Produkte: Stadtebene
Wein 	Wird aus Getreide in Werkstätten gebraut.	Versorgung der Truppen, Handel	Produkte: Stadtebene
Gold  	Wird aus Handel oder Besteuerung gewonnen.	Rekrutierung der Krieger, Diplomatie, Handel, wissenschaftliche Forschung, Ausbildung von Soldaten, Waffenproduktion	Materialien: Königreichsebene

SO ERRICHTET IHR GEBÄUDE:

Klickt auf einen Arbeiter und wählt die Option "Bauen". Wählt anschließend in der Gebäudeliste das gewünschte Gebäude und sucht dann eine geeignete Stelle auf der Karte, um das Gebäude zu errichten.

Wenn sich der Cursor über einem Gebäudesymbol befindet, werden Information, wie der Namen des Gebäudes und dessen Konstruktionskosten, angezeigt. Wenn Euch nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, kann das Gebäude nicht errichtet werden und das entsprechende Symbol erscheint in grauer Farbe.

SO SAMMELT, PRODUZIERT UND LAGERT IHR RESSOURCEN:

Wählt dazu einen Arbeiter aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Baum oder eine Mine. Um Getreide und rohes Fleisch zu erhalten, müsst Ihr Arbeiter in einen Bauernhof schicken und sie anweisen, Getreide anzubauen oder Schweine zu züchten. Dies geschieht durch das Umschalten des Arbeitersymbols im Bauernhof.

Für die Produktion von Nahrung und Wein müsst Ihr Arbeiter in eine Werkstatt schicken und sie anweisen, dort Nahrung und Wein herzustellen.

Außer Gold werden alle Ressourcen in Lagerhäusern und im zeremoniellen Bogen gelagert. Wenn Ihr die Lagerhäuser in der Nähe der Sammelstelle bzw. des Produktionsortes errichtet oder mehr Arbeiter einstellt, werden Eure Ressourcen schneller zunehmen.

6.4 *Wissenschaft*

Etwa einhundert wissenschaftliche Erweiterungen und Objekte, die viele kulturelle Aspekte der Zeit der drei Königreiche widerspiegeln, können im Spiel erforscht werden. Mit diesen Objekten können die verschiedenen Aspekte der Produktion und Kriegsführung verbessert werden.

SO FÜHRT IHR EIN WISSENSCHAFTLICHES FORSCHUNGSPROJEKT DURCH:

Errichtet zunächst eine nationale Akademie und wählt anschließend eine der vier Wissenschaften. Wählt ein Wissenschaftsobjekt aus, das erforscht werden soll.

Wenn Ihr mit dem Mauszeiger auf das Symbol eines Wissenschaftsobjekts zeigt, werden dessen Name und Forschungskosten angezeigt.

Hinweis: Fortschrittliche Wissenschaftsobjekte können nur erforscht werden, wenn zuvor ein Wissenschaftsoffizier ernannt wurde.

6.5 Opfer

Es gibt zwölf Arten von Opfern im Spiel, mit denen Ihr verschiedene Aspekte Eures Königreichs verbessern und den durch Katastrophen verursachten Schaden reduzieren könnt. Ein Opfer muss in einem Tempel dargebracht werden und erfordert eine bestimmte Menge von Weihrauch. Während der Zeiten, in denen keine Opfer dargebracht werden, wird der verfügbare Weihrauch in diesem Tempel bis zu seinem Optimalwert wieder aufgefüllt.

Hinweis: Nationale Opfer können nur durchgeführt werden, wenn zuvor ein Offizier für Opferungen ernannt wurde.

6.6 Katastrophen

Es gibt acht natürliche Katastrophen im Spiel. Eine Katastrophe kann nicht nur direkte Schäden (z. B. die Verringerung der Getreideproduktion eines Bauernhofs), sondern auch indirekte Schäden (z. B. das Sinken der Moral in einer Stadt) verursachen.

Mit Hilfe von Opfern kann die Dauer einer Katastrophe verkürzt und dadurch der direkte Schaden reduziert werden. Ihr könnt Euren Untergebenen bei einer Katastrophe auch Erleichterungen verschaffen, um dadurch indirekten Schaden zu vermeiden.

Einige Katastrophen können auch durch das Erforschen von bestimmten Wissenschaftsobjekten vermieden werden.

6.7 Diplomatie

Klickt im Königreichfenster auf die Schaltfläche "Diplomatie". Nun stehen Euch die folgenden fünf diplomatischen Aktionen zur Auswahl: "Bündnis", "Bündnis lösen", "Verstärkung", "Tribut zahlen" und "Verfeinden". Diplomatische Aktivitäten können nur einmal im Monat durchgeführt werden.

6.8 Handel

Nachdem Ihr einen Markt errichtet habt, kommt einmal im Monat ein Kaufmann, mit dem Ihr um Gold und andere Ressourcen handeln könnt. Ihr könnt den Kaufmann zwar angreifen und seine Waren rauben, jedoch wird dadurch Euer Ansehen dramatisch abnehmen, und andere Händler werden Eure Städte für lange Zeit nicht mehr besuchen.


6.9 Militärische Vorbereitung

Im Zuge des Aufbaus Eures Königreichs könnt Ihr ein Wirtshaus errichten, in dem ihr unabhängige Krieger rekrutieren könnt. Krieger spielen bei der Verwaltung des Königreiches und in Kämpfen eine wichtige Rolle und sollten daher nicht vernachlässigt werden. Der Preis der Rekrutierung richtet sich nach dem Rang des Kriegers und Eurem Ansehen.

Während des Krieges und bei der Wahrnehmung von Verwaltungsaufgaben gewinnen Krieger Erfahrung und steigen möglicherweise eine Stufe auf. Je höher die Stufe eines Kriegers ist, um so mehr Fähigkeiten besitzt er. Diese Fähigkeiten verbessern Eure Kampfkraft und Eure Kriegstaktik erheblich.

Arbeiter sind einer der wichtigsten Faktoren im Spiel. Sie kommen nicht nur für das Sammeln und die Produktion von Ressourcen zum Einsatz, sondern können auch zu Feldwebeln ausgebildet werden. Die Anzahl der maximal in einer Stadt rekrutierbaren Arbeiter wird durch die Kapazität der Häuser bestimmt.

Für Feldwebel und Krieger gibt es vier Arten des Verhaltens: Agressiv, Defensiv, Stellung halten und Ausruhen. Bei „agressivem“ Verhalten wird Eure Einheit den Feind attackieren, sobald sie ihn sieht. Sie wird den Feind jagen bis sie ihn besiegt hat, oder selbst besiegt wurde. Bei „defensivem“ Verhalten attackiert Eure Einheit den Feind, sobald sie ihn sieht, jagt ihn eine bestimmte Distanz und kehrt dann zu ihrer Ausgangsstellung zurück. Bei „Stellung halten“ bleibt die Einheit auf ihrer Position und attackiert den Feind nur, wenn er in ihren Schuss- bzw. Kampfbereich eindringt. Die Einheit zieht sich zurück, wenn sie von etwas mit einer größeren Reichweite angegriffen wird. Die Produktion und Verwaltung dient



hauptsächlich der Bereitstellung ausreichender Materialien für die Kriegsführung, insbesondere Kriegsgerät. Ihr könnt nur gewinnen, wenn Ihr gut vorbereitet seid. Durch den Versorgungsbedarf der Armee befindet sich die angreifende Seite in einer nachteiligen Position. In Kämpfen, insbesondere bei der Eroberung von Städten, müsst Ihr Eure Truppen mit Kriegsgerät wie Sturmleitern oder Versorgungswagen ausrüsten. Während der militärischen Vorbereitungszeit müsst Ihr das Kampfgebiet bereits im Vorfeld erkunden und Eure Truppenaufstellung entsprechend den Euch zur Verfügung stehenden Ressourcen planen. Möglicherweise gelingt es Euch auch, die Kontrolle über den Preis einer wichtigen Ressource zu erlangen. Wenn Ihr dies zu Eurem Vorteil auszunutzen versteht, könnt Ihr Euren Feind erheblich schwächen.

SO KÖNNT IHR EINEN FELDWEBEL AUSBILDEN UND WIEDER ZUM ARBEITER MACHEN:

Wenn Ihr einen Arbeiter in eine Schwertkämpfer-, Bogenschützen- oder Lanzenträger-Kaserne schickt, wird er zu einem Feldwebel ausgebildet. Wenn Ihr einen Feldwebel in eine Kaserne schickt, kann er dort nicht nur seine volle Stärke wiedererlangen, sondern Ihr könnt ihn auch wieder zu einem Arbeiter machen, ohne dabei viel von seinem Ausbildungsgrad zu verlieren. Ein Arbeiter mit einem bestimmten Ausbildungsgrad kann schnell wieder zu einem Feldwebel einer beliebigen Waffengattung ausgebildet werden. Die Ausbildungskosten liegen erheblich unter denen für einen normalen Arbeiter.

SO PRODUZIERT IHR KRIEGSGERÄT:

Zunächst müsst Ihr Arbeiter in die Maschinenwerkstatt schicken. Klickt dann auf das Symbol der Ausrüstung, die produziert werden soll. Wenn Ihr mit dem Mauszeiger auf ein Ausrüstungssymbol zeigt, werden der Name und die Produktionskosten dieser Ausrüstung angezeigt.

6.10 Krieg und Versorgung

Krieger besitzen nach der Aufrüstung verschiedene Fähigkeiten. Einige Fähigkeiten erhöhen die Angriffs- und Rüstungswerte Eurer Truppen, andere können direkt in einem Kampf eingesetzt werden. Krieger und Feldwebel benötigen Nahrung, um ihre Stärke aufrechtzuerhalten. Unzulängliche Versorgung mit Nahrung kann zur Abnahme der Truppenstärke führen und deren Angriffskraft im Kampf erheblich

reduzieren. Wenn Ihr Eure Truppen längere Zeit hungern lasst, verlieren sie außerdem ihren Ausbildungsgrad, der nur in den Kasernen einer Stadt wiederhergestellt werden kann. In ihrer eigenen Stadt stationierte Truppen verzehren automatisch in der Stadt gelagerte Nahrungsmittel. Wenn sie außerhalb der Stadt stationiert sind oder sich mit Kampf befinden, sind die Truppen abhängig von Lagern. Diese werden im Hilfe von Versorgungswagen errichtet und stellen die Nahrung zur Verfügung, ohne die die Truppen ihre Kraft und Gesundheit nicht wiederherstellen können. Egal, ob Ihr Euch also in der militärischen Vorbereitung oder im Kampf befindet, die Versorgung mit Nahrung und militärischem Gerät bedarf immer großer Aufmerksamkeit.

Die Infanterie wird zur Kavallerie, sobald sie Pferde erhält. Umgekehrt wird die Kavallerie zur Infanterie, wenn sie ihre Pferde verliert oder die Kavalleristen von den Pferden absteigen. Kavallerieeinheiten müssen von ihren Pferden absteigen, wenn sie die Sturmleiter erklettern. Für den Angriff einer feindlichen Stadt könnt Ihr Kriegsgerät wie Sturmleitern, Steinschleuderwagen und Teufelsdrachen einsetzen. Dieses Kriegsgerät wird benötigt, um die Stadtmauer zu erklettern, Stadttore zu durchbrechen und um die eigenen Truppen bei der Erstürmung der feindlichen Stadt zu unterstützen. Ein zerstörtes Stadttor kann nicht mehr geöffnet oder geschlossen werden und kann nur von einem Arbeiter repariert werden.

SO TRANSPORTIERT IHR RESSOURCEN:

Wählt einen Arbeiter aus, und klickt dann auf die Schaltfläche "Transportieren". Dadurch könnt Ihr den Arbeiter anweisen, eine bestimmte Menge von Ressourcen zu einer Stadt, einem Lager oder zu einem Versorgungswagen zu transportieren. Wenn Ihr die Arbeiter mit Pferden ausrüstet, verläuft der Transport erheblich effizienter.

SO STELLT IHR DIE STÄRKE UND GESUNDHEIT Eurer TRUPPEN WIEDER HER:

In Eurer Stadt wird die Stärke und Gesundheit Eurer Truppen durch die Versorgung mit Nahrung und Wein wiederhergestellt. Ihr könnt Eure Truppen auch in ein Lager außerhalb Eurer Stadt verlegen, um dort deren Stärke und Gesundheit mit ausreichend Nahrung und Wein wiederherzustellen.

SO ERHÖHT IHR DIE KAMPFKRAFT Eurer TRUPPEN:
Die Stärke Eurer Truppen ist von besonderer Bedeutung für ihre Kampfkraft. Wenn die Stärke der Truppen nachlässt, werden

diese auch merklich weniger Angriffe starten. Wenn Feldwebel für längere Zeit ihre Stärke nicht wiederherstellen können, verringert sich ihr Ausbildungsgrad. In diesem Fall können die Feldwebel ihren vormaligen Ausbildungsgrad nur in einer Kaserne wiedererlangen. Mit der Kriegerfähigkeit "Wut" könnt Ihr die Kampfkraft eines Feldwebels oder eines Kriegers für kurze Zeit dramatisch erhöhen. Um die Kampfkraft Eurer Truppen dauerhaft zu verbessern, müsst Ihr „Verbesserung der Armee“ in der nationalen Akademie erforschen lassen.

6.11 Eroberung von Städten

Wer die Kontrolle über das Gerichtsgebäude besitzt, kontrolliert auch die Stadt. Dies bedeutet, dass alle Gebäude und Arbeiter automatisch in Euer Königreich eingliedert werden, nachdem Ihr das Gerichtsgebäude in einer Stadt erobert habt. Das Gerichtsgebäude einer Kreishauptstadt könnt Ihr erst erobern, nachdem Ihr die Stadt angegriffen und deren Abwehrkraft auf einen gewissen Grad reduziert habt.

7. GEBÄUDE

Die 21 Gebäude des Spiels unterteilen sich in vier Kategorien: nicht aufzubauende Gebäude, normale Gebäude, militärische Gebäude und Meilensteingebäude. Die nicht aufzubauenden Gebäude müssen nicht errichtet werden und lassen sich auch nicht vollständig zerstören. Dazu gehören das Gerichtsgebäude, der zeremonielle Bogen, das Stadttor und der Stadtwall, die Kreishauptstadt und die Buddha-Figur. Normale Gebäude sind für die Produktion und Verwaltung vorgesehen und können zerstört und neu errichtet werden. Zu dieser Kategorie gehören Häuser, Wirtshäuser, Bauernhöfe, Werkstätten, Lagerhäuser, die nationale Akademie, Tempel, Märkte usw. Wie der Name vermuten lässt, sind militärische Gebäude speziell für militärische Zwecke entworfen worden. Sie können ebenfalls zerstört und neu errichtet werden. Diese Kategorie umfasst Schwertkämpfer-Kasernen, Lanzenträger-Kasernen, Bogenschützen-Kasernen, Lager, Maschinenwerkstätten usw. Städte werden durch Meilensteingebäude repräsentiert. Sie müssen nicht erbaut werden und sind unzerstörbar. Doppelklickt auf ein Meilensteingebäude, um die entsprechende Stadtkarte anzuzeigen.

KÖNIGREICHFENSTER

Im Königreichfenster werden der Name des Herrschers, das Schicksal des Königreichs sowie die Anzahl der Krieger und Feldwebel angezeigt. Ihr könnt Offiziere ernennen, diplomatische Aktionen durchführen, Krieger belohnen usw.

7.1 Unzerstörbare Gebäude

GEBÄUDE



Das Gerichtsgebäude ist das Verwaltungszentrum einer Stadt. Hier könnt Ihr den Steuersatz für die Stadt festlegen. Die Information über die Stadt wie Moral, öffentliche Sicherheit, Steuersatz usw. werden auch im Gerichtsgebäudefenster angezeigt.



AKTIONEN:

Steuersatz-Einstellung: Legt den Steuersatz der Stadt fest.

ZEREMONIELLER BOGEN



Der zeremonielle Bogen wird verwendet, um Arbeiter in der Stadt zu rekrutieren.



AKTIONEN

Rekrutierung: Rekrutiert Arbeiter in der Stadt.

Hinweis: Wenn die Anzahl der rekrutierten Arbeiter 10 erreicht, könnt Ihr erneut auf dieses Symbol klicken, um eine unbegrenzte Anzahl von Arbeitern zu rekrutieren.



Versammlungspunkt festlegen: Legt fest, wohin sich die Arbeiter nach der Rekrutierung begeben.

STADTTOR



Das Stadttor ist der einzige Zugang zur Außenwelt. Ihr könnt es öffnen, schließen, verriegeln und entriegeln.

Hinweis: Das Stadttor besitzt eine gewisse Abwehrkraft. Wenn diese auf einen gewissen Grad reduziert wird, ist es zerstört und kann nicht mehr geschlossen werden. Es muss nun erst von Arbeitern repariert werden.



AKTIONEN

Tor schließen: Verriegelt das Stadttor.

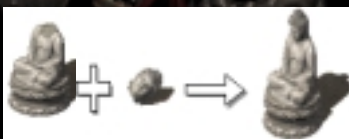


Tor öffnen: Entriegelt das Stadttor.

WALL

Der Wall ist eine Mauer, welche die Stadt schützt. Die Truppen in der Stadt können den Wall zur Verteidigung der Stadt direkt besteigen und von dort aus kämpfen. Kampfeinheiten außerhalb der Stadt benötigen eine Sturmleiter, um auf den Wall zu gelangen, oder einen Teufelsdrachen, mit dem sie über den Wall direkt in die Stadt fliegen können.

BUDDHA-FIGUR



Buddha-Figuren sind über die Stadt- oder Gebietskarte verstreut. Ihr könnt Arbeiter ausschicken, um die über die Karte verstreuten Köpfe der Buddha-Figuren einzusammeln. Mit diesen können dann beschädigte Figuren repariert werden. Für jede reparierte Figur erhaltet Ihr einen Bonus.

KREISHAUPTSTÄDTE



Kreishauptstädte sind über die Gebietskarte verstreute Gebäude. Diese Städte bezahlen ihren Herrschern Steuern. Ihr könnt Truppen aussenden, um alle freien Kreishauptstädte zu besetzen. Ihr könnt auch Kampfeinheiten senden, um Städte zu erobern, die bereits von einem Feind eingenommen wurden. Eure Truppen müssen im Kampf zunächst die Abwehrkraft dieser Städte schwächen, bevor sie eingenommen werden können.

AKTIONEN



Steuerersatz-Einstellung: Legt den Steuerersatz der Stadt fest.

7.2 Basisgebäude

HAUS



Die Häuser werden von Arbeitern bewohnt. Die Anzahl der Häuser bestimmt, wie viele Arbeiter in der Stadt rekrutiert werden können. Häuser können nur in der Stadt aufgebaut werden.



AKTIONEN

Zerstören: Entfernt das Gebäude. Hinweis: Das Symbol "Zerstören" ist für alle Gebäude verfügbar, die entfernt werden können.

WIRTSHAUS



In Wirtshäusern könnt Ihr Krieger anwerben, die kein Amt in der Stadt haben. Je mehr Wirtshäuser Ihr besitzt, um so höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Rekrutierung der Krieger erfolgreich ist. Wirtshäuser können nur in der Stadt gebaut werden.



AKTIONEN

Rekrutierung: Klickt auf das Portrait eines Kriegers und dann auf "OK", um den Krieger anzuwerben. Die Kosten der Rekrutierung werden auch im Fenster angezeigt. Hinweis: Diese Rekrutierung ist nur einmal im Monat möglich.

BAUERNHOF



Auf dem Bauernhof werden Getreide und rohes Fleisch produziert. Es können maximal fünf Arbeiter auf einem Bauernhof arbeiten. In der Nähe des Bauernhofes sollte für die Errichtung von Schweineställen und Kornfeldern genügend Platz freigelassen werden. Nach der Ernte wird das Getreide und rohe Fleisch von den Arbeitern zu Lagerhäusern oder dem zeremoniellen Bogen getragen.

AKTIONEN

Klickt auf das Symbol eines Arbeiters, um ihm Arbeit zuzuweisen.



Bauer: Weist einen Arbeiter an, Getreide anzubauen.



Schweinehirt: Weist einen Arbeiter an, Schweine zu züchten und rohes Fleisch zu produzieren.



Untätig: Der Arbeiter kehrt zum Bauernhof zurück und ruht sich aus.



Entlassen: Entlässt Arbeiter und schickt sie vom Bauernhof.

WERKSTATT



In der Werkstatt werden Nahrung und Wein produziert. Diese Produkte werden in Lagerhäusern gelagert. Bevor die Produktion begonnen werden kann, müsst Ihr einige Arbeiter in die Werkstatt schicken und ihnen eine bestimmte Arbeit zuweisen. Die maximale Anzahl von Arbeitern ist fünf.

AKTIONEN

Klickt auf das Symbol eines Arbeiters, um ihm Arbeit zuzuweisen.



Koch: Weist einen Arbeiter an, Nahrung zu produzieren.



Winzer: Weist einen Arbeiter an, Wein zu brauen.



Untätig: Der Arbeiter kehrt zur Werkstatt zurück und ruht sich aus.



Entlassen: Entlässt Arbeiter und schickt sie aus der Werkstatt.

LAGERHAUS



In einem Lagerhaus können alle Ressourcen außer Gold aufbewahrt werden. Materialien werden von ihrem Herstellungsort zu den Lagerhäusern transportiert. Arbeiter, die für die Versorgung des Militärs verantwortlich sind, holen die Materialien aus den Lagerhäusern. Diese Materialien werden dann von den Lagerhäusern in einer Stadt zu den Lagerhäusern in einer anderen transportiert.

AKTIONEN

In diesem Fenster findet Ihr Information zu allen gelagerten Ressourcen.

NATIONALE AKADEMIE



Etwa einhundert Wissenschaftsobjekte können in der nationalen Akademie erforscht werden. Durch die Erforschung dieser Wissenschaftsobjekte erhaltet Ihr die Technologien, mit denen Ihr neue Geräte produzieren oder die Attribute von Kampfeinheiten und Gebäuden verbessern könnt. Die nationale Akademie unterteilt sich in drei Kategorien. Nach der Aufwertung der nationalen Akademie und der Zuweisung eines Wissenschaftsoffiziers könnt Ihr fortschrittlichere Wissenschaftsobjekte erforschen. Die Fähigkeit des Wissenschaftsoffiziers bestimmt die Geschwindigkeit

AKTIONEN

Zu den Forschungsarbeiten gehören:



Produktionssteigerung: Steigert die Produktion.



Verbesserung der Armee: Verbessert die Attribute der Truppen.



Verbesserung der Bewaffnung: Verbessert die Bewaffnung.



Fortgeschrittene Waffenforschung: Ermöglicht die Erforschung neuer Waffen.



Verbesserung der Akademie: Wertet die nationale Akademie auf.

TEMPEL



Im Tempel könnt Ihr dem Himmel, der Erde und einer Vielzahl von Göttern Opfer darbringen. Durch solche Opfer könnt Ihr das Schicksal Eures Königreichs positiv beeinflussen, einige Aspekte des Spiels beeinflussen und den von Katastrophen verursachten Schaden reduzieren.

AKTIONEN



Ziviles Opfer: Zu den zivilen Opfern gehören: "Für Regen opfern und beten", "Opfer für den Gott des Bodens", "Opfer in der Vorstadt", "Opfer für die fünf heiligen Berge", "Opfer für Konfuzius" und "Opfer für den Gott aller Dinge am Jahresende".



Nationales Opfer: Zu den nationalen Opfern gehören: "Opfer für Flaggen", "Opfer für den Gott der Seidenraupen", "Opfer für den Gott der Landwirtschaft", "Hügelzeremonie" und "Opfer für den Gott der Ehestiftung" und „Opfer für den Tempel“. Hinweis: Nationale Opfer können nur dargebracht werden, wenn vorher ein Offizier für Opferungen ernannt wurde.

MARKT



Auf dem Markt könnt Ihr mit unabhängigen Kaufmännern handeln. Durch Handel könnt Ihr Materialien gegen Gold oder andere benötigte Materialien eintauschen. Ein Kaufmann ist eine unabhängige Einheit, die zu keiner Seite gehört. Er besucht den Markt regelmäßig. Ein Angriff auf einen Kaufmann kann zu einem dramatischen Verfall des Ansehens und der Moral des Angreifers führen. Außerdem werden andere Kaufmänner für lange Zeit die Stadt des Angreifers nicht mehr besuchen. Jeder Handel führt zu einer Änderung der Preise. Mit Hilfe des Handels könnt Ihr die Preisschwankungen des Marktes kontrollieren.

AKTIONEN



Kaufen: Kauft Ressourcen vom Kaufmann.



Verkaufen: Verkauft Ressourcen gegen Gold an den Kaufmann.

7.3 Militärische Gebäude

7.3.1 KASERNEN

In Kasernen werden Arbeiter zu Feldwebern ausgebildet. Außerdem können Feldweber wieder zu Arbeitern gemacht werden, wobei sie ihren Ausbildungsgrad weitgehend beibehalten. Kasernen können nur in der Stadt errichtet werden.

SCHWERTKÄMPFER-KASERNEN



Hier werden Arbeiter zu Schwertkämpfern ausgebildet.



AKTIONEN

Versammlungspunkt: Legt den Ort fest, an dem sich Arbeiter und Schwertkämpfer nach dem Verlassen der Kaserne efinden.



Einzelansicht: Zeigt alle Feldweber, die sich momentan in der Kaserne befinden.



Alle verlassen: Veranlasst alle Feldweber, die Kaserne zu verlassen.



Verlassen: Veranlasst den ausgewählten Feldweber, die Kaserne zu verlassen.



Training abbrechen: Klickt auf das Symbol des Feldwebers, um die Ausbildung abzubrechen und den Arbeiter aus der Kaserne zu schicken.

Hinweis: Wenn Ihr mit dem Mauszeiger auf das Symbol für die Ausbildung eines Schwertkämpfers zeigt, werden die Ausbildungskosten angezeigt.



Zum Arbeiter machen: Macht aus Feldwebern wieder Arbeiter.

LANZENTRÄGER-KASERNEN



Hier werden Arbeiter zu Lanzenträgern ausgebildet.

AKTIONEN:

Wie in den Schwertkämpfer-Kasernen.

BOGENSCHÜTZEN-KASERNEN



Hier werden Arbeiter zu Bogenschützen ausgebildet.

AKTIONEN:

Wie in den Schwertkämpfer-Kasernen.

LAGER



Hier können Truppen, die außerhalb der Stadt kämpfen und stationiert sind, rasten und ihre Gesundheit wiederherstellen. Truppen können ihre Stärke und Gesundheit nur regenerieren, wenn im Lager genug Nahrung und Wein vorhanden ist. Ein Lager wird mit Hilfe eines Versorgungswagens errichtet. Ihr könnt Arbeiter anweisen, Nahrung und Wein zum Lager zu transportieren.

AKTIONEN:



Alle verlassen: Weist alle Truppen an, das Lager zu verlassen.



Verlassen: Weist eine Einheit oder eine Gruppe von Einheiten an, das Lager zu verlassen.

STALL



Hier werden Pferde gezüchtet. Nach der Errichtung eines Stalls könnt Ihr Arbeiter zur Pferdezucht einteilen. Die Zuchtgeschwindigkeit von Pferden hängt von der Anzahl der Arbeiter im Stall ab. Pferde können sowohl für den Kampf als auch für den Transport von Materialien eingesetzt werden. Ställe können nur in der Stadt gebaut werden.

AKTIONEN:



Versammlungspunkt: Legt den Versammlungsort für Pferde fest.



Pferde züchten: Zucht eines Pferdes.
Hinweis: Wenn die Anzahl der

gezüchteten Pferde 10 erreicht, könnt Ihr erneut auf dieses Symbol klicken, um eine unbegrenzte Anzahl von Pferden zu züchten.



Entlassen: Entlässt Arbeiter und schickt sie aus dem Stall.

Hinweis: Wenn sich der Mauszeiger einen kurzen Moment lang über dem Pferdesymbol befindet, werden Informationen zu den Futterkosten eines Pferdes angezeigt.

MASCHINENWERKSTATT



Hier werden die Waffen produziert. Nachdem Ihr eine Maschinenwerkstatt errichtet habt, könnt Ihr Arbeiter dorthin schicken, um mit der Waffenproduktion zu beginnen. Die Produktionsgeschwindigkeit hängt von der Anzahl der Arbeiter ab. Versorgungswagen und Sturmleiten können von Anfang an in der Maschinenwerkstatt produziert werden. Anderes Kriegsgerät muss erst in der nationalen Akademie erforscht werden.

AKTIONEN:



Versammlungspunkt: Legt den Versammlungsort für das produzierte Kriegsgerät fest.



Sturmleiter: Produziert eine Sturmleiter.



Versorgungswagen: Produziert einen Versorgungswagen.



Steinschleuderwagen: Produziert einen Steinschleuderwagen.



Dreipfeiliger Bogen: Produziert einen dreipfeiligen Bogen.



Kongming-Wagen: Produziert einen Wagen mit Kongming-Laterne.



Teufelsdrachen: Produziert einen Teufelsdrachen.



Donnerwagen: Produziert einen Donnerwagen.



Entlassen: Entlässt Arbeiter und schickt sie aus der Maschinenwerkstatt.

Hinweis: Wenn sich der Mauszeiger einen kurzen Moment lang über dem Symbol

einer Waffe befindet, werden Informationen zu den Produktionskosten angezeigt.

WERFT



Hier werden Boote für den Seekrieg gebaut. Nachdem Ihr eine Werft errichtet habt, solltet Ihr auch eine Anlegestelle am Ufer erbauen lassen. Anschließend müsst Ihr noch Arbeiter dorthin schicken, um mit der Produktion zu beginnen. Die Produktionsgeschwindigkeit hängt von der Anzahl der Arbeiter in der Werft ab. Die Anlegestelle muss sich am Ufer befinden. Ihr könnt die Anlegestelle zu einem Versammlungspunkt machen, an dem sich alle fertigen Boote einfinden. Für die Produktion von Sampan-Booten (kleine Boote, die bis zu 10 Einheiten transportieren können) ist keinerlei Forschung nötig. Die Produktion von Dschunken (größere Boote, die bis zu 20 Einheiten transportieren können) setzt jedoch vorherige Forschung voraus.

AKTIONEN:

Konstruktionsaufträge:



Anlegestelle: Errichtet eine Anlegestelle. Diese muss sich an einem Ufer befinden.



Sampan-Boot: Produziert ein Sampan-Boot.



Dschunke: Produziert eine Dschunke.



Entlassen: Entlässt Arbeiter und schickt sie aus der Werft.

ANLEGESTELLE



Hier könnt Ihr überprüfen, welche Schiffe sich momentan im Bau befinden.

AKTIONEN:



Versammlungspunkt festlegen: Legt den Ort fest, an dem sich fertige Schiffe einfinden.



Zur Werft wechseln: Die Ansicht wechselt zur Werft.

7.4 Meilensteingebäude

Eure Einheiten können das Meilensteingebäude der Stadt direkt passieren. Wenn Ihr mit dem Mauszeiger auf ein Meilensteingebäude zeigt, nimmt er die Form einer animierten Hand an. Dies bedeutet, dass Ihr Eure Truppen auch direkt in die Stadt schicken könnt.

STADT-MEILENSTEINGEBÄUDE



Auf der Gebietskarte stellt jedes Stadt-Meilensteingebäude eine Stadt dar, zu der wiederum eine Stadtkarte gehört. Klickt auf ein Stadt-Meilensteingebäude, um Informationen über die Stadt zu erhalten. Doppelklickt auf das Gebäude, um die Stadtkarte zu öffnen.



Eintreten: Mit diesem Symbol könnt Ihr von der Gebietskarte zu der entsprechenden Stadtkarte wechseln.



Ressourcen: Mit diesem Symbol könnt Ihr den Stand der Ressourcen in euren Städten sehen.

STADTTOR



Das Stadttor stellt auf der Karte meistens die einzige Zugangsmöglichkeit zur eigentlichen Stadt dar. Wenn Ihr einen Feind angreifen wollt, müsst Ihr das Tor zerstören.



AKTIONEN:

Tor schließen: Verriegelt das Tor.



Tor öffnen: Entriegelt das Tor.

7.5 Kosten und Abhängigkeiten von Gebäuden

Grad	Name	Voraussetzungen	Gold	Bauholz	Eisen
1	Haus	Keine	0	50	0
1	Lagerhaus	Keine	20	40	0
1	Bauernhof	Keine	25	70	0
1	Werkstatt	Bauernhof	45	120	40
1	Schwertkämpfer-Kaserne	Keine	60	100	50
1	Nationale Akademie	Werkstatt	55	300	10
1	Maschinenwerkstatt	Nationale Akademie	80	100	140
2	Wirtshaus	Haus	80	90	40
2	Stall	Bauernhof	100	200	60
2	Werft	Maschinenwerkstatt	90	300	90
2	Bogenschützen-Kasernen	Schwertkämpfer-Kasernen	75	200	80
2	Lanzenträger-Kasernen	Schwertkämpfer-Kasernen	80	100	100
2	Tempel	Wirtshaus	150	200	100
3	Markt	Keine	300	200	150

Beachtet, dass der Grad angibt, welche Verbesserungsstufe die nationale Akademie besitzen muss.

8 Königreichfenster

Im Königreichfenster werden der Name des Herrschers, das Schicksal des Königreichs sowie die Anzahl der Krieger und Feldweibel angezeigt. Ihr könnt Offiziere ernennen, diplomatische Aktionen durchführen, Krieger belohnen usw.

Details des Königreichfensters:



Ernennung: Ihr könnt vier Arten von Offizieren ernennen:



Verwaltungsbeamter



Wissenschaftsbeamter



Offizier für Opferungen



Offizier für die öffentliche Sicherheit



Diplomatie: Nach der Ernennung von Verwaltungsbeamten könnt Ihr die folgenden fünf diplomatischen Aktivitäten durchführen:



Bündnis



Bündnis lösen



Verstärkung



Tribut zahlen



Verfeinden



Auslandsbeziehungen: Zeigt Informationen über die Beziehungen zwischen Königreichen an.



Belohnen: Belohnt Krieger, um deren Loyalität steigern.



Info über den Krieger: Zeigt Informationen über die Attribute Eures Kriegers an. Klickt im Königreichfenster auf die Info-Schaltfläche des Kriegers. Dadurch wird eine Liste aller unter Eurem Befehl stehenden Krieger geöffnet. Ihr könnt dann einen Krieger auswählen und die Sicht auf diesen richten, indem Ihr auf sein Portrait klickt.

9 Ausrüstung

VERSORGUNGSWAGEN



Im Spiel können Versorgungswagen für den Transport von Nahrung und zum Errichten eines Lagers verwendet werden, das als Basis für die außerhalb der Städte stationierten Armeen dient. Arbeiter können zu den Wagen geschickt werden, um für Nahrung und Wein zu sorgen. Truppen gewinnen ihre Stärke und einen Teil ihrer Gesundheit zurück, wenn sie ein Lager betreten. Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt; Relevante Wissenschaft: Keine



FENSTERINFO:

Stop: Stoppt den Versorgungswagen.



Lager: Wandelt den Versorgungswagen in ein Lager um.

STURMLEITER



Die Sturmleiter war ein im alten China gebräuchliches Kriegsgerät, das zur Erstürmung von Wällen eingesetzt wurde.

Im Spiel können Eure Truppen mit der Sturmleiter Wälle besteigen, um den Feind anzugreifen. Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt; Relevante Wissenschaft: Keine



FENSTERINFO:

Zusammenpacken: Zieht die Sturmleiter vom Wall zurück.

STEINSCHLEUDERWAGEN



Ein Steinschleuderwagen ist eine Fernkampfteinheit, mit der massive Schäden an gegnerischen Gebäuden verursacht werden können. Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt; Relevante Wissenschaft: Steinschleuderwagen



FENSTERINFO:

Stop: Stoppt den Steinschleuderwagen.

DREIPFEILIGER BOGEN



Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt
Relevante Wissenschaft: Dreipfeiliger Bogen



FENSTERINFO:
Stop: Stoppt den
dreipfeiligen Bogen.

KONGMING-WAGEN



Der Legende zufolge wurde die Kongming-Laterne in der Zeit der drei Reiche von Kongming erfunden, um militärische Information zu übermitteln. Der Kongming-Wagen kann Kongming-Laternen versetzen, produzieren und starten. Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt; Relevante Wissenschaft: Kongming-Wagen



FENSTERINFO:
Stop: Stoppt den
Kongming-Wagen.
Starten: Startet
Kongming-Laternen.



TEUFELSDRACHEN



Ein Teufelsdrachen ist eine Angriffseinheit, die dafür entworfen wurde, die Reihen der gegnerischen Verteidigung zu durchbrechen. Mit Hilfe des Teufelsdrachen kann Infanterie über den Wall des Feinds hinweg in die anzugreifende Stadt transportiert werden. Ein Teufelsdrachen kann mit zwei Einheiten bemannt werden, um gegnerische Arbeiter zu töten und dadurch die Produktion des Gegners zu behindern. Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt; Relevante Wissenschaft: Teufelsdrachen



FENSTERINFO:
Stop: Stoppt den Teufelsdrachen.



Starten: Startet den
Teufelsdrachen.



Drehen: Positioniert den
Teufelsdrachen.



Alle gleiche Richtung: Richtet alle markierten Drachen in eine Richtung aus.

DONNERWAGEN



Der Donnerwagen ist eine verbesserte Version des Steinschleuderwagens und stellt die mächtigste Angriffswaffe dar. Produktionsstätte: Maschinenwerkstatt; Relevante Wissenschaft: Donnerwagen



FENSTERINFO:

Stop: Stoppt den Donnerwagen.

SAMPAN-BOOT



Sampan-Boote können sowohl in flachem als auch in tiefem Wasser segeln. Sie werden für den Transport von Einheiten verwendet. Maximale Kapazität: 10 Einheiten; Produktionsstätte: Werft; Relevante Wissenschaft: Keine



FENSTERINFO:

Stop: Stoppt das Sampan-Boot.



Alle entladen: Befiehlt allen Einheiten im Sampan-Boot, von Bord zu gehen.



Entladen: Befiehlt den ausgewählten Einheiten im Sampan-Boot, von Bord zu gehen.

DSCHUNKE



Dschunken können nur in tiefem Wasser segeln. Wie Sampan-Boote werden Dschunken für den Transport von Einheiten verwendet. Maximale Kapazität: 20 Einheiten; Produktionsstätte: Werft; Relevante Wissenschaft: Dschunke



FENSTERINFO:

Stop: Stoppt die Dschunke.



Alle entladen: Befiehlt allen Einheiten in der Dschunke, von Bord zu gehen.



Entladen: Befiehlt den ausgewählten Einheiten in der Dschunke, von Bord zu gehen.

10 TASTENKOMBINATIONEN

10.1 Leertaste

Drückt die Leertaste, um das Spiel anzuhalten. Dies ermöglicht Euch, die Zaubersprüche der Generäle einzusetzen und die Bewegungen und Angriffe Eurer Feldweibel zu planen. Wenn Ihr die Leertaste erneut drückt, wird das Spiel fortgesetzt, und Eure Befehle werden umgesetzt.

10.2 Weitere Tastenkombinationen

TASTEN	FUNKTION	TASTEN	FUNKTION
Esc	Das Spiel hält an, und ein Steuerfeld wird angezeigt.	G *	Wählt ein Stadttor in diesem Land aus.
Strg+ Num-Tasten	Gruppiert Truppen.	V *	Wählt ein Dorf in diesem Land aus.
F1	Öffnet die Hilfe.	I *	Wählt ein Wirtshaus in diesem Land aus.
Num-Tasten	Wählt die entsprechenden Truppen aus	F *	Wählt einen Bauernhof in diesem Land aus.
F2	Speichert das Spiel.	O *	Wählt eine Werkstatt in diesem Land aus.
Alt+ Num-Tasten	Wählt die entsprechenden Truppen aus und wechselt zum Fenster dieser Truppen.	A *	Wählt eine nationale Akademie in diesem Land aus.
F3	Lädt ein Spiel.	T *	Wählt einen Tempel in diesem Land aus.
Umschalt +Num-Tasten	Wählt die entsprechenden Truppen und die bereits markierten Truppen aus.	M *	Wählt einen Markt in diesem Land aus.
F4	Missionsziele	B *	Wählt eine Kaserne in diesem Land aus.
W *	Wählt einen Krieger im aktuellen Fenster aus.	P *	Wählt ein Lager in diesem Land aus.
F5	Spieloptionen	S *	Wählt einen Stall in diesem Land aus.
Q *	Sucht untätige Arbeiter.	K *	Wählt eine Maschinenwerkstatt in diesem Land aus.
Pause	Spelpause	Y *	Wählt eine Werft in diesem Land aus.
H *	Wählt das Gerichtsgebäude in Eurem Königreich aus.	D *	Wählt eine Anlegestelle in diesem Land aus.
E	Wählt alle Militäreinheiten im aktuellen Fenster aus.	J *	Wählt ein Meilenstein-Gebäude in diesem Land aus.
N *	Wählt die nächste Einheit in diesem Königreich aus.		
C *	Wählt einen zeremoniellen Bogen in diesem Land aus.		

Hinweis:

- Die mit * gekennzeichneten Tasten können zusammen mit der Alt-Taste verwendet werden, um das Umschalten zwischen den Ansichten zu erleichtern.
- Doppelklickt auf eine Einheit, um alle Einheiten desselben Typs auszuwählen.
- Strg-Taste und Linksklick. Dadurch könnt Ihr weitere Einheiten in die bereits ausgewählte Gruppe aufnehmen

10.3 *Tastenkombinationen für die Fähigkeiten von Kriegerern*

Taste	Fähigkeit des Kriegers
X	Öffnet das Fenster für die Fähigkeiten des Kriegers.
V	Verstärken
S	Stärke
F	Wut
E	Heilen
A	Nachleben
C	Feuersbrunst
T	Falle stellen
L	Leben stehlen
D	Geisteskraft mindern
M	Landkarte enthüllen
B	Verrat

10.4 Tastenkombinationen für Arbeiter

Taste	Aktion
Z	Bauen
R	Reparieren
U	Entlassen

Taste	Gebäude (wenn das Arbeiterfenster angezeigt wird)
W	Schwertkämpfer-Kasernen
P	Lanzenträger-Kasernen
C	Bogenschützen-Kasernen
Q	Lagerhaus
Y	Werft
A	Nationale Akademie
H	Haus
K	Maschinenwerkstatt
I	Wirtshaus
S	Stall
M	Markt
O	Werkstatt
T	Tempel
F	Bauernhof

11 DAS TEAM

OBJECT SOFTWARE PRODUZENTEN

Zhang Chun
Liu Yubin

SPIEL-DESIGNER

Zhao Jianping
Zhang Chun
Wang Tao
Hao Yuli
Liu Yubin

PROGRAMMIERER

Zhang Chun
Wang Tao
Mao Haibin
Huang Haiquan

KÜNSTLERISCHER LEITER

Huang Ting

COMPUTERGRAFIK- LEITUNG

Fan Wei
Li Jianguo

COMPUTERGRAFIK

Ren Zhaohuan
Fan Wei
Li Jianguo
Yang Jing
Li Dong

CHEF-MODELL- DESIGNER

Huang Ting
Hao Yuli

MODELL-DESIGNER

Yang Jing
Wei Ming
Ren Zhaohuan
Xu Weichuan
Li Dong

GRAFIKER

Hao Yuli
Li Shonghua
Fan Wei
Li Dong
Wu Yang
Geng Hao

KARTEN-DESIGNER

Hao Yuli

LEVEL-DESIGNER

Zhao Jianping
Hao Yuli
Liu Yubin

TEXT-DESIGNER

Zhao Jianping
Liu Yubin

ÜBERSETZUNG

Tang Yanyun

HANDBUCH- DESIGNER

Zhao Jianping
Liu Yubin

MUSIK-DESIGNER

Zhu Lianjie

ENGLISCHE VERSION

Bas Dickson Leach,
Richard Wallis

SPIELETESTER

Hong Xiaojian
Li Jiang
Liu Kun
Li Songhua
Xu Weichuan
Hu Wei
Liu Gang
Zhang Zhipeng
Liu Yan
Cui Haiqing
Yang Yunlong
Sun Yi

EIDOS INTERACTIVE

PRODUCER

Michael Souto

EXECUTIVE PRODUCER

Grant Dean

QA

QA MANAGER

Chris Rowley

PRODUCT TEST CO- ORDINATOR

Guy Cooper

QA ENGINEERS

Phil Kelly
Gabriel Allen
Ravi Sittambalam
Andrew Nicholas
Ken Coker
Julie Payne
Adam Phillips
Ron Jackson
Suketu Sudra
Ben Hampson

Lawrence Day

Alex Hood
Phil Maskell
Joe Neate
Matt Ibbs
Luke Timms
Marlon Grant
Jon Reddington

MASTERING

MC COORDINATOR

Jason Walker

MASTERING

ENGINEER

Phil Spencer

COMPATIBILITY

ENGINEER

Ray Mullen

COMPATIBILITY

ENGINEER

Gordon Gram

TECHNICAL WIZARD

Lee Briggs

LOCALISATION QA

LOCALISATION QA

MANAGER

Jean Yves Duret

LOCALISATION QA

LEAD TESTER

BJ Samuel Kil

LOCALISATION

TESTERS

Jürgen Lottermoser
Marco Vernetti
Iain Willows
Maike Köhler
Alex Lepoureau

LOCALISATION

MANAGER

Flavia T Grant

LOCALISATION CO-

ORDINATOR

Jacqui Ralston

PRODUCT MANAGER

Helen Lawson

PR MANAGERS

Ane Olesen
Eva Whitlow

CREATIVE SERVICES

Caroline Simon

Mathew Carter-Johnson
Amanda Holmes

CASTING AND VOICE

PRODUCTION:

Philip Morris at
AllintheGame

CAST

David Yip
Paul Courtney Hyu
Dan York
Adrian Pang
Su-Lin Looi

SPECIAL THANKS

Liu Gang, Hong
Xiaojian, Liu Kun,
Li Jiang, Louise Fisher,
Karen Johnson, Amanda
Green, Noel Shields,
Louise Short.

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

LEITER

PRODUKT/MARKETI NG

Lars Winkler

PRODUKT MANAGER

Stephan Mathé

CREATIVE MANAGER

Anusch Mahadjer

PR-MANAGER

Theodossios Theodoridis

LOCALISATION

MANAGER

Thorsten Hamdorf

QA-MANAGER

Sören Winterfeldt

TESTER

Lars „XL“ Schmeink
Ralf Bauer
Henrik Prinz

ÜBERSETZUNG

L&H Deutschland
GmbH

BESONDEREN DANK AN

Hélène Lepasant und
Marina Moreno
von L&H sowie Thomas
Schmidt von
TextFarm

DIE HOTLINE-RUFNUMMERN

0190 – 51 00 51

(DM 1,21 pro Minute)

für spielerische Fragen zu EIDOS Produkten erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr
(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 51 00)

01805 – 22 31 24

(DM 0,24 pro Minute)

für technische Fragen zu EIDOS Produkten erreichbar
Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr mit persönlicher Betreuung
(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 31 24)

01805 – 61 00 52

(DM 0,24 pro Minute)

Inhaltsverzeichnis per FAX-Abruf für Lösungshilfen-Server (siehe unten)
sowie FAX-On-Demand-Server – technische FAQs/Hilfen
erreichbar 24 Stunden täglich KEINE persönliche Betreuung
(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 61 00 52)

0190 – 51 00 52

(DM 1,21 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen erreichbar 24 Stunden täglich KEINE
persönliche Betreuung (für Kunden aus dem Ausland vorerst NICHT erreichbar)

ACHTUNG!

Ab dem 01.04.2001 ändern sich unsere Rufnummern. Bitte wählen Sie dann:

0190 – 83 95 72

(DM 3,63/_ 1,95583 PRO MINUTE)

FÜR SPIELERISCHE FRAGEN ZU EIDOS PRODUKTEN

UND

0190 – 83 95 82

(DM 3,63/_ 1,95583 PRO MINUTE)

FÜR TECHNISCHE FRAGEN ZU EIDOS PRODUKTEN

ONLINE-ANGEBOTE:

[HTTP://WWW.EIDOSHELPLINE.DE](http://www.eidoshelpline.de)

EMAIL-ADRESSEN:

SUPPORT@EIDOSHELPLINE.DE

EIDOS@MAXSUPPORT.DE