

INHALTSVERZEICHNIS

I. EINFÜHRUNG	2	VI. TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN	19
Übersicht	2	Europäische Technologien	19
Systemanforderungen	2	Asiatische Technologien	20
Installation	2	Arabische Technologien	21
II. PROLOG	2	VII. TIPPS UND TRICKS ZUM SPIEL	23
III. ERSTE SCHRITTE	3	TZAR – ÜBERSICHT	
TZAR starten	3	1. Die Oberfläche	24
Das Hauptmenü	3	2. Eine neue Karte erstellen	25
Das Menü „Einzelspieler“	3	3. Eine vorhandene Karte laden	25
Das Menü „Multiplayer“	4	4. Eine Karte speichern	26
Das Menü „Voreinstellungen“	6	5. Gelände bearbeiten	26
Der Bildschirm „Mitarbeiterverzeichnis“	6	6. Kartenobjekte	27
IV. DIE OBERFLÄCHE	7	7. Startpositionen	32
Die Ressourcen-Leiste	7	8. Eigenschaften der Karte	33
Die MiniKarte	8	9. Eigenschaften des königreichs	33
Die Auswahlansicht	9	10. Eigene Ressourcen	36
Das Inventar	9	11. Benutzerdefinierte Sounds	36
Die Befehlsleiste	9	12. Benutzerdefinierte Musik	37
V. DIE WELT VON TZAR	10	13. Regeln, Aktionen und Ereignisse auf der Karte	37
Gelände	10	14. Konversation	46
Einheiten	10	15. Kampagne erstellen	47
Gebäude	12	Optional:	
Zivilisationen	12	VIII. TASTENBEFEHLE UND -KOMBINATIONEN	
Europäische Einheiten	13	IX. ATTRIBUTTABELLE DER EINHEITEN	48,49
Spezielle europäische Kreaturen	13	X. ATTRIBUTTABELLEN DER GEBÄUDE	49,50
Europäische Gebäude	13	XI. ATTRIBUTTABELLE DER TÜRME	51,52,53
Asiatische Einheiten	14	XII. TECHNOLOGIETABELLEN	51,52,53
Besondere Kreaturen in asiatischen Ländern	14	TASTENBEFEHLE UND -KOMBINATIONEN	56
Asiatische Gebäude	14		
Arabische Einheiten	15		
Besondere Kreaturen in arabischen Ländern	15		
Arabische Gebäude	15		
Allgemeine Einheiten	16		
Allgemeine Gebäude	16		
Allgemeine Belagerungswaffen	16		
Allgemeine Schiffe	16		
Ressourcen	17		
Gegenstände	17		
Handel	17		
Ressourcen umwandeln	18		
Diplomatie	18		
Glücksspiel	18		
Kredite aufnehmen	18		

I. EINFÜHRUNG ÜBERSICHT

TZAR ist ein Echtzeit-Strategiespiel. Die Handlung findet in einer Fantasy-Welt zu einer Zeit statt, die Historiker das frühe Mittelalter nennen würden, d.h. 500 – 1000 AD. Das Spiel simuliert ein eigenes mittelalterliches Reich – der Spieler regiert sein eigenes Königreich, verwaltet die ihm zur Verfügung stehenden Ressourcen und kämpft gegen feindliche Nachbarn. Das Königreich des Spielers wird in Form von militärischen und anderen Einheiten, Gebäuden und Reichtümern dargestellt. Darüber hinaus entwickelt der Spieler sein Reich durch die Erforschung verschiedener Technologien weiter. Die Simulation enthält verschiedene Handels- und Diplomatiefunktionen. In der Welt von TZAR werden drei Zivilisationen dargestellt: Europäer, Asiaten und Araber. Jede Zivilisation besitzt bestimmte allgemeine Einheiten und Gebäude sowie eine Reihe von einzigartigen Merkmalen, die nur dieser Zivilisation eigen sind. Nachdem Sie Ihr Königreich entwickelt haben, stehen Ihnen vier verschiedene Strategien zur Auswahl: der Weg zu Ruhm und Ehre, der Weg der Religion, der Weg der Magie sowie der Weg des Handels und des Handwerks. Jede Strategie wird durch ein bestimmtes Gebäude repräsentiert. Der eingeschlagene Weg definiert verschiedene Technologien, durch die Ihr Volk in die Lage versetzt wird, einzigartige Einheiten und Gebäude zu erfinden und zu bauen.

Die Hauptbestandteile von TZAR sind die Einzelspieler-Kampagne, die benutzerdefinierten Szenarios für einen Spieler, die zufällig generierten Szenarios für einen Spieler, die Multiplayer-Option und der Karten-Editor.

SYSTEMANFORDERUNGEN – WINDOWS 95 / 98 / NT 4.0

TZAR kann nur auf Computern gespielt werden, welche die folgenden Kriterien erfüllen:

- IBM PC oder 100% kompatibler Rechner, 32 MB RAM
- Pentium-Prozessor mit 200 MHz oder schneller
- Windows 95 / 98, Windows NT 4.0 oder Windows 2000
- 4x oder schnelleres CD-ROM-Laufwerk
- Grafikkarte, die in der Lage ist, 800x600 Bildpunkte mit 16-Bit-Farbtiefe darzustellen

INSTALLATION: WINDOWS 95 / 98 ODER NT 4.0

- Legen Sie die CD-ROM TZAR - Die Schlacht um die Krone in das CD-ROM-Laufwerk.
- Wenn Sie die Autostart-Funktion aktiviert haben, wird das Dialogfeld „Autorun“ angezeigt.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche TZAR installieren, um TZAR - Die Schlacht um die Krone auf der Festplatte einzurichten.
- Befolgen Sie die Anweisungen des Installationsprogramms.
- Standardmäßig legt das Installationsprogramm eine Verknüpfung für TZAR im Start-Menü an.
- Wenn Sie auf die Schaltfläche TZAR starten klicken, wird das Programm nach der Installation aufgerufen.
- Durch Klicken auf die Schaltfläche Deinstallieren entfernen Sie TZAR - Die Schlacht um die Krone von der Festplatte. Klicken Sie auf Beenden, um das Dialogfeld zu schließen.
- Sollte die Autostart-Funktion auf Ihrem Rechner deaktiviert sein, öffnen Sie den Ordner „Setup“ auf der TZAR-CD, und starten Sie das Setup-Programm.

II. PROLOG

Vor vielen, vielen Jahrhunderten wurde die Welt vom Chaos beherrscht. Die fortwährenden Schlachten zwischen Gut und Böse, welche die Geschichte prägten, kosteten vielen mutigen Männern das Leben. Dunkle Mächte beherrschten das Land.

Das Leben entwickelte sich im Dunstkreis von Krieg, ständigem Blutvergießen und Tod. Nur die Hilfe guter Magier gab den Kriegern Hoffnung. Aber selbst sie waren nicht stark genug, um die dunklen Mächte in Schach zu halten.

Als alles verloren schien, wurde ein neuer Magier geboren. Noch nie zuvor hatte ein mächtigerer Zauberer das Licht der Welt erblickt. Nach einem langen Kampf gelang es dem guten Magier, die dunklen Mächte zu bezwingen. Von diesem Moment an existierten die fürchterlichen Massaker, welche die Vergangenheit prägten, nur noch in den Geschichten, die die Väter ihren Söhnen am lodenden Lagerfeuer weitergaben. Dank des guten Magiers und seiner Gefolgsleute wurde die neue Welt ein Hort des immerwährenden Friedens.

Als der gute Magier spürte, dass sein Ende nah war, belegte er die Welt mit einem guten Zauberspruch. Mit dem Magischen Feuer des Lebens übertrug er seine gesamte Energie und sein Wissen in einen Kristall, der seinem Besitzer die absolute Macht verleihen würde. Den Kristall vertraute er seinen getreuen Lehrlingen an, die ihn mehrere Tausend Jahre lang bewachten. Mit Hilfe des Kristalls gelang es Ihnen, die dunklen Mächte zurückzuzahlen.

Eines Tages wurde ein anderer mächtiger Magier geboren. Trotz seiner Kräfte benötigte der Magier den Kristall, um die Macht der Welt an sich zu reißen. Es gelang ihm, den Kristall zu stehlen. Die anderen Magier in der Burg des alten Königs konnten ihn weder aufhalten noch finden. Es gelang ihnen einzig und allein, den Kristall mit einem Spruch zu belegen, der den Magier in Stein verwandelte, sollte er versuchen, den Kristall zu benutzen.

Der mächtige Magier verschwand für immer, und der gestohlene Kristall wurde nie mehr gefunden. Die Zaubersprüche der guten Magier schützten die Welt vor den dunklen Mächten, aber die guten Sprüche wurden Tag um Tag schwächer. Viele mutige Männer und Magier zogen aus, um den Kristall zu suchen und seine Macht in die Burg des alten Königs zurückzubringen.

Auch der Herrscher der Dunkelheit wusste von dem Kristall und seiner gewaltigen Macht. Er wusste, dass dieser Kristall der Schlüssel war, durch den er unbesiegbar werden könnte. Wie Ketten hielten die Zaubersprüche des guten Magiers ihn immer noch gefangen. So rief er seine fürchterlichen Diener, die vier Reiter der Apokalypse – Gier, Verrat, Furcht und Tragheit – zusammen.

Allmählich gelang es den vier Reiter der Apokalypse die Herzen der Menschen zu gewinnen, und die neue Welt wurde von innen heraus zerstört. Frieden, Glück und Wohlstand wurden durch Aufruhr, Furcht und Hunger ersetzt. Der Bruder wandte sich gegen den Bruder, der Sohn gegen den Vater. Die dunklen Mächte übernahmen wieder das Zepter.

Während einer erbitterten Schlacht wurde der König durch einen Verräter gemeuchelt. Der frühere Glanz des mächtigen Königreichs verblasste zu einer bloßen Erinnerung. Glücklicherweise fand der letzte Magier den neugeborenen Prinzen in den verkohlten Ruinen der Burg des alten Königs. Er rettete ihn und erzog ihn zu einem starken und mutigen jungen Mann, der nicht den Namen seines leiblichen Vaters kannte.

III. ERSTE SCHRITTE

TZAR STARTEN

- Legen Sie die TZAR-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.
- Wenn Sie die Autostart-Funktion aktiviert haben, wird das Dialogfeld „Autostart“ angezeigt.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche TZAR starten, um das Spiel aufzurufen.
- Außerdem lässt sich das Spiel starten, wenn Sie die Verknüpfung TZAR im Start-Menü wählen.

DAS HAUPTMENÜ [img.117]

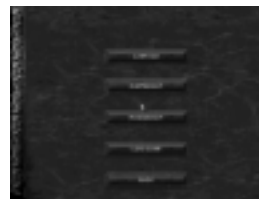
Um eine Option aus dem Menü zu wählen, bewegen Sie den Cursor über den Namen der Option, und klicken Sie mit der Maustaste.



117

- **EINZELSPIELER** – startet ein Spiel für einen Spieler.
- **MULTIPLAYER** – startet ein Spiel für mehrere Spieler, die entweder gegeneinander oder als Verbündete über das Internet oder ein LAN miteinander spielen.
- **VOREINSTELLUNGEN** – über diese Option haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Funktionen und Einstellungen zu ändern.
- **MITARBEITERVERZEICHNIS** – wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, lernen Sie die Schöpfer von TZAR – Die Schlacht um die Krone.
- **BEENDEN** – TZAR wird beendet, und Sie kehren zum Desktop zurück.

DAS MENÜ „EINZELSPIELER“ [img.118]



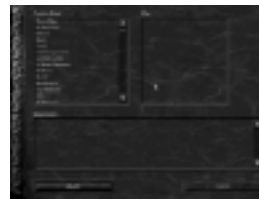
118

- **KAMPAGNE** – startet eine neue Kampagne.
- **BENUTZERDEFINIERTER KARTEN** – startet eine neue, vordefinierte Karte.
- **ZUFÄLLIGE KARTEN** – startet eine zufällig erstellte Karte.
- **SPIEL LADEN** – startet einen gespeicherten Spielstand.
- **ZURÜCK** – Sie kehren zum HAUPTBILDSCHIRM zurück.

DAS MENÜ „KAMPAGNE“

- **KAMPAGNEN** – zeigt eine Liste der verfügbaren Kampagnen an.
- **BESCHREIBUNG DER KAMPAGNE** – liefert weitere Informationen über die Kampagnen.
- **ANFANGSMISSIONEN** – zeigt eine Liste der verfügbaren Startkarten der gewählten Kampagne an.
- **BESCHREIBUNG DER ANFANGSMISSIONEN** – liefert weitere Informationen über die gewählte Mission.
- **SPIELEN** – startet die gewählte Kampagne.
- **ZURÜCK** – Sie kehren zum Menü **EINZELSPIELER** zurück.

DER BILDSCHIRM „BENUTZERDEFINIERTER KARTEN“ [img.119]

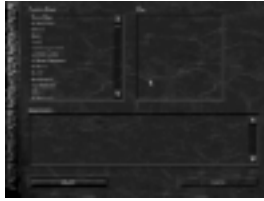


119

Um eine Karte zu wählen, bewegen Sie den Cursor über den Namen der Karte, und klicken Sie mit der Maustaste.

- **SPIELEN** – ruft den Bildschirm **EINZELSPIELER-SETUP** auf.
- **ZURÜCK** – Sie kehren zum vorherigen Bildschirm zurück.

DER BILDSCHIRM „EINZELSPIELER-SETUP“ [img 120]



120

- Die Namen der Spieler sowie ihre Farben werden angezeigt.
- Um die Eigenschaften der Karte zu ändern, deaktivieren Sie die Option **KARTENEINSTELLUNGEN VERWENDEN**.
- Wenn Sie auf die Zivilisationsanzeige klicken, können Sie einen von drei möglichen Zivilisationen wählen – **EUROPÄER**, **ARABER** und **ASIATEN**.
- Mit der Einstellung **ANZAHL DER SPIELER** bestimmen Sie die Anzahl der Königreiche, die am Spiel teilnehmen.
- Die Einstellung **SPIELTYP** zeigt die Art des Spiels an.
- Mit der Einstellung **SIEGBEDINGUNG** bestimmen Sie die Bedingung, die erfüllt werden muss, um das Spiel zu gewinnen.
- Mit der Einstellung **SCHWIERIGKEITSGRAD** wählen Sie einen von drei möglichen Schwierigkeitsgraden – **EINFACH**, **NORMAL** und **SCHWER**.

- Mit der Option **RESSOURCEN BEI SPIELBEGINN** bestimmen Sie die Anzahl der Anfangsressourcen – **WENIGE**, **NORMAL** und **VIELE**.
- Die Einstellung **KEIN NEBEL** bestimmt den Bereich, den Ihre Einheiten überblicken können.
- Mit der Einstellung **UNTERSUCHEN** bestimmen Sie, ob die gesamte Karte zu Spielbeginn sichtbar ist, oder ob Ihre Einheiten sie nach und nach untersuchen müssen.
- **SPIELEN** – startet das Spiel.
- **ZURÜCK** – Sie kehren zum Bildschirm **BENUTZERDEFINIERTER KARTEN** zurück.

DER BILDSCHIRM „ZUFÄLLIGE KARTEN“ [img 121]

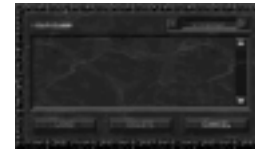


121

- Die Namen der Spieler sowie ihre Farben werden angezeigt.
- Wenn Sie auf die kleine Schaltfläche neben dem Namen des Spielers klicken, können Sie ein KI-Skript auswählen, das während des Spiels verwendet wird.
- Wenn Sie auf die Zivilisationsanzeige klicken, können Sie eine von drei möglichen Zivilisationen wählen – **EUROPÄER**, **ARABER** und **ASIATEN**.
- Mit der Einstellung **ANZAHL DER SPIELER** bestimmen Sie die Anzahl der Königreiche, die am Spiel teilnehmen.
- Die Einstellung **SPIELTYP** zeigt die Art des Spiels an – **STANDARD** oder **DEATH MATCH**.

- Mit der Einstellung **SIEGBEDINGUNG** bestimmen Sie die Bedingung, die erfüllt werden muss, um das Spiel zu gewinnen.
- Mit der Einstellung **SCHWIERIGKEITSGRAD** wählen Sie einen von drei möglichen Schwierigkeitsgraden – **EINFACH**, **NORMAL** und **SCHWER**.
- Mit der Option **RESSOURCEN BEI SPIELBEGINN** bestimmen Sie die Anzahl der Anfangsressourcen – **WENIGE**, **NORMAL** und **VIELE**.
- Die Einstellung **KEIN NEBEL** bestimmt den Bereich, den Ihre Einheiten überblicken können.
- Mit der Einstellung **UNTERSUCHEN** bestimmen Sie, ob zu Spielbeginn bereits die gesamte Karte sichtbar ist, oder ob Ihre Einheiten das Terrain nach und nach untersuchen müssen.
- Über die Einstellung **KARTENGROSSE** können Sie eine von fünf möglichen Kartengrößen – **MITTEL**, **GROSS**, **RIESIG**, **GIGANTISCH** und **REALISTISCH** – wählen.
- Über die Einstellung **KARTENTYP** können Sie eine von sechs möglichen Kartentypen – **ZUFÄLLIG**, **INSELGRUPPE**, **TROCKEN**, **INSEL**, **KONTINENT** und **SEEN** – wählen.
- Mit der Einstellung **GELÄNDE** ändern Sie das verwendete Gelände-Set. Zur Auswahl stehen **GRAS**, **WÜSTE**, **SOMMER** und **WINTER**.
- Mit der Option **RESSOURCEN AUF DER KARTEN** bestimmen Sie die Anzahl der vorhandenen Ressourcen – **WENIGE**, **NORMAL** und **VIELE**.
- Durch Aktivieren bzw. Deaktivieren der entsprechenden Einstellungen legen Sie fest, welche Elemente sich auf der Karte befinden. Zur Auswahl stehen **BEWACHTE STÄDTE**, **TIERE**, **PFORTEN**, **MAGISCHE GEGENSTÄNDE** und **KLIPPEN**.
- **SPIELEN** – startet das Spiel.
- **ZURÜCK** – Sie kehren zum Menü **EINZELSPIELER** zurück.

DER BILDSCHIRM „SPIEL LADEN“ [img 160]



160

- Klicken Sie auf den Namen eines **GESPEICHERTEN SPIELSTANDS**, um ihn zu laden.
- Klicken Sie auf die entsprechende Steuerung, um ein Kampagnen- oder Einzelspieler-Spiel zu wählen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **LADEN**, um das Spiel zu starten.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABBRECHEN**, um den Vorgang abzubrechen.
- Klicken Sie auf **LÖSCHEN**, um eine Karte von der Liste zu entfernen.

DAS MENÜ „MULTIPLAYER“ [img 124]



124

- **NAME DES SPIELERS** – geben Sie hier den Namen ein, den Sie während des Spiels verwenden wollen.
- **IPX (LAN)** – definiert den Typ des Netzwerks, in dem das Spiel stattfindet.
- **TCP/IP (Internet-Spiel)** – definiert den Typ des Netzwerks, in dem das Spiel stattfindet. Sie müssen Ihre IP-Adresse in das leere Feld eingeben.
- **ERSTELLEN** – klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Spiel zu generieren. Der Bildschirm **MULTIPLAYER-EINSTELLUNGEN** wird eingeblendet.
- **SUCHEN** – das System wird nach zuvor erstellten Spielen durchsucht. Im Feld **GEFUNDENE SPIELE** erscheint eine Liste der zuvor erstellten Spiele, an denen Sie teilnehmen können. Die über die gefundenen Spiele verfügbaren Informationen werden im Feld **SPIELINFORMATIONEN** angezeigt.
- **TEILNEHMEN** – klicken Sie auf diese Schaltfläche, um an dem Spiel teilzunehmen, das Sie zuvor aus der Liste **GEFUNDENE SPIELE** gewählt haben.
- **ZURÜCK** – Sie kehren zum **HAUPTBILDSCHIRM** zurück.

DER BILDSCHIRM „MULTIPLAYER-SETUP“ [img 125]



125

- Die kleine Steuerung in der oberen linken Ecke gibt an, ob Sie bereit sind, am Spiel teilzunehmen. Indem Sie auf die Schaltfläche klicken, ändern Sie die Farbe in **ROT** (nicht bereit) oder **GRÜN** (bereit). Sie können nur dann Änderungen an den Einstellungen vornehmen, wenn Sie noch nicht erklärt haben, dass Sie bereit sind.
- Mit Hilfe des farbcodierten Felds treffen Sie die Farbauswahl für Ihr Königreich.
- Im Feld daneben wird der zuvor gewählte Name angezeigt.
- Wenn Sie auf die kleine Schaltfläche neben dem Namen des Spielers klicken, können Sie ein KI-Skript auswählen, das während des Spiels verwendet wird.

- Mit der daneben angeordneten Einstellung bestimmen Sie die Zivilisation für Ihr Königreich. Zur Auswahl stehen die Optionen **Europäer**, **Asiaten** oder **Araber**.
- Im darauf folgenden Feld definieren Sie die Nummer Ihres Teams.
- Unter den Namen und Einstellungen der Spieler befindet sich das Listenfeld **CHATTEN**. In das Feld darunter können Sie Chat-Nachrichten eingeben. Um diese Nachrichten abzuschicken, drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur.
- **EINSTELLUNGEN** – öffnet den Bildschirm **MULTIPLAYER-EINSTELLUNGEN**.
- **TRENNEN** – Sie kehren zum Bildschirm **MULTIPLAYER-SETUP** zurück.
- **SPIELEN** – startet das Spiel. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn Sie das Spiel erstellt haben. Sie ist erst dann aktiv, wenn alle Spieler erklärt haben, dass Sie bereit sind zu spielen.

BILDSCHIRM „MULTIPLAYER-EINSTELLUNGEN“

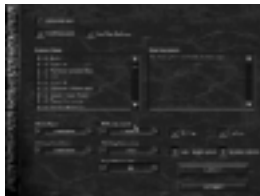
Auf diesem Bildschirm definieren Sie die Einstellungen für ein neues Spiel.



127

- **ZUFÄLLIGE KARTE** [img. 127] – startet eine zufällig erstellte Karte.
- Über die Einstellung **KARTENGRÖSSE** können Sie eine von fünf möglichen Kartengrößen wählen: **MITTEL**, **GROSS**, **RIESIG**, **GIGANTISCH** und **REALISTISCH**.
- Über die Einstellung **KARTENTYP** können Sie eine von sechs möglichen Kartentypen wählen: **ZUFÄLLIG**, **INSELGRUPPE**, **TROCKEN**, **INSEL**, **KONTINENT** und **SEEN**.
- Mit der Einstellung **GELÄNDE** ändern Sie das verwendete Gelände-Set. Zur Auswahl stehen **GRAS**, **WÜSTE**, **SOMMER** und **WINTER**.
- Mit der Option **RESSOURCEN AUF DER KARTE** bestimmen Sie die Anzahl der vorhandenen Ressourcen – **WENIGE**, **NORMAL** und **VIELE**.

- Durch Aktivieren bzw. Deaktivieren der entsprechenden Einstellungen legen Sie optional fest, welche Elemente sich auf der Karte befinden. Zur Auswahl stehen **BEWACHTE STADT**, **TIERE**, **PFORTEN**, **MAGISCHE GEGENSTÄNDE** und **KLIPPEN**.
- Die Einstellung **SPIELTYP** zeigt die Art des Spiels an – **STANDARD** oder **DEATH MATCH**.
- Mit der Einstellung **SCHWIERIGKEITSGRAD** wählen Sie einen von drei möglichen Schwierigkeitsgraden: **EINFACH**, **NORMAL** und **SCHWER**.
- Mit der Einstellung **SIEGBEDINGUNG** bestimmen Sie die Bedingung, die erfüllt werden muss, um das Spiel zu gewinnen.
- Mit der Option **RESSOURCEN BEI SPIELBEGINN** bestimmen Sie die Anzahl der Anfangsressourcen: **WENIGE**, **NORMAL** und **VIELE**.
- Die Einstellung **KEIN NEBEL** bestimmt den Bereich, den Ihre Einheiten überblicken können.
- Mit der Einstellung **UNTERSUCHEN** bestimmen Sie, ob die gesamte Karte zu Spielbeginn sichtbar ist, oder ob Ihre Einheiten sie nach und nach untersuchen müssen.
- **BEVÖLKERUNGSGRENZE** – mit dieser Einstellung bestimmen Sie die maximale Anzahl der Einheiten.
- Klicken Sie auf die entsprechenden Steuerungen, um **TAG-/NACHTZYKLUS DARSTELLEN** und **WETTEREFFEKTE** ggf. zu aktivieren.



126

- **BENUTZERDEFINIERTE KARTE** [img. 126] – wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, haben Sie die Auswahl zwischen verschiedenen vordefinierten Karten. Die verfügbaren Karten werden in einem Listenfeld angezeigt. Eine Beschreibung der jeweiligen Karte befindet sich im Listenfeld daneben.
- Wenn Sie die Steuerung **KARTENEINSTELLUNG BENUTZEN** aktivieren, sind die Möglichkeiten begrenzt, die Einstellungen einer bestimmten Karte zu manipulieren. Die einzigen aktiven Steuerungen sind **KEIN NEBEL**, **UNTERSUCHEN**, **TAG-/NACHTZYKLUS DARSTELLEN** und **WETTEREFFEKTE**.
- **ANNEHMEN** - die geänderten Einstellungen werden gespeichert, und der Bildschirm **MULTIPLAYER-SETUP** wird angezeigt.
- **ABBRECHEN** – die geänderten Einstellungen werden verworfen, und Sie kehren zum Bildschirm **MULTIPLAYER-SETUP** zurück.

DAS MENÜ „VOREINSTELLUNGEN“ [img.122]



122

- **SOUNDOPTIONEN** bestimmt die Art und Weise, wie Ton im Spiel reproduziert wird.
- **LAUTSTÄRKE FÜR SOUNDAUSGABE** definiert die Lautstärke der Soundeffekte des Spiels. Deaktivieren Sie diese Steuerung, um die Soudausgabe auszuschalten.
- Wenn Sie die Steuerungen **SPRACHAUSGABE DER EINHEITEN**, **SOUNDAUSGABEN VON GEBÄUDEN** und **NATURKLÄNGE** deaktivieren, werden die entsprechenden Klänge ausgeschaltet.
- **MUSIKOPTIONEN** erlaubt die Auswahl zwischen **MUSIKLAUTSTÄRKE** und **CD-AUDIO**.
- Mit Hilfe der **SPIELOPTIONEN** können Sie mehrere Merkmale des Spiels manipulieren: **SPIELGESCHWINDIGKEIT**, **BILDLAUFGESCHWINDIGKEIT** und **PFADTIEFE**.

- Klicken Sie auf die entsprechenden Steuerungen, um **TAG-/NACHTZYKLUS DARSTELLEN** und **WETTEREFFEKTE** ggf. zu aktivieren.
- Mit den Einstellungsmöglichkeiten der Option **BENUTZERSCHNITTSTELLE** können Sie die Oberfläche an Ihre Vorstellungen anpassen.
- Wenn Sie auf OK klicken, werden Ihre Änderungen gespeichert, und Sie kehren zum HAUPTMENÜ zurück.

DER BILDSCHIRM „MITARBEITERVERZEICHNIS“

- Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, lernen Sie die Schöpfer von TZAR – Die Schlacht um die Krone.

IV. DIE OBERFLÄCHE [img 128]



128

Die Oberfläche von TZAR ist besonders leistungsfähig. Sie erhalten nicht nur die volle Kontrolle über das Spiel, sondern auch wichtige Informationen zum Spielverlauf. Die Oberfläche lässt sich in vier Bereiche unterteilen – die Ressourcen-Leiste, die Befehlsleiste, die Auswahlansicht und die Minikarte. Sie können die Positionen der Bereiche entsprechend Ihren Vorlieben ändern.

DIE RESSOURCEN-LEISTE [img 134]



134

Die Ressourcen-Leiste befindet sich immer am oberen Bildschirmrand. Sie besteht aus den folgenden Elementen:

- Informationen zur Menge der Ressourcen – Nahrung, Holz, Steine, Gold sowie die Bevölkerungsgrenze.
- Schaltflächen **CHATTEN**, **DIPLOMATIE** und **MENÜ**.

DER BILDSCHIRM „MENÜ“ [img 123]



123

Dieser Bildschirm wird eingeblendet, wenn Sie auf die Schaltfläche „Menü“ klicken.

- **ANWEISUNGEN** – in einem frei positionierbaren Fenster erscheinen Anweisungen und nützliche Tipps.
- **SPIEL LADEN** – startet einen gespeicherten Spielstand.
- **SPIEL SPEICHERN** – das aktuelle Spiel wird gespeichert.
- **OPTIONEN** – das Menü **VOREINSTELLUNGEN** wird geöffnet.
- **NEU STARTEN** – dasselbe Spiel wird neu gestartet.
- **BEENDEN** – Sie kehren zum **HAUPTMENÜ** zurück.
- **ZURÜCK ZUM SPIEL** – das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.

DER BILDSCHIRM „CHATTEN“ [img 129]



129

130

131

132

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

Dieser Bildschirm wird eingeblendet, wenn Sie auf die Schaltfläche CHATTEN klicken oder die Eingabetaste auf der Tastatur drücken. Sie können eine Nachricht in das Feld eingeben und den gewünschten Empfänger auswählen. Eine schnelle Auswahl ist durch Klicken auf die Schaltfläche **VERBUNDENE** [img.130], **FEINDE** [img.131] oder **ALLE** [img.132] möglich. Wenn Sie auf die Schaltfläche **BENUTZERDEFINIERT** [img.133] klicken, wird eine Liste der Spieler angezeigt, damit Sie eine präzise Auswahl vornehmen können. Das Bild vor dem Namen des Spielers symbolisiert die derzeitige diplomatische Haltung der Figur. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Nachricht zu versenden.

DER BILDSCHIRM „DIPLOMATIE“ [img 251]



Dieser Bildschirm wird eingeblendet, wenn Sie auf die Schaltfläche „Diplomatie“ auf der Ressourcen-Leiste klicken. Das kleine Symbol vor dem Namen des Spielers symbolisiert die Kultur des Spielers. Auf diesem Bildschirm bestimmen Sie Ihre diplomatische Haltung gegenüber den anderen Spielern. Zur Auswahl stehen die Einstellungen **VERBÜNDETE** [img.130], **FEINDE** [img.131] und **NEUTRAL** [img.252]. Die Schaltfläche zeigt an, ob der andere Spieler die vorgeschlagene Position akzeptiert hat. Bei einer Annahme des Vorschlags wird sie vollständig erleuchtet. Der linke untere Teil der Schaltfläche leuchtet auf, wenn Sie eine Haltung wählen, der rechte obere Teil ist erleuchtet, wenn ein anderer Spieler eine Haltung wählt. Auf dem Bildschirm können Sie mehrere Funktionen aktivieren – **GEMEINSAME SICHT**, **GEMEINSAME RESSOURCEN** und **GEMEINSAME STEUERUNG VON EINHEITEN** [img.256]. Die Optionen werden hervorgehoben, wenn der andere Spieler sie ebenfalls gewählt hat. Wenn Sie die Option „Gemeinsamer Sieg“ aktivieren, dann gilt ein Spiel für das ganze Team als gewonnen, wenn ein Spieler des Teams die Siegesbedingung(en) erfüllt.

251



130



131

Gemeinsamer Sieg - Wenn diese Option hervorgehoben ist, kann der Sieg eines einzelnen Spielers den Sieg der ganzen Gruppe bedeuten.

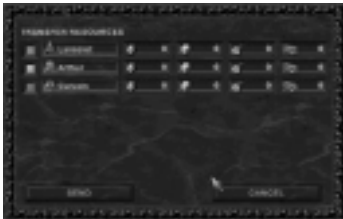


252



256

DER BILDSCHIRM „TRIBUT“ [img 250]



Wenn Sie auf die Schaltfläche **TRIBUT** klicken, wird der Bildschirm „Tribut“ geöffnet.

Mit den Optionen auf diesem Bildschirm versenden Sie Ressourcen an einen anderen Spieler. Klicken Sie dazu auf die gewünschte Ressource, und wählen Sie die gewünschte Menge. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Mengenangabe klicken, wird der Betrag erhöht, wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wird er vermindert.

SENDEN – die Ressourcen werden versandt, und Sie kehren zum Bildschirm **DIPLOMATIE** zurück.

ABBRECHEN – Sie kehren zum Bildschirm **DIPLOMATIE** zurück, jedoch ohne Ressourcen zu senden.

ANNEHMEN – die Änderungen werden gespeichert, und Sie kehren zum Spiel zurück.

ABBRECHEN – Sie kehren zum Spiel zurück, jedoch ohne die Änderungen zu speichern.

DIE UHR

Die Uhr wird in Form einer Weltkugel dargestellt, welche die Tages- oder Nachtzeit anzeigt.

DIE MINIKARTE

Bei der Minikarte handelt es sich um eine durchsichtige Ansicht des Schlachtfelds aus der Vogelperspektive. Die Einheiten werden in Form von Farben und die Spieler als kleine Punkte dargestellt. Darüber hinaus werden Bäume und Klippen angezeigt. Ein weißes Rechteck kennzeichnet den aktuellen Ausschnitt, der auf dem Bildschirm angezeigt wird. Klicken Sie mit der Maus auf eine beliebige Stelle auf der MINIKARTE, um die Ansicht augenblicklich zu diesem Punkt im Spielfeld zu verschieben. Sie haben die Möglichkeit, Einheiten zu bewegen, wenn Sie diese auswählen und auf eine Stelle der **MINIKARTE** klicken.

DIE AUSWAHLANSICHT

In der Auswahlansicht werden die **ATTRIBUTE DER EINHEIT** angezeigt. Dabei handelt es sich um wichtige Informationen zu Einheiten oder Gebäuden. Sie können sich die Informationen zu einem gewählten Objekt anzeigen lassen:

NAME

KÖNIGREICH

VERFASSUNG – die Höhe des Schadens, den eine Einheit aushalten kann.



136

[img.136] **ANGRIFF** – die Höhe des Schadens, den eine Einheit verursachen kann.



140

[img.140] **MANA** – die derzeitigen magischen Fähigkeiten der Einheit.



143

[img.143] **MACHT** – die derzeitigen Fähigkeiten einer Einheit, bestimmte Aktionen auszuführen.



139

[img.139] **REICHWEITE** – der Bereich, in dem eine Einheit Schaden verursachen kann.



141

[img.141] **WIDERSTAND** – zeigt die Höhe des Schadens, den ein Gebäude bei einem Angriff aushalten kann.



138

[img.138] **LADUNG** – die Anzahl der Objekte innerhalb der Einheit.



135

[img.135] **VERTEIDIGUNG** – zeigt die Höhe des Schadens, den eine Einheit bei einem Angriff aushalten kann.



137

[img.137] **ZEIT** – die erforderliche Zeit, eine Aufgabe zu erfüllen.



142

[img.142] **LEVEL** – gibt die Erfahrung der Einheit an

Wenn Sie mehrere Einheiten wählen, wird nur die Angabe ihrer **VERFASSUNG** angezeigt.

DAS INVENTAR [img 144]



144

Das kleine Auge im Menü ist nur aktiv, wenn die gewählte Einheit eines oder mehrere Objekte besitzt. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird der Inhalt angezeigt. Die Objekte werden in Form von Bildern auf der **BEFEHLSLEISTE** angezeigt. Sie können ein gewähltes Objekt entweder benutzen oder ablegen.

DIE BEFEHLSLEISTE

Mit Hilfe der Optionen auf dieser Leiste können Sie gewählten Einheiten oder Gebäuden Befehle erteilen. Wenn Sie auf die kleinen Pfeile an beiden Seiten des Inventars klicken, werden weitere Befehlsschaltflächen angezeigt, vorausgesetzt sie sind aktiv.

V. DIE WELT VON TZAR

GELÄNDE

Die Karte besteht aus mehreren Grundelementen:

Wasser (Ozean, Flüsse und Seen) – unüberwindbar für alle Einheiten mit Ausnahme von Schiffen und Lufteinheiten – Fledermäusen, Drachen und fliegenden Teppichen.

Böden

Bäume und Büsche – bilden die Holzressourcen. Nachdem ein Baum gefällt wurde, können Sie an der Stelle ein Gebäude errichten.

Felsen – unüberwindbar für alle Einheiten. Sie bilden die Gold- und Steinressourcen.

Berge – unüberwindbar für alle Einheiten.

Klippen – unüberwindbar für alle Einheiten.

Landschaftsobjekte (Büschel, Knochen, Kieselsteine, Äste, usw.) – Einheiten können sich darüber bewegen, und es ist möglich, Gebäude darauf zu errichten.

Lebendige Objekte (Tiere, Fische, Vögel, fantastische Kreaturen, usw.) – durch bestimmte Magieformen lassen sich einige Tiere dazu bewegen, Karten zu erforschen. Fische sind eine Nahrungsressource. Fantastische Kreaturen, wie Orks und Zwerge, können in der magischen Pforte beschworen werden, nachdem Sie eine Pforte erobert haben.

In TZAR gibt es vier Gelände-Sets:

Grasland
Sommer
Winter
Wüste

DIE KARTE ERFORSCHEN

Die Erforschung ist eine wesentliche Aufgabe in TZAR. Ressourcen, wie Nahrung, Holz, Gold usw. müssen gefunden und benutzt werden. Ressourcen sind notwendig, damit sich Ihr Königreich weiter ausdehnen kann. Die Kenntnis der Landschaft zählt sich bei der Entwicklung geeigneter Verteidigungsstrategien aus. Die Kenntnis der feindlichen Stellungen ist eine wesentliche Voraussetzung für die Planung von Angriffen.

Unerforschte Gebiete auf der Karte werden schwarz dargestellt. Wenn Einheiten die schwarzen Bereiche betreten, wird die darunter liegende Landschaft sichtbar. Eine Erforschung der Landschaft über die Grenzen der Karte hinaus ist nicht möglich. Alle Ressourcen, feindliche Gebäude und Einheiten bleiben sichtbar, nachdem ihr Standort erforscht wurde. Jedoch sind feindliche Einheiten, Schiffe und Belagerungswaffen nur bei einem Angriff sichtbar oder wenn sie sich innerhalb der Sichtweite Ihrer Einheiten befinden.

EINHEITEN

DIE PRODUKTION VON EINHEITEN







Die meisten Einheiten - Bauern, militärische Einheiten, Schiffe, Belagerungswaffen, usw. werden in Gebäuden produziert. Um eine Einheit zu produzieren, benötigen Sie die ausreichende Ressourcenmenge sowie die erforderliche Technologie. Verschiedene Einheiten erfordern unterschiedliche Ressourcen. Zauberer und Priester können Einheiten „erschaffen“. Jede erschaffene Kreatur kostet eine bestimmte Menge Mana. Bestimmte Kreaturen erfordern das Vorhandensein einer bestimmten Technologie. Mana ist ein Parameter für Zauberer und Priester. Sie können eigene Helden erschaffen. Geben Sie dazu ihren besten Einheiten einen Namen. Jede Einheit hat eigene Parameter für Angriff, Verteidigung und Verfassung. Bei Gefechten gewinnen die Einheiten an Erfahrung. So kann z.B. eine Veteraneneinheit mehrere unerfahrene Einheiten derselben Art schlagen. Nachdem Sie die Technologie Taktiken erforscht haben, können militärische Einheiten an Trainingspuppen ausgebildet werden. Auf diese Weise lässt sich ihr Erfahrungsparameter erhöhen.










EINHEITEN AUSWÄHLEN UND GRUPPIEREN

- Sie wählen Einheiten durch Klicken mit der Maus aus.
- Wenn Sie Einheiten gruppieren, können Sie mehreren Einheiten gleichzeitig Befehle erteilen. Klicken Sie auf die gewünschten Einheiten, und ziehen Sie mit der Maus. Wenn Sie die Umschalttaste drücken, während Sie mit der Maus klicken, können Sie mehr Einheiten auswählen.
- Nach der Auswahl einer Gruppe, können Sie die Auswahl speichern und mit einer Nummer versehen. Später können Sie durch Eingeben der zugewiesenen Nummer diese Gruppe wählen. Wählen Sie eine Einheitsgruppe, drücken Sie dann die Strg-Taste sowie die gewünschte Nummer auf der Tastatur. Die Nummer erscheint in der Ecke der Auswahl.
- Doppelklicken Sie oder drücken Sie die Strg-Taste und die linke Maustaste, um alle Einheiten der gleichen Art auf dem Bildschirm zu wählen.

EINHEITEN BEFEHLE ERTEILEN


Die Geschwindigkeit der Einheiten hängt von der festgelegten Spielgeschwindigkeit sowie dem Typ der Einheit ab. Bitte beachten Sie, dass Sie nicht alle Befehle allen Einheiten erteilen können. Die Art der möglichen Befehle hängt vom Typ der Einheit und dem Level der erforschten Technologien ab.

- [img.145]  **Bewegen** – wählen Sie eine Einheit, und klicken Sie entweder auf die Schaltfläche „Bewegen“ auf der Befehlsleiste, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Zielposition. Der Cursor nimmt die Form des Bewegungs-Cursors an.
- Mit Hilfe von Wegpunkten können Sie Ihre Einheiten an einem definierten Pfad entlang laufen lassen. Drücken Sie die Umschalttaste, und klicken Sie mit der rechten Maustaste nacheinander auf die gewünschten Zielpositionen. Die Wegpunkte werden eingerichtet, solange Sie die Umschalttaste gedrückt halten.
- **Bewegen - Vorhut** – Sie können Ihre Einheiten veranlassen, sich zu bewegen und die Gegend nach Feinden auszuspähen. Halten Sie dazu die Strg-Taste gedrückt, während Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Zielposition klicken.
- **Bewegen - passiv** – Wenn Ihre Einheiten nur reagieren sollen, wenn sie angegriffen werden, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf die Zielposition klicken.
- [img.146]  **Reparieren** – wählen Sie einen Bauern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Reparieren“ auf der Befehlsleiste, und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das beschädigte Gebäude. Der Cursor nimmt die Form des Reparatur-Cursors an.
- [img.147]  **Abbauen** – wählen Sie einen Bauern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ernten“ auf der Befehlsleiste. Klicken Sie dann auf die Ressource, die abgebaut werden soll. Der Cursor nimmt die Form des Abbau-Cursors an.
- [img.248]  **Untersuchen** – wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Untersuchen“ auf der Befehlsleiste. Klicken Sie dann auf das Gebiet, das durchsucht werden soll. Der Cursor nimmt die Form des Bewegungs-Cursors an. Die Einheit läuft in das Gebiet und untersucht die Gegend.
- [img.148]  **Angreifen** – wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Angreifen“ auf der Befehlsleiste, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit oder ein feindliches Objekt. Der Cursor nimmt die Form des Angriffs-Cursors an.
- **Objektgruppe** – Sie können mehrere Objekte gleichzeitig wählen, die angegriffen werden sollen. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt, während Sie nacheinander mit der rechten Maustaste auf die Objekte klicken.
- **Objekttyp** – wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie ein Objekt wählen, dann werden gleichzeitig alle Objekte desselben Typs gewählt und angegriffen.
- [img.149]  **Stopp** – wählen Sie eine Einheit, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Stoppen“ auf der Befehlsleiste.
- [img.152]  **Gegenstand aufheben** – wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Gegenstand aufheben“ auf der Befehlsleiste, oder bewegen Sie den Cursor über den Gegenstand. Der Cursor nimmt die Form des Hand-Cursors an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um den aufzunehmenden Gegenstand zu wählen.

- [img.151]  **Gegenstand benutzen** – wählen Sie eine Einheit mit Objekten im Inventar. Öffnen Sie das Inventar und wählen Sie den Gegenstand, der benutzt werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Gegenstand benutzen“ auf der Befehlsleiste. Die Form des Cursors ändert sich. Klicken Sie auf das gewünschte Ziel.
- [img.150]  **Gegenstand wegwerfen** – wählen Sie eine Einheit mit Objekten im Inventar. Öffnen Sie das Inventar und wählen Sie den Gegenstand, der weggeworfen werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Gegenstand wegwerfen“ auf der Befehlsleiste. Klicken Sie auf das gewünschte Ziel.
- [img.153]  **Gebäude einnehmen** – wählen Sie einen Bauern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Gebäude einnehmen“ auf der Befehlsleiste, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein feindliches Gebäude.
- [img.154]  **Bauen** – wählen Sie einen Bauern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Bauen“ auf der Befehlsleiste. Klicken Sie anschließend auf das Symbol des gewünschten Gebäudes, um mit dem Bau zu beginnen. Bestimmen Sie die Stelle, an der das Gebäude errichtet werden soll. Wenn Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, wird der Gebäudeumriss grün dargestellt. Der Cursor nimmt die Form des Bauen-Cursors an.
- [img.155]  **Patrouillieren** – wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Patrouillieren“ auf der Befehlsleiste, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zielposition. Die Einheit patrouilliert zwischen der vorherigen Position und der festgelegten Zielposition. Wenn Sie einen bestimmten Pfad für den Patrouillengang festlegen wollen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie nacheinander die Zielpunkte festlegen.
- [img.156]  **Bewachen** – wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Bewachen“ auf der Befehlsleiste, und wählen Sie das Objekt, das bewacht werden soll. Der Cursor nimmt die Form des Bewachungs-Cursors an.
- **Objektgruppe** – Sie können mehrere Objekte gleichzeitig wählen, die bewacht werden sollen. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt, während Sie nacheinander mit der rechten Maustaste auf die Objekte klicken.
- **Objekttyp** – wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie ein Objekt wählen, dann werden gleichzeitig alle Objekte desselben Typs gewählt und bewacht.
- [img.157]  **Laden** – wählen Sie die Einheiten, die an Bord gebracht werden sollen, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Einheit, die beladen werden soll. Sie können Einheiten mit Schiffen transportieren. Wählen Sie eine Gruppe, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Schiff. Schiffe können bis zu acht Einheiten gleichzeitig aufnehmen. Der Laderaum von Schiffen wird vergrößert, nachdem Sie die Technologie Landungstaktiken entdeckt haben.
- [img.158]  **Entladen** – wählen Sie eine Einheit in einem Objekt, und klicken Sie auf die Stelle, an der die Einheit entladen werden soll. An der Farbe des Cursors erkennen Sie, ob die Stelle geeignet ist.
- [img.159]  **Aussenden** – wählen Sie ein Gebäude, in dem sich Einheiten befinden. Wählen Sie eine Einheit, klicken Sie auf die Schaltfläche „Aussenden“ auf der Befehlsleiste, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle, an der sich die Einheit bewegen soll.

GEBÄUDE

Gebäude können nur von Bauern gebaut werden. Jedes Gebäude kostet eine bestimmte Menge Ressourcen. Sie können mehrere Gebäude desselben Typs bauen.

 Durch Umbau können einige Gebäude nachträglich verbessert werden (z.B. können Sie einen Holzturm in einen Wachturm umbauen). In einigen Gebäuden können Sie Einheiten ausbilden. In anderen Gebäuden ist es dagegen möglich, neue Technologien zu erforschen. Jedes Gebäude kann von gegnerischen Einheiten eingenommen werden. Nur Bauern sind in der Lage, Gebäude einzunehmen. Der Parameter „Widerstand“ bestimmt, wie leicht oder wie schwer es ist, ein Gebäude einzunehmen. Gebäude in größerer Entfernung von den Städten des Spielers haben einen niedrigeren Widerstandswert. Für jede Kultur gibt es drei Gebäudegruppen: **Gilden** [img.269], **Allgemeine Gebäude** [img.270] und **Seltene Gebäude** [img.271].

Ein Gebäude errichten

- Wählen Sie einen Bauern.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bauen“ auf der Befehlsleiste, oder drücken Sie „B“ auf der Tastatur.
- Wählen Sie den Gebäudetyp auf der Befehlsleiste.
- Zeigen Sie mit der Maus auf die gewünschte Kartenposition für das Gebäude.
- Wenn die Stelle für den Aufbau geeignet ist, wird das Umrissbild grün dargestellt.

Ein Gebäude reparieren


Beschädigte Gebäude fangen Feuer, aber es ist möglich, sie zu reparieren. Nur Bauern sind für diese Aufgabe geeignet. Zur Reparatur von Gebäuden wird Holz benötigt. Wenn Sie ein Gebäude nicht reparieren, verfällt es langsam aber sicher zu Schutt und wird schließlich ganz verschwinden. So reparieren Sie ein Gebäude:

- Wählen Sie einen Bauern.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Reparieren“ auf der Befehlsleiste, und wählen Sie das beschädigte Gebäude, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Gebäude, das repariert werden soll.
- Der Cursor nimmt die Form des Reparatur-Cursors an.


ZIVILISATIONEN


In TZAR gibt es drei Zivilisationen – Europäer, Asiaten und Araber. Die verschiedenen Völker haben einige gemeinsame und verschiedene einzigartige Merkmale. Alle Gebäude und Einheiten tragen die Merkmale der jeweiligen Zivilisation. Die Merkmale der einzelnen Zivilisationen wurden sorgfältig aufeinander abgestimmt, damit sie jeweils den größten Nutzen aus ihren unterschiedlichen Eigenschaften und dem technologischen Niveau ziehen können.


EUROPÄISCHE EINHEITEN


 [img.1] **Bauer** - wird in der Burg produziert. Bauern können sich bewegen, Gebäude aufbauen, einnehmen und reparieren, angreifen, Ressourcen abbauen, die Umgebung erforschen, Rinder hüten, fremde Einheiten bestechen sowie Gold, Steine, Milch, Fleisch und Holz tragen.


Militärische Einheiten


 [img.2] **Milizsoldat** - wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.


 [img.3] **Stabkämpfer** - wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.


 [img.4] **Bogenschütze** - wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.

 [img.5] **Pikenier** - wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt werden die Technologien Gehärtetes Eisen vom Schmied und Hellebarde.


 [img.6] **Ritter** - wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Plattenpanzer vom Schmied und ein Stall.


 [img.7] **Langbogenschütze** - wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Langbogen vom Sägewerk.


 [img.8] **Kreuzritter** - wird durch den Wunsch nach einem Kreuzzug angetrieben. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt werden die Technologien Fanatismus und der Kreuzzug.

 [img.12] **Nicht-militärische Einheiten**


 [img.12] **Magier** - wird im Magierturm produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Blitze aussenden, Fledermäuse erschaffen, einfrieren, Steingolems erschaffen und Einheiten unsichtbar machen.


 [img.13] **Händler** - wird auf dem Marktplatz produziert. Er kann sich bewegen, Handel treiben, Einheiten und Güter laden, entladen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Handelsrouten aus der Händler-Gilde.

 [img.14] **Priester** - wird in der Kirche produziert. Er kann sich bewegen, untersuchen, Einheiten heilen und Segen erteilen. Benötigt wird eine Kirche.


 [img.15] **Spion** - wird in der Burg produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen, die Gegend erforschen, andere Einheiten nachahmen und aufdecken. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Spionage aus der Kathedrale benötigt.


Besondere Kreaturen in europäischen Ländern


 [img.16] **Fledermaus** - wird von Magiern erschaffen. Sie kann sich bewegen, angreifen, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Die Technologie Beschwörung Fledermaus wird benötigt.


 [img.11] **Steingolem** - wird von Magiern erschaffen. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Die Technologie Beschwörung Steingolem wird benötigt.


EUROPÄISCHE GEBÄUDE


 [img.17] **Burg** - das zentrale Gebäude eines Königreichs. In der Burg werden Bauern und Spione produziert. Sie eignet sich auch als Lagerstelle für alle Ressourcen. Verfügbare Technologien: Architektur, Feudalismus und Lernen.


 [img.18] **Haus** - erhöht die Anzahl der möglichen Einwohner des Königreichs.


 [img.19] **Bauernhof** - eignet sich zur Lagerung von Nahrung. Nach der Erforschung der Technologie Tierhaltung können Rinder produziert werden. Verfügbare Technologien: Tierhaltung und wechselnde Felder.


 [img.20] **Gasthaus** - an diesem Ort gibt es Glücksspiel. Sie können Ressourcen austauschen sowie Helden und Soldner anheuern.

 [img.21] **Lagerhaus** - in diesem Gebäude werden Gold und Steine gelagert. Verfügbare Technologien: Verbessertes Abbau von Steinen und Gold.

 [img.22] **Sägewerk** - in diesem Gebäude wird Holz gelagert. Verfügbare Technologien: Langbogen, Säge und Armbrust.

 [img.23] **Schmiede** - Verfügbare Technologien: Plattenpanzer, Schuppenpanzer - Kettenpanzer, gehärtetes Eisen - Hellebarde.


 [img.24] **Werkstatt** - in diesem Gebäude werden Ballisten, Katapulte und schwere Katapulte produziert. Benötigt wird eine Schmiede. Verfügbare Technologien: Technik, Kanonentürme.


 [img.25] **Kasernen** - in diesem Gebäude werden militärische Einheiten produziert.


 [img.26] **Stall** - Voraussetzung für die Produktion von berittenen Einheiten.


 [img.27] **Marktplatz** - an diesem Ort werden Ressourcen gehandelt. Produktionsstätte für Karawanen. Benötigt wird die Händler-Gilde.

 [img.28] **Vorposten** - ein Gebäude, in dem militärische Einheiten geheilt werden.

 [img.29] **Hafen** - in diesem Gebäude werden Fische gelagert und Schiffe produziert.

 [img.30] **Kathedrale** - Verfügbare Technologien: Fanatismus - Kreuzzug, Inquisition, Spionage, Heilung - Medizin und Segen.

 [img.31] **Kirche** - in diesem Gebäude werden Priester produziert. Benötigt wird eine Kathedrale.

 [img.32] **Krieger-Gilde** - Verfügbare Technologien: Heldenstum - Führung, Kriegsführung, Aufgaben für Soldner - heldenhafte Aufgabe, Belagerungstaktiken und Bodybuilding.



[img.33] **Händler-Gilde** – Verfügbare Technologien: Handelsrouten - Kartografie, Wucher - Glücksspiel, Versorgungslager, Bestechung, Handelsteuern. Voraussetzung für den Bau von Marktplätzen.



[img.34] **Magierturm** – in diesem Gebäude werden Magier produziert. Verfügbare Technologien: Fledermäuse - Steingolem, Unsichtbarkeit, Blitz und Einfrieren.



ASIATISCHE EINHEITEN

[img.50] **Bauer** – wird in der Burg produziert. Bauern können sich bewegen; Gebäude aufbauen, einnehmen und reparieren, angreifen, Ressourcen abbauen, die Umgebung erforschen, fremde Einheiten bestechen sowie Gold, Steine, Fleisch und Holz tragen.



[img.51] **Ronin** – wird in Kasernen produziert. Sie kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.52] **Bogenschütze** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.53] **Samurai** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.54] **Berittener Samurai** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt werden die Technologie Bushido aus der Krieger-Gilde und ein Stall.



[img.55] **Berittener Bogenschütze** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt werden Reiten vom Bauernhof und ein Stall.



[img.56] **Ninja** – wird in der Burg produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen, die Gegend erforschen, sich verhüllen und Meuchelmorde begehen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Ninjas aus dem Shaolin-Kloster benötigt.



[img.57] **Gepanzerter Streitwagen** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, die Gegend erforschen, angreifen, patrouillieren und bewachen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Gepanzerter Streitwagen aus der Schmiede benötigt.



[img.58] **Magier** – wird im Magierturm produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, in Stein verwandeln, Strudel hervorbringen, Flammenbolzen aussenden, Drachen erschaffen und Mana in Erfahrungspunkte umwandeln.



[img.59] **Priester** – wird aus Mönchen erschaffen. Er kann sich bewegen, Segen erteilen. Benötigt wird eine Kirche.



[img.60] **Mönch** – wird im Kloster produziert. Er kann sich bewegen, die Gegend erforschen, angreifen, patrouillieren und bewachen.



Besondere Kreaturen in asiatischen Ländern
[img.61] **Drachen** – wird von Magiern produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



ASIATISCHE GEBÄUDE

[img.62] **Burg** – das zentrale Gebäude eines Königreichs. In der Burg werden Bauern und Ninjas produziert. Sie eignet sich auch als Lagerstelle für Ressourcen. Verfügbare Technologien: Lernen, Buddhismus und Architektur – die Große Mauer, Feudalismus.



[img.63] **Haus** – erhöht die Anzahl der möglichen Einwohner des Königreiches.



[img.64] **Bauernhof** – eignet sich zur Lagerung von Nahrung. Nach der Erforschung der Technologie Tierhaltung können Rinder produziert werden. Verfügbare Technologien: Tierhaltung, wechselnde Felder – Bewässerung, Reiten.



[img.65] **Gasthaus** – an diesem Ort gibt es Glücksspiel, und Sie können Helden und Soldner anheuern.



[img.66] **Lagerhaus** – in diesem Gebäude werden Gold und Steine gelagert. Verfügbare Technologien: Verbesserter Abbau von Steinen und Gold.



[img.67] **Sägewerk** – in diesem Gebäude wird Holz gelagert. Verfügbare Technologien: Säge und Armbrust.



[img.68] **Schmiede** – Verfügbare Technologien: Gehärtetes Eisen, Schuppenpanzer – Kettenpanzer und gepanzerter Streitwagen.



[img.69] **Werkstatt** – in diesem Gebäude werden Ballisten, Katapulte und schwere Katapulte produziert. Benötigt wird eine Schmiede. Verfügbare Technologien: Technik und Kanonentürme.



[img.70] **Kasernen** – in diesem Gebäude werden militärische Einheiten produziert.



[img.71] **Stall** – Voraussetzung für die Produktion von berittenen Einheiten.



[img.72] **Markplatz** – an diesem Ort werden Ressourcen gehandelt. Produktionsstätte für Karawanen. Benötigt wird die Händler-Gilde.



[img.73] **Vorposten** – ein Gebäude, in dem militärische Einheiten geheilt werden.



[img.74] **Hafen** – in diesem Gebäude werden Fische gelagert und Schiffe produziert. Verfügbare Technologien: Enterramme – Piraterie.



[img.75] **Shaolin-Kloster** – Verfügbare Technologien: Meditation – Philosophie, Kung-Fu – Überlegenheit – Turniere – Ninjas, Heilung – Medizin. Erforderliche Technologie: Buddhismus wird benötigt.



[img.76] **Kloster** – produziert Mönche. Erforderliche Technologie: Benötigt wird das Shaolin-Kloster.



[img.77] **Krieger-Gilde** – Verfügbare Technologien: Bushido, Heldentum – Führung – Ehre, Kriegsführung – Lehre von Sun Tzu, Soldner – Heldenhafte Aufgabe, Belagerungstaktiken. Benötigt wird eine Schmiede.



[img.78] **Händler-Gilde** – Verfügbare Technologien: Handelsrouten, Wucher – Bankwesen, Juwelen und Chemie – Schießpulver – Raketenpfeil, Versorgungslager – Meeresfrüchte. Benötigt wird ein Gasthaus.



[img.79] **Magierturm** – in diesem Gebäude werden Magier produziert. Verfügbare Technologien: Konzentration – Hypnose, Strudel, Flammenbolzen – Drachen, Gegner und Kreaturen in Stein verwandeln.



[img.80] **Raketenturm** – Kann angreifen, bei Bedarf feuern und das Feuer einstellen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird ein Raketenturm.

ARABISCHE EINHEITEN

[img.81] **Bauer** – wird in der Burg produziert. Bauern können sich bewegen, Gebäude aufbauen, einnehmen und reparieren, angreifen, Ressourcen abbauen, die Umgebung erforschen, Rinder hüten, sowie Gold, Eisen, Steine, Milch, Fleisch und Holz tragen. Sie werden zu Dschihad-Kriegern.



Militärische Einheiten

[img.82] **Milizsoldat** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.83] **Bogenschütze** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.84] **Dschihad-Krieger** – wird aus Bauern nach Entwicklung der Technologie Fanatismus-Dschihad produziert. Sie kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.85] **Kavallerie** – wird in Kasernen produziert. Sie kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird ein Stall.



[img.86] **Berittener Bogenschütze** – wird in Kasernen produziert. Sie kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt werden Reiten vom Bauernhof und ein Stall.



[img.87] **Speerkämpfer** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Hellebarde aus der Schmiede benötigt.



[img.88] **Satrap** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Krumsäbel aus der Schmiede benötigt.



[img.89] **Janitschar** – wird in Kasernen produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Janitschar aus der Krieger-Gilde benötigt.



Nicht-militärische Einheiten

[img.90] **Magier** – wird im Magierturm produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, den fliegenden Teppich erschaffen, Tote zum Leben erwecken, Dschinn erschaffen sowie die magische Vision als auch den Feuerregen heraufbeschwören.



[img.91] **Karawane** – wird auf dem Marktplatz produziert. Er kann sich bewegen, Handel treiben, Einheiten und Güter laden, entladen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Handelsrouten aus der Händler-Gilde.



[img.92] **Priester** – wird in der Kirche produziert. Er kann sich bewegen, untersuchen, Einheiten heilen, Segen erteilen und Exorzismus durchführen.



[img.15] **Spion** – wird in der Burg produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände aufsammeln, patrouillieren, bewachen, andere Einheiten nachahmen und aufdecken.



Besondere Kreaturen in arabischen Ländern
[img.93] **Fliegender Teppich** – wird von Magiern erschaffen. Er kann sich bewegen, angreifen, Einheiten ein- und ausladen sowie die Gegend erforschen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Fliegender Teppich.



[img.94] **Dschinn** – wird von Magiern erschaffen. Er kann sich bewegen, angreifen, Einheiten ein- und ausladen sowie die Gegend erforschen. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Fliegender Teppich.



ARABISCHE GEBÄUDE

[img.95] **Burg** – das zentrale Gebäude eines Königreichs. In der Burg werden Bauern und Ninjas produziert. Sie eignet sich auch als Lagerstelle für alle Ressourcen. Verfügbare Technologien: Lernen, Architektur sowie Feudalismus – Sklaverei.



[img.96] **Haus** – erhöht die Anzahl der möglichen Einwohner des Königreiches.



[img.97] **Bauernhof** – eignet sich zur Lagerung von Nahrung. Nach der Erforschung der Technologie Tierhaltung können Rinder produziert werden. Verfügbare Technologien: Tierhaltung – Reitkunst, wechselnde Felder, Rinderdiebstahl und Reiten.



[img.98] **Gasthaus** – an diesem Ort gibt es Glücksspiel, und Sie können Helden und Soldner anheuern.



[img.99] **Lagerhaus** – in diesem Gebäude werden Gold und Steine gelagert. Verfügbare Technologien: Verbesserter Abbau von Steinen und Gold.



[img.100] **Sägewerk** – in diesem Gebäude wird Holz gelagert. Verfügbare Technologien: Säge und Armbrust.



[img.101] **Schmiede** – Verfügbare Technologien: Gehärtetes Eisen, Krumsäbel, Hellebarde, Schuppenpanzer und Kettenpanzer.



[img.102] **Werkstatt** – in diesem Gebäude werden Ballisten, Katapulte und schwere Katapulte produziert. Benötigt wird eine Schmiede. Verfügbare Technologien: Technik und Kanonentürme.



[img.103] **Kasernen** – in diesem Gebäude werden militärische Einheiten produziert.



[img.104] **Stall** – Voraussetzung für die Produktion von berittenen Einheiten.



[img.105] **Markplatz** – an diesem Ort werden Ressourcen gehandelt. Produktionsstätte für Karawanen. Benötigt wird die Händler-Gilde.



[img.106] **Vorposten** – ein Gebäude in dem militärische Einheiten geheilt werden.



[img.107] **Hafen** – in diesem Gebäude werden Fische gelagert und Schiffe produziert. Verfügbare Technologien: Landungstaktiken, Enterramme – Piraterie.



[img.108] **Moschee** – Verfügbare Technologien: Fanatismus-Dschihad, Spionage, Heilung und Segen.





[img.109] **Kirche** – in diesem Gebäude werden Priester produziert. Die Technologie Moschee wird benötigt.



[img.110] **Krieger-Gilde** – Verfügbare Technologien: Heldentum – Adel – Ehre, Kriegsführung, Soldner – heldenhafte Aufgabe – Ruhm, Reitferde, Janitschar und Bodybuilding.



[img.111] **Händler-Gilde** – Verfügbare Technologien: Wucher – Glücksspiel, Handelsrouten – Kartografie, Versorgungslager, Bestechung und Minengesellschaft.



[img.112] **Magierturm** – in diesem Gebäude werden Magier produziert. Verfügbare Technologien: Fliegender Teppich – Dschinn, Hexerei, Feuerregen, magische Vision und Nekromantie.



[img.114] **Magierwerkstatt** – stellt magische Gegenstände her. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Hexerei aus dem Magierturm benötigt.



ALLGEMEINE EINHEITEN



[img.15] **Rind** – wird auf dem Bauernhof produziert. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Tierhaltung vom Bauernhof benötigt.



[img.9] **Zwerg** – wird in der magischen Pforte produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände auf sammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.10] **Ork** – wird in der magischen Pforte produziert. Er kann sich bewegen, angreifen, Gegenstände auf sammeln, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



ALLGEMEINE GEBÄUDE
[img.115] **Feld** – erlaubt die Produktion von Nahrung.



[img.116] **Trainingspuppe** – unterstützt Einheiten dabei, Erfahrungen zu machen. Erforderliche Technologie: Taktiken wird benötigt.



[img.35] **Brücke** – Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Architektur aus der Burg benötigt.
[img.36] **Holzmauer** – Verfügbare Verbesserungen: Steinmauer.



[img.37] **Steinmauer** – Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Architektur aus der Burg benötigt.



[img.38] **Holzturn** – dieses Gebäude kann angreifen. Verfügbare Verbesserungen: Verstärkter Wachturm.



[img.39] **Verstärkter Wachturm aus Holz** – Verbesserung des Holzturns. Kann Angriffe durchführen. Verfügbare Verbesserungen: Steinturm.



[img.40] **Steinturm** – Verbesserung des verstärkten Wachturms aus Holz. Kann Angriffe durchführen. Verfügbare Verbesserungen: Kanonenturm.



[img.41] **Kanonenturm aus Stein** – Verbesserung des Steinturms. Kann angreifen, bei Bedarf feuern und das Feuer einstellen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Kanonenturm aus der Werkstatt benötigt.



[img.42] **Holztor** – kann sich öffnen und schließen. Verfügbare Verbesserungen: Steintor. Halten Sie die Alt- und die Strg-Taste gedrückt, um die Richtung des Tors beim Bau zu ändern.



[img.43] **Steintor** – kann sich öffnen und schließen. Erforderliche Technologie: Es wird die Technologie Architektur aus der Burg benötigt. Halten Sie die Alt- und die Strg-Taste gedrückt, um die Richtung des Tors beim Bau zu ändern.



[img.222] **Magische Pforte** – dieses Tor wechselt in Ihren Besitz, sobald Sie es finden und eine militärische Einheit es berührt. Durch Beschwörung können Sie aus der Pforte Zwerge, Orks, Geister und Skelette herbeirufen.

ALLGEMEINE BELAGERUNGSWAFFEN

Belagerungswaffen werden in Werkstätten hergestellt. Vorausgesetzt die erforderliche Holzmenge ist vorhanden, können Bauern beschädigte Waffen reparieren. Wählen Sie einen Bauern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Reparieren“ auf der Befehlsleiste, und klicken Sie dann auf eine beschädigte Belagerungswaffe, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe, die repariert werden muss. Der Cursor nimmt die Form des Reparatur-Cursors an.



[img.44] **Ballista** – wird in der Werkstatt produziert. Sie kann sich bewegen, angreifen, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.45] **Katapult** – wird in der Werkstatt produziert. Es kann sich bewegen, angreifen, patrouillieren, bewachen und untersuchen.



[img.46] **Schweres Katapult** – wird in der Werkstatt produziert. Es kann sich bewegen, angreifen, patrouillieren, bewachen und untersuchen. Erforderliche Technologie: Belagerungstaktiken wird benötigt.

ALLGEMEINE SCHIFFE

Schiffe werden in Häfen produziert. Zerstörte Schiffe werden sinken. Vorausgesetzt die erforderliche Holzmenge ist vorhanden, können Bauern beschädigte Schiffe reparieren. Wählen Sie einen Bauern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Reparieren“ auf der Befehlsleiste, und klicken Sie dann auf ein beschädigtes Schiff, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Schiff, das repariert werden muss. Der Cursor nimmt die Form des Reparatur-Cursors an.



[img.47] **Galeone** – wird im Hafen produziert. Sie kann sich bewegen, angreifen, Einheiten ein- und ausladen, Handel treiben sowie Kanonen verbessern. Erforderliche Technologie: Benötigt wird die Technologie Kartografie.



[img.48] **Galeere** – wird im Hafen produziert. Es kann sich bewegen, angreifen, Einheiten ein- und ausladen, Handel treiben sowie Kanonen verbessern.



[img.49] **Dreimaster** – wird im Hafen produziert. Es kann sich bewegen, angreifen, Einheiten ein- und ausladen, Handel treiben sowie Kanonen verbessern.



[img.249] **Fischerboot** – wird im Hafen produziert. Es kann sich bewegen, fischen und anhalten.

RESSOURCEN

Ressourcen werden bei der Produktion von Bauern, militärischen Einheiten, Belagerungswaffen und Schiffen benötigt. Sie werden bei der Ausbildung und Verbesserung von Einheiten, beim Errichten von Gebäuden, bei der Verteidigung von Bauwerken und der Erforschung neuer Technologien verbraucht. Durch Holzfällen, den Abbau von Steinen und Gold, Fischen sowie das Hüten von Rindern werden Ressourcen von Bauern erwirtschaftet. Durch die Erforschung bestimmter Technologien können Sie die Produktivität der Bauern erhöhen. Der Handel stellt eine weitere Möglichkeit dar, den Reichtum Ihres Königreichs zu vergrößern.

In TZAR gibt es vier Ressourcen-Typen:

- **Gold** – wird in Form von goldenen Felsen auf der Karte dargestellt. Gold wird zur Erforschung von Technologien benötigt.
- **Steine** – wird in Form von Felsen auf der Karte dargestellt. Steine werden zum Aufbau bestimmter Gebäude und Strukturen benötigt.
- **Holz** – wird in Form von Bäumen auf der Karte dargestellt. Holz wird zum Aufbau von Gebäuden und Feldern benötigt.
- **Nahrung** – wird von Bauern auf verschiedene Arten produziert (Arbeit auf den Feldern, Hüten von Kühen) oder mit Hilfe von Fischerbooten (Fischfang im Meer). Nahrung ist die wesentliche Grundlage bei der Produktion von Einheiten und einiger Gebäude.

Jede Goldmine und jeder Steinbruch enthält eine bestimmte Menge Ressourcen. Die Felder müssen ständig bebaut und gepflegt werden. Wenn Sie die Feldarbeit vernachlässigen, veröden die Felder und verschwinden ganz. Um festzustellen, wie viele Ressourcen es an einer bestimmten Stelle gibt, klicken Sie auf die Stelle. Die Menge wird in Form einer Wertangabe in der Auswahlsicht eingeblendet.

GEGENSTÄNDE

Bei Gegenständen handelt es sich um kleine Objekte auf der Karte. Einheiten können Gegenstände aufsammeln und benutzen. In machen Gebäuden werden Gegenstände aufbewahrt. Nur arabische Magier sind in der Lage, Gegenstände in Magierwerkstätten zu bauen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die notwendige Technologie erforscht wurde. Es gibt verschiedene Kategorien von Gegenständen:



- **Waffen** – erhöhen die Angriffswerte des Besitzers.
- **Panzerung** – erhöhen die Verteidigungswerte des Besitzers.
- **Zauberbuch** – versetzt den Besitzer in die Lage, Zaubersprüche auszuführen.
- **Schriftrollen** – enthalten den Text der Geschichten.
- **Trank** – Heilen den Besitzer.
- **Ressourcen-Gegenstand** – bestehen aus einer bestimmten Menge Ressourcen.

Alle Gegenstände lassen sich herstellen, jedoch dauert die Produktion länger, je besser der Gegenstand ist.



GEGENSTÄNDE PRODUZIEREN [img.253]

– Nur Araber können Gegenstände produzieren.



- Wählen Sie eine Magierwerkstatt.
- Klicken Sie auf die Befehlsschaltfläche „Magischen Gegenstand produzieren“.
- Das Menü zur Produktion von Gegenständen wird eingeblendet.
- Wählen Sie den Objekttyp, der produziert werden soll.
- Bestimmen Sie den Goldbetrag, den Sie ausgeben wollen.
- Klicken Sie auf „Start“ [img.254], um den Gegenstand zu produzieren.
- Klicken Sie auf „Abbrechen“ [img.255], um das Menü zu schließen.

HANDEL

Der Handel bietet eine alternative Möglichkeit, Ressourcen zu erwerben. Sie können Nahrung, Holz, Gold und Steine mit anderen Königreichen austauschen oder Handel zwischen eigenen Marktplätzen treiben. Der Handel wird mit Karawanen und/oder Schiffen durchgeführt. Voraussetzung für den Handel ist die Erforschung der Technologie „Handelsrouten“ in der Händler-Gilde. Sie sind danach in der Lage, Händler auf den Marktplätzen zu produzieren und mit Schiffen Handel zu treiben. Die Handel treibenden Einheiten operieren auf zwei Marktplätzen (oder in zwei Häfen) und bringen Waren in beide Richtungen.

Beispiel: Eine Karawane wird am Marktplatz A mit Holz beladen und bringt die Waren zum Marktplatz B. Nach der Ankunft auf Marktplatz B wird sie mit Steinen beladen, die sie nach Marktplatz A bringt. Der Profit hängt von der Entfernung zwischen den beiden Marktplätzen und von der transportierten Ressource ab. Je weiter die Entfernung, desto höher ist der Profit. Sie können dabei die Art des erwirtschafteten Profits wählen – Gold, Steine, Holz oder Nahrung.



- Handel treiben** [img.257]
 Karawanen oder Schiffe operieren auf Marktplätzen und/oder Häfen.
- Wählen Sie einen Händler oder ein Schiff.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Handeln“ [img.259] auf der Befehlsleiste.
 - Klicken Sie im Handelsmenü auf die Positionsangabe. Die Form des Cursors ändert sich.
 - Wählen Sie den Start-Marktplatz oder -Hafen.
 - Wählen Sie die Ressource, die gehandelt werden soll.
 - Wählen Sie den Ziel-Marktplatz oder -Hafen.
 - Wählen Sie die Ressource, die im Austausch gefordert werden soll.
 - Wählen Sie die Menge der Ressource für die Transaktion.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Starten“ [img.254], um den Handel zu beginnen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“ [img.255], um den Handel zu verlassen.



- Ressourcen umwandeln** [img.258]
 Die Umwandlung von Ressourcen findet in Gasthäusern statt.
- Wählen Sie ein Gasthaus.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Handeln“ [img.259] auf der Befehlsleiste.
 - Wählen Sie die Eingangsressource.
 - Bestimmen Sie die Menge, die umgewandelt werden soll.
 - Wählen Sie die Ausgangsressource.
 - Das Verhältnis beträgt 1/10, d.h. Sie geben zehnmal mehr als Sie zurückbekommen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Starten“ [img.254], um die Umwandlung zu beginnen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“ [img.255], um die Umwandlung zu verlassen.



- GLÜCKSSPIEL** [img.260]
 Das Glücksspiel findet in Gasthäusern statt. Nach der Erforschung der Technologie „Wucher“ können Sie die Technologie „Glücksspiel“ in der Händler-Gilde erforschen.
- Wählen Sie ein Gasthaus.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Glücksspiel“ [img.262] auf der Befehlsleiste.
 - Wählen Sie die Ressource, die Sie setzen wollen.
 - Bestimmen Sie die Menge der Ressource.
 - Wählen Sie eine Spielquote.
 - Klicken Sie auf „Glücksspiel“ [img.261], um das Spiel zu beginnen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“ [img.255], um das Glücksspiel zu verlassen.



KREDITE AUFNEHMEN

Nachdem Sie die Technologie „Wucher“ in der Händler-Gilde erforscht haben, können Sie in Gasthäusern Kredite aufnehmen. Mit der Zeit wächst die Menge an Ressourcen, die Sie als Kredit aufnehmen können. Der Anfangsbetrag für einen Kredit liegt bei 1000. Nach der Rückzahlung des Kredits erhalten Sie die Möglichkeit 1200 zu leihen.



- DIPLOMATIE**
 Jeder Spieler hat die Möglichkeit, seine diplomatische Haltung zu einem anderen Spieler zu bestimmen. Die folgenden drei Einstellungen sind möglich: Verbündet, Feindlich und Neutral.
- **Verbündeter** – Militärische Einheiten greifen nicht die Einheiten oder Gebäude des anderen Spielers an.
 - **Feind** – Militärische Einheiten greifen alle Gebäude und Einheiten in Sichtweite an.
 - **Neutral** – Militärische Einheiten greifen nur andere militärische Einheiten an.
- Die Einstellung von zwei Spielern zueinander kann unterschiedlich sein. Beispiel: Spieler A sieht Spieler B als Verbündeten, Spieler B sieht dagegen Spieler A als Feind. Wenn Spieler B angreift, greift Spieler A nicht an. Die halb erleuchteten Schaltflächen auf dem Bildschirm „Diplomatie“ heben die derzeit gültige Einstellung hervor.
- Gemeinsamer Sieg** – Spieler haben die Möglichkeit, sich zu Teams zusammenzuschließen und gemeinsam zu gewinnen (oder zu verlieren). Der Spieler, der die Stegbedingung(en) als Erster erfüllt, gewinnt das Spiel für alle Verbündeten.
- Tribut** – Sie können einem anderen Spieler Ressourcen senden, z.B. Gold, Nahrung, Steine oder Holz. Rufen Sie den Bildschirm „Tribut“ auf, und wählen Sie Art und Menge der Ressource, die Sie dem anderen Spieler schicken wollen. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Mengenangabe klicken, wird der Betrag erhöht; wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wird er vermindert.

VI. TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Imperium aufzubauen. Technologie ist die maßgebliche Antriebskraft, die den Aufstieg oder Fall einer Zivilisation bestimmt. Sie ist ein wesentlicher Faktor für das Überleben; Ausdehnung und Dominanz über weniger fortschrittliche Kulturen. Im Verlauf des Spiels werden neue Gebäude, Einheiten und Technologien verfügbar. Die verschiedenen Technologietypen bilden eine komplexe Struktur, den sogenannten Technologiebaum. Dieser Baum zeigt die technologischen Wege, die Sie in TZAR beschreiten können. Jede Struktur hat einen eigenen Platz bei der Schaffung eines mächtigen Königreichs. Durch die Errichtung verschiedener Gebäude erhält der Spieler mehrere Entwicklungsmöglichkeiten zur Auswahl. Das verfügbare technologische Niveau hängt von der gewählten Zivilisation ab. Jede Zivilisation aus TZAR besitzt einen eigenen Technologiebaum:

EUROPÄISCHE TECHNOLOGIEN

BURG



- [img.161]**Feudalismus** – Die Produktion von Bauern verursacht weniger Kosten.
- [img.162]**Architektur** – Der Bau von Gebäuden und Strukturen wird beschleunigt. Darüber hinaus ist der Bau von Steinmauern, Toren und Brücken möglich.
- [img.163]**Lernen** – Einheiten gewinnen mehr an Erfahrung, darüber hinaus ist der Bau der Krieger-Gilde möglich.
- [img.164]**Wechselnde Felder** – Bei der Ernte erwirtschaften Bauern mehr Nahrung von den Feldern.
- [img.165]**Tierhaltung** – Die Produktion von Rindern ist möglich.
- [img.166]**SCHMIEDE**
 - [img.166]**Plattenpanzer** – Die Produktion von Rittern ist möglich.
 - [img.167]**Gehärtetes Eisen** – Schwertangriffe werden verstärkt. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Hellebarde.
 - [img.168]**Hellebarde** – Die Produktion von Pikenieren ist möglich.
 - [img.169]**Schuppenpanzer** – Erhöht die Verteidigungsfähigkeiten aller Infanterie-Einheiten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Kettenpanzer.
 - [img.170]**Kettenpanzer** – Erhöht die Verteidigungsfähigkeiten aller Infanterie-Einheiten.
- [img.171]**SÄGEWERK**
 - [img.171]**Langbogen** – Die Produktion von Langbogenschützen ist möglich.
 - [img.172]**Säge** – Erhöht die Holzproduktion.
 - [img.173]**Armbrust** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Bogenschützen.



LAGERHAUS

- [img.223]**Steinabbau** – Erhöht die Steinproduktion.
- [img.224]**Goldabbau** – Erhöht die Goldproduktion.

WERKSTATT

- [img.174]**Technik** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Katapulten und schweren Katapulten.
- [img.175]**Kanonenturm** – Ermöglicht den Bau von Kanonentürmen.

KRIEGER-GILDE

- [img.176]**Heldentum** – Ermöglicht unbegrenzte Erfahrungen und die Produktion von Helden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Führung.
- [img.177]**Führung** – Sorgt dafür, dass Einheiten im Umkreis eines Helden von den Erfahrungen des Helden profitieren. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Ehre.
- [img.178]**Ehre** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Helden, wenn sie gegen andere Helden kämpfen.
- [img.179]**Kriegsführung** – Beschleunigt das Lernen von Einheiten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Taktiken.
- [img.180]**Taktiken** – Erhöht die Lerngeschwindigkeit.
- [img.181]**Söldner** – Ermöglicht die Rekrutierung kleiner Soldatengruppen in Gasthäusern. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Heldenhafte Aufgabe.
- [img.182]**Heldenhafte Aufgabe** – Ermöglicht die Rekrutierung von Helden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Ruhm.
- [img.183]**Ruhm** – Ermöglicht die Rekrutierung von mehr und erfahreneren Söldnern.
- [img.184]**Belagerungstaktiken** – Ermöglicht den Bau von schweren Katapulten.
- [img.185]**Bodybuilding** – Bei Erreichen des Levels werden die Trefferpunkte der Einheit erhöht.

HAFEN

- [img.186]**Landungstaktiken** – Erhöht die Anzahl der Kavalleristen, die in ein Schiff passen.

KATHEDRALE

- [img.188]**Fanatizismus** – Erhöht den Widerstand von Gebäuden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Kreuzzug.
- [img.189]**Kreuzzug** – Ermöglicht die Durchführung von Kreuzzügen.
- [img.190]**Spiionage** – Ninjas können produziert werden.
- [img.191]**Inquisition** – Erhöht die Auswirkungen des Spruchs Exorzismus.
- [img.192]**Segen** – Zugriff auf den Spruch Segen, mit dem Sie die Angriffsfähigkeit von Einheiten erhöhen können.
- [img.193]**Heilung** – Zugriff auf den Spruch Heilen. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Medizin.
- [img.194]**Medizin** – Versetzt Priester in die Lage, aus einer größeren Reichweite zu heilen.



HÄNDLER-GILDE

- [img.195] **Handelsrouten** – Ermöglicht die Produktion von Karawanen und Handelsschiffen. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Kartografie**.
- [img.196] **Kartografie** – Ermöglicht den Bau von Galeonen.
- [img.197] **Wucher** – Ermöglicht die Aufnahme von Krediten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Glücksspiel**.
- [img.198] **Glücksspiel** – Ermöglicht das Glücksspiel mit Würfeln.
- [img.225] **Versorgungsspeicher** – Erhöht die Bevölkerungsgrenze.
- [img.199] **Bestechung** – Versetzt Sie in die Lage, feindliche Einheiten zu bestechen.
- [img.200] **Handelssteuern** – Sorgt dafür, dass Marktplätze eine gewissen Menge Ressourcen während eines bestimmten Zeitraums produzieren.

MAGIER-GILDE

- [img.201] **Fledermaus** – Versetzt Magier in die Lage, Fledermäuse heraufzubeschwören. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Steingolem**.
- [img.202] **Steingolem** – Ermöglicht den Bau von Steingolems.
- [img.203] **Unsichtbarkeit** – Versetzt Sie in die Lage, Einheiten unsichtbar zu machen.
- [img.204] **Blitz** – Zugriff auf den Zauberspruch **Blitz**.
- [img.205] **Einfrieren** – Zugriff auf den Zauberspruch **Einfrieren**.

ASIATISCHE TECHNOLOGIEN

BURG

- [img.161] **Feudalismus** – Die Produktion von Bauern verursacht weniger Kosten.
- [img.162] **Architektur** – Der Bau von Gebäuden und Strukturen wird beschleunigt. Darüber hinaus ist der Bau von Steinmauern, Toren und Brücken möglich. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Große Mauer**.
- [img.187] **Große Mauer** – Steinmauern und Türme erhalten mehr Trefferpunkte.
- [img.163] **Lernen** – Einheiten gewinnen mehr an Erfahrung, darüber hinaus ist der Bau der Krieger-Gilde möglich.
- [img.206] **Buddhismus** – Erhöht den Widerstand von Gebäuden. Darüber hinaus ist der Bau des Shaolin-Klosters möglich.

BAUERNHOF

- [img.164] **Wechselnde Felder** – Bei der Ernte erwirtschaften Bauern mehr Nahrung von den Feldern. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Bewässerung**.
- [img.227] **Bewässerung** – Bei der Ernte erwirtschaften Bauern mehr Nahrung von den Feldern.
- [img.165] **Tierhaltung** – die Produktion von Rindern ist möglich.
- [img.226] **Reiten** – Ermöglicht die Produktion von berittenen Bogenschützen.

SCHMIEDE

- [img.167] **Gehärtetes Eisen** – Schwertangriffe werden verstärkt.
- [img.169] **Schuppenpanzer** – Erhöht die Verteidigungsfähigkeiten aller Infanterie-Einheiten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Kettenpanzer**.
- [img.170] **Kettenpanzer** – Erhöht die Verteidigungsfähigkeiten aller Infanterie-Einheiten.
- [img.228] **Gepanzertes Streitwagen** – Ermöglicht die Produktion von gepanzerten Streitwagen.

SÄGEWERK

- [img.172] **Säge** – Erhöht die Holzproduktion.
- [img.173] **Armbrust** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Bogenschützen.

LAGERHAUS

- [img.223] **Steinabbau** – Erhöht die Steinproduktion.
- [img.224] **Goldabbau** – Erhöht die Goldproduktion.

WERKSTATT

- [img.174] **Technik** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Katapulten und schweren Katapulten.
- [img.175] **Kanonenturm** – Ermöglicht den Bau von Kanonentürmen.

KRIEGER-GILDE

- [img.176] **Heldentum** – Ermöglicht, dass Krieger unbegrenzte Erfahrungen machen und Helden werden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Führung**.
- [img.177] **Führung** – Sorgt dafür, dass Einheiten im Umkreis eines Helden von den Erfahrungen des Helden profitieren. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Ehre**.
- [img.178] **Ehre** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Helden, wenn sie gegen andere Helden kämpfen.
- [img.179] **Kriegsführung** – Beschleunigt das Lernen von Einheiten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Taktiken**.
- [img.180] **Taktiken** – Erhöht die Lerngeschwindigkeit. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Lehre von Sun Tzu**.
- [img.242] **Lehre von Sun Tzu** – Erhöht die Lerngeschwindigkeit.
- [img.181] **Söldner** – Ermöglicht die Rekrutierung kleiner Soldatengruppen in Gasthäusern. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Heldenhafte Aufgabe**.
- [img.182] **Heldenhafte Aufgabe** – Ermöglicht die Rekrutierung von Helden.
- [img.184] **Belagerungstaktiken** – Ermöglicht den Bau von schweren Katapulten.
- [img.229] **Bushido** – Ermöglicht die Produktion von berittenen Samurai.

SHAOLIN-KLOSTER

- [img.230] **Meditation** – Die Produktion von Mönchen verursacht weniger Kosten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Philosophie**.
- [img.231] **Philosophie** – Neue Mönche werden bereits mit einer bestimmten Menge an Erfahrungspunkten produziert.
- [img.207] **Kung-Fu** – Erhöht die Angriffsfähigkeiten aller Kung-Fu-Einheiten / Bauern / Mönche und Priester.
- [img.232] **Ninjas** – Die Erchaffung von Ninjas ist möglich.
- [img.233] **Überlegenheit** – Versetzt Priester in die Lage, Kung-Fu-Einheiten auszubilden und Mana in Erfahrung umzuwandeln.
- [img.234] **Turniere** – Ermöglicht den Austausch von Kung-Fu-Erfahrungen.
- [img.193] **Heilung** – Zugriff auf den Spruch **Heilen**. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Medizin**.
- [img.194] **Medizin** – Versetzt Priester in die Lage, aus einer größeren Reichweite zu heilen.

HÄNDLER-GILDE

- [img.195] **Handelsrouten** – Ermöglicht den Handel mit Schiffen und Bauern.
- [img.197] **Wucher** – Ermöglicht die Aufnahme von Krediten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Bankwesen**.
- [img.208] **Bankwesen** – Nach einer bestimmten Zeit wird eine gewisse Menge Ressourcen der Schatzkammer hinzugefügt.
- [img.225] **Versorgungsspeicher** – Erhöht die Bevölkerungsgrenze. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Meeresfrüchte**.
- [img.235] **Meeresfrüchte** – Erhöht die Bevölkerungsgrenze.
- [img.209] **Juwelen** – Versetzt Sie in die Lage, Artefakte zu kaufen oder zu verkaufen. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Chemie**.
- [img.210] **Chemie** – Erhöht die Angriffsstärke von Flammenpfeilen. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Schießpulver**.
- [img.211] **Schießpulver** – Erhöht die Angriffsstärke von Kanonentürmen. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Raketenturm**.
- [img.236] **Raketenturm** – Ermöglicht den Bau von Raketentürmen.

MAGIER-GILDE

- [img.237] **Konzentration** – Beschleunigt die Zeit, in der sich Mana-Einheiten regenerieren. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Verwirrung**.
- [img.238] **Verwirrung** – Ermöglicht den Spruch **Verwirrung**. Durch diesen Spruch verzauberte Einheiten verhalten sich vorübergehend allen anderen Einheiten gegenüber feindlich.
- [img.239] **Strudel** – Ermöglicht den Spruch **Strudel** (zum Versenken von Schiffen).
- [img.240] **Flammenbolzen** – Macht den Spruch **Flammenbolzen** zugänglich. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Drachen**.
- [img.212] **Drachen** – Versetzt Magier in die Lage, Drachen heraufzubeschwören.
- [img.241] **In Stein verwandeln** – Macht den Spruch **In Stein verwandeln** zugänglich.

ARABISCHE TECHNOLOGIEN

BURG

- [img.161] **Feudalismus** – Die Produktion von Bauern verursacht weniger Kosten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Sklaverei**.
- [img.213] **Sklaverei** – Die Produktion von Bauern verursacht weniger Kosten.
- [img.162] **Architektur** – Der Bau von Gebäuden und Strukturen wird beschleunigt. Darüber hinaus ist der Bau von Steinmauern, Toren und Brücken möglich.
- [img.163] **Lernen** – Einheiten gewinnen mehr an Erfahrung, darüber hinaus ist der Bau der Krieger-Gilde möglich.

BAUERNHOF

- [img.164] **Wechselnde Felder** – Bei der Ernte erwirtschaften Bauern mehr Nahrung von den Feldern.
- [img.165] **Tierhaltung** – die Produktion von Rindern ist möglich. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Reitkunst**.
- [img.214] **Reitkunst** – Berittene Einheiten verursachen weniger Kosten.
- [img.243] **Rinderdiebstahl** – Bauern haben die Fähigkeit, Rinder zu stehlen.
- [img.226] **Reiten** – Ermöglicht die Produktion von berittenen Bogenschützen.

SCHMIEDE

- [img.167] **Gehärtetes Eisen** – Schwertangriffe werden verstärkt. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Krummsäbel**.
- [img.244] **Krummsäbel** – Ermöglicht die Produktion von Satrapen und erhöht die Auswirkungen von Schwertangriffen.
- [img.169] **Schuppenpanzer** – Erhöht die Verteidigungsfähigkeiten aller Infanterie-Einheiten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie **Kettenpanzer**.
- [img.170] **Kettenpanzer** – Erhöht die Verteidigungsfähigkeiten aller Infanterie-Einheiten.

SÄGEWERK

- [img.172] **Säge** – Erhöht die Holzproduktion.
- [img.173] **Armbrust** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Bogenschützen.

LAGERHAUS

- [img.223] **Steinabbau** – Erhöht die Steinproduktion.
- [img.224] **Goldabbau** – Erhöht die Goldproduktion.

WERKSTATT

- [img.174] **Technik** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Katapulten und schweren Katapulten.
- [img.175] **Kanonenturm** – Ermöglicht den Bau von Kanonentürmen.



KRIEGER-GILDE

- [img.176] **Heldentum** – Ermöglicht unbegrenzte Erfahrungen und die Produktion von Helden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Führung.
- [img.177] **Führung** – Sorgt dafür, dass Einheiten im Umkreis eines Helden von den Erfahrungen des Helden profitieren. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Ehre.
- [img.178] **Ehre** – Erhöht die Angriffsfähigkeit von Helden, wenn sie gegen andere Helden kämpfen.
- [img.179] **Kriegsführung** – Beschleunigt das Lernen von Einheiten.
- [img.181] **Söldner** – Ermöglicht die Rekrutierung kleiner Soldatengruppen in Gasthäusern. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Heldenhafte Aufgabe.
- [img.182] **Heldenhafte Aufgabe** – Ermöglicht die Rekrutierung von Helden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Ruhm.
- [img.183] **Ruhm** – Ermöglicht die Rekrutierung von mehr und erfahreneren Söldnern, die darüber hinaus weniger kosten.
- [img.245] **Reitende Horden** – Erhöht die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten von berittenen Einheiten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Janitschar.
- [img.215] **Janitschar** – Ermöglicht die Produktion von Janitscharen.
- [img.185] **Bodybuilding** – Erhöht die Anzahl der Trefferpunkte von Einheiten.

HAFEN

- [img.186] **Landungstaktiken** – Erhöht die Anzahl der Kavalleristen, die in ein Schiff passen.

MOSCHEE

- [img.188] **Fanatismus** – Erhöht den Widerstand von Gebäuden. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Dschihad.
- [img.216] **Dschihad** – Ermöglicht die Umwandlung von Bauern in Dschihad-Kämpfer.
- [img.190] **Spionage** – Ninjas können produziert werden.
- [img.192] **Segen** – Zugriff auf den Spruch Segen, mit dem Sie die Angriffsfähigkeit von Einheiten erhöhen können.
- [img.193] **Heilung** – Ermöglicht den Spruch Heilung.



HÄNDLER-GILDE

- [img.195] **Handelsrouten** – Ermöglicht die Produktion von Karawanen und den Handel mit Schiffen. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Kartografie.
- [img.196] **Kartografie** – Ermöglicht den Bau von Galeonen.
- [img.197] **Wucher** – Ermöglicht die Aufnahme von Krediten. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Glücksspiel.
- [img.198] **Glücksspiel** – Ermöglicht das Glücksspiel mit Würfeln.
- [img.225] **Versorgungsspeicher** – Erhöht die Bevölkerungsgrenze.
- [img.199] **Bestechung** – Versetzt Sie in die Lage, feindliche Einheiten zu bestechen.
- [img.217] **Minengesellschaft** – Verbessert den Abbau von Gold und Steinen.

MAGIER-GILDE

- [img.218] **Fliegender Teppich** – Versetzt Magier in die Lage, fliegende Teppiche heraufzubeschwören. Ermöglicht die Erforschung der Technologie Dschinn.
- [img.219] **Dschinn** – Ermöglicht die Erschaffung von Dschinns.
- [img.246] **Hexerei** – Versetzt Sie in die Lage, eine Magierwerkstatt zu bauen und Gegenstände zu produzieren.
- [img.220] **Feuerregen** – Ermöglicht den Einsatz des Spruchs Feuerregen.
- [img.221] **Magische Vision** – Ermöglicht den Einsatz des Spruchs Magische Vision. Dieser Spruch versetzt Adler und andere Einheiten in die Lage, Nebel aufzuheben.
- [img.247] **Nekromantie** – Versetzt Sie in die Lage, gefallene Einheiten in willige Skelette umzuwandeln.

VII. TIPPS UND TRICKS ZUM SPIEL

- Klicken Sie mit der linken Maustaste, um Objekte auf dem Bildschirm zu wählen.
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie markierten Einheiten Befehle erteilen, z.B. Bäume zu fällen, Feinde anzugreifen oder einfach in eine bestimmte Richtung zu laufen.
- Mit dem Befehl „Aufheben“ können Sie Gegenstände vom Boden auf sammeln.
- Öffnen Sie das Inventar der Einheit, um den aufgesammelten Gegenstand zu untersuchen. Klicken Sie dazu auf das Auge neben den Befehlsschaltflächen.
- Bestimmte Gegenstände, wie Schwerter, Bögen und Schilde, verbessern die Eigenschaften einer Einheit. So verbessert z.B. ein Schwert die Angriffsfähigkeit Ihrer Einheit.
- Einige Gegenstände müssen benutzt werden, so z.B. der Spruch Feuerregen aus einem Zauberbuch. Öffnen Sie dazu das Inventar der Einheit, klicken Sie dann auf das Symbol Feuerregen und anschließend mit der linken Maustaste auf den Bildschirm. Als Ergebnis ergießt sich ein Feuerregen auf die gegnerischen Einheiten (und auf Ihre eigenen, wenn sie sich in der Reichweite des Spruches befinden).

- Durch Klicken mit der rechten Maustaste brechen Sie den Bau von Gebäuden, die Platzierung von Gegenständen und die meisten Befehle ab.
- Die Kosten für die Erforschung aller Technologien müssen in Gold entrichtet werden.
- Ihre Einheiten können an Erfahrung gewinnen. Pro Erfahrungspunkt wird die Angriffsfähigkeit um einen und die Verteidigungsfähigkeit um einen halben Punkt erhöht.

VIII. TASTATURBELEGUNG

- F1 – Menü-Bildschirm
- F2 – Dialogfeld Speichern
- F3 – Dialogfeld Laden
- F4 – Punkttestand
- F5 – Diplomatie-Bildschirm
- F6 – Dialogfeld Tribut
- F8 – Aktuelle Ziele und Aufgaben
- F9 – Options-Bildschirm
- F10 – Wie F1
- F11 – Fertigigt einen Screenshot des Spiels an
- Wenn Sie auf eine Einheit doppelklicken, werden alle Einheiten desselben Typs auf dem Bildschirm gewählt.
- Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und doppelklicken, werden alle Einheiten desselben Typs mit demselben Status gewählt, die von Ihnen auf dem Bildschirm befehligt werden können.
- Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten und doppelklicken, werden alle militärischen oder nicht militärischen Einheiten auf dem Bildschirm gewählt, die vom Spieler befehligt werden können.
- Wenn Sie die Alt- und die Strg-Taste gedrückt halten und doppelklicken, werden alle militärischen oder nicht militärischen Einheiten mit demselben aktuellen Status auf dem Bildschirm gewählt, die vom Spieler befehligt werden können.
- Drücken Sie die Strg-Taste sowie eine Ziffer (1-9), um der Gruppe aller zurzeit gewählten Einheiten die Nummer zuzuweisen.
- Durch Eingeben der Ziffer (1-9) wählen Sie eine Gruppe, die Sie zuvor mit Strg + Ziffer definiert haben.
- Drücken Sie die Strg-Taste sowie die 0, um die Ziffernzuweisung von den gewählten Einheiten zu entfernen.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine gewählte Einheit klicken, dann führt die Einheit die Standardaktion an der gewünschten Stelle aus.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken, wird der Gegenstand fallen gelassen.
- Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken, wird der Gegenstand benutzt.
- Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken, wird der Gegenstand sofort benutzt.
- Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken, wird der Gegenstand sofort fallen gelassen.
- Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken, wird der Gegenstand zum Standardgegenstand.
- Drücken Sie die Eingabetaste, um das Dialogfeld „Chatten“ aufzurufen.
- Drücken Sie die Leertaste, um ein gewähltes Objekt auf dem Bildschirm zu zentrieren.
- Drücken Sie die Rückschritttaste, um den Standardgegenstand einer Einheit sofort zu benutzen.
- Drücken Sie die Esc-Taste, um die aktuelle Einheitenauswahl rückgängig zu machen oder das vorherige Menü anzuzeigen.
- Drücken Sie die Pos1-Taste, um den Bildschirm auf das Gebäude zu zentrieren, in dem die letzte Technologie erforscht wird oder in dem die letzte Einheit produziert wurde.

- Wenn Sie die Bild-ab-Taste nach der Pos1-Taste drücken, wird das nächste Ereignis angezeigt.
- Wenn Sie die Bild-auf-Taste nach der Pos1-Taste drücken, wird das vorherige Ereignis angezeigt.
- Drücken Sie gleichzeitig Umschalt + Pos1, um den Bildschirm auf die letzte empfangene Stelle zu zentrieren.
- Wenn Sie die Umschalt + Bild-ab-Taste nach der Pos1-Taste drücken, wird die nächste Stelle angezeigt.
- Wenn Sie die Umschalt + Bild-auf-Taste nach der Pos1-Taste drücken, wird die vorherige Stelle angezeigt.
- Durch Drücken der Entf-Taste löschen Sie ein Gebäude oder eine Einheit (natürlich trifft dies nicht für Einheiten zu, die Ihrem Königreich nicht angehören).
- Durch Drücken der Plustaste (+) erhöhen Sie die Spielgeschwindigkeit.
- Durch Drücken der Minustaste (-) vermindern Sie die Spielgeschwindigkeit.
- Drücken Sie die Schrägstrichtaste (/), um Bäume transparent darzustellen, damit darunter befindliche Einheiten (oder weitere Objekte) sichtbar werden.
- Drücken Sie die Backslash-Taste (\), um das Inventar eines gewählten Objekts anzuzeigen.
- Drücken Sie die Kleiner-als-Taste (<), um zur vorherigen Seite im Objektinventar zu blättern.
- Drücken Sie die Größer-als-Taste (>), um zur nächsten Seite im Objektinventar zu blättern.
- Wenn Sie auf die Tab-Taste drücken, wird eine einzelne Einheit gezeigt, wenn mehrere Einheiten markiert sind.
- Wenn Sie die Taste für das umgekehrte einfache Führungszeichen (⌘) gedrückt halten, wird der Zustandsbalken des Objekts gezeigt.
- Durch Drücken der Strg-Taste sowie der Taste für das umgekehrte einfache Führungszeichen (⌘) schalten Sie die Objektbalken ein oder aus.
- Drücken Sie gleichzeitig Umschalt + Pos1, um die letzte Position anzuzeigen.
- Durch gleichzeitiges Drücken von Strg + Pos1 zentrieren Sie die Ansicht auf die letzte Position und wählen die Einheit oder das Gebäude.
- Wenn Sie gleichzeitig Strg + Eingabetaste drücken, wird die letzte Position an die anderen Spieler übertragen (die Position wird auf der Minikarte angezeigt).
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine gewählte Einheit, um allen gewählten Einheiten die Aktion Bewegen - Vorhut zuzuweisen.
- Halten Sie die Strg-Taste sowie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine gewählte Einheit, um die Einheit zum nächsten Wegpunkt zu bewegen und dabei die Aktion Bewegen - Vorhut durchzuführen.
- Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine gewählte Einheit, damit die Einheit sich schleichend bewegt.
- Halten Sie die Alt-Taste sowie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine gewählte Einheit, um die Einheit schleichend zum nächsten Wegpunkt zu bewegen.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein gewähltes Gebäude, um einen Versammlungspunkt festzulegen.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein gewähltes Gebäude, um einen Versammlungspunkt mit Standardaktion festzulegen.
- Halten Sie die Alt-Taste sowie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein gewähltes Gebäude, um einen Versammlungspunkt mit der Aktion Bewegen - Vorhut festzulegen.

TZAR- ÜBERSICHT

Um den Karteneditor zu starten, öffnen Sie den Ordner TZAR auf der Festplatte, und doppelklicken Sie auf die Datei tzaredit.exe. Mit dem Karteneditor können Sie Karten für TZAR erstellen oder modifizieren. Die Karten können unterschiedlich groß und für bis zu acht Spieler ausgelegt sein. Darüber hinaus ist die Definition von Kartenregeln möglich, die Einfluss auf das Spielverhalten haben oder den Spielverlauf beim Einsatz von benutzerdefinierten Karten bestimmen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Konversationen anzulegen, welche die Karte interessanter und realistischer gestalten. Um Ihren Karten einen individuellen Touch zu verleihen, können Sie eigene Bilder sowie Sound- oder Musikdateien hinzufügen.

1. DIE OBERFLÄCHE [img 1E]



1E

1.1. DIE SYMBOLLEISTE [img 19E]



19E

Wählen Sie den Befehl **Symbolleiste** im Menü **Ansicht**, um die Symbolleiste anzuzeigen oder auszublenden. Auf der Hauptsymbolleiste finden Sie Verknüpfungen zu den am häufigsten gebrauchten Befehlen. Folgende Befehle sind über Symbolleisten-Schaltflächen erreichbar:

- Eine neue Karte erstellen, Eine vorhandene Karte öffnen, Die aktive Karte speichern
- Objekte auswählen, Ausgewählte Objekte löschen, Eigenschaften ausgewählter Objekte bearbeiten
- Das Fenster „Arbeitsplatz“ aktivieren, Das Fenster „Minikarte“ aktivieren, Das Fenster „Objekt-Browser“ aktivieren

1.2. DIE SYMBOLLEISTE SPIELER [img 20E]



20E

Wählen Sie den Befehl **Symbolleiste Spieler** im Menü **Ansicht**, um die Symbolleiste Spieler anzuzeigen oder auszublenden. Die Symbolleiste Spieler wird angezeigt, wenn Sie Objekte auf der Karte platzieren oder bearbeiten. Die Symbolleiste besteht aus zehn farbigen Feldern. Die ersten acht Schaltflächen repräsentieren die Farben der Spieler. Die beiden weiteren Felder öffnen die Rettungs- und Natureinheiten. Wählen Sie eine Einheit und anschließend die Farbe oder das Königreich des Spielers. Durch Ziehen von einem oder mehreren gewählten Objekten können Sie die Farbe jedes Königreichs verändern.

1.3. DIE SYMBOLLEISTE PINSEL [img 21E]



21E

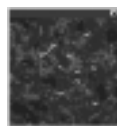
Wählen Sie den Befehl **Symbolleiste Pinsel** im Menü **Ansicht**, um die Symbolleiste Pinsel anzuzeigen oder auszublenden. Die Symbolleiste Pinsel wird angezeigt, wenn Sie Gelände zeichnen oder Bäume platzieren/löschen.

Zur Auswahl stehen sechs verschiedene Pinselgrößen. Die kleinste Pinselgröße eignet sich zum Zeichnen genauer Geländedetails. Es gibt fünf verschiedene Pinsel zum Platzieren/Löschen von Bäumen.

1.4. DIE STATUSLEISTE

Wählen Sie den Befehl **Statusleiste** im Menü **Ansicht**, um die Statusleiste anzuzeigen oder auszublenden. Die Statusleiste befindet sich an der Unterkante des Hauptprogrammfensters. An der rechten Seite befinden sich zwei Zellen mit kontextsensitiven Informationen. In Zelle 1 befindet sich der Name des zurzeit gewählten Spielers. In Zelle 2 wird die aktuelle Cursor-Position auf der Karte angegeben.

1.5. DER ARBEITSPLATZ



6E

Wählen Sie den Befehl **Arbeitsplatz** im Menü **Ansicht**, um das Fenster „Arbeitsplatz“ anzuzeigen oder auszublenden. Sie können das Fenster „Arbeitsplatz“ an der linken oder rechten Seite des Hauptprogrammfensters verankern. Darüber hinaus lässt es sich als frei positionierbares Fenster an beliebiger Position auf dem Bildschirm anordnen. Das Fenster „Arbeitsplatz“ besteht aus den vier Hauptverzeichnissen: Gelände, Gebäude, Einheiten sowie Gegenstände. Klicken Sie auf das jeweilige Register unten im Fenster, um das entsprechende Verzeichnis zu öffnen. Diese Verzeichnisse bestehen aus Listen mit sämtlichen möglichen Gelände- und Objektsymbolen, die auf der Karte platziert werden können.

Hinweis: Sie können das Fenster „Arbeitsplatz“ an der linken oder rechten Seite des Hauptprogrammfensters verankern. Sie können die Größe des Fensters „Arbeitsplatz“ sowohl im verankerten als auch im nicht verankerten Zustand ändern.

1.6. DIE MINIKARTE

Wählen Sie den Befehl **Minikarte** im Menü **Ansicht**, um die Minikarte anzuzeigen oder auszublenden. [img 6E]

Bei der Minikarte handelt es sich um eine kleine Übersicht über die gesamte Karte. Innerhalb der Minikarte befindet sich ein kleines Rechteck. Dieses Rechteck markiert den Bereich der Karte, der zurzeit im Hauptprogrammfenster angezeigt wird.

Wenn Sie auf eine beliebige Position auf der Minikarte klicken, springt die Ansicht im Hauptprogrammfenster automatisch an die gewünschte Position. Außerdem können Sie auf diese Ansicht klicken und ziehen, um schnell von einem Punkt der Karte zum nächsten zu wechseln.

1.7. NAVIGATIONS-MÖGLICHKEITEN AUF DER KARTE

Im Hauptprogrammfenster wird nur ein Teil der gesamten Karte angezeigt. Drücken Sie die Pfeiltasten der Tastatur, oder klicken Sie auf die Bildlaufleisten in Hauptprogrammfenster, um andere Bereiche anzuzeigen. Außerdem können Sie auf die Minikarte klicken und ziehen, um einen schnellen Bildlauf auf der Karte durchzuführen.

2. EINE NEUE KARTE ERSTELLEN

Wählen Sie den Befehl **Neu** im Menü **Datei**, um das Dialogfeld **Neue Karte** einzublenden. Es gibt zwei Arten von neuen Karten. Sie können eine leere Karte (die Landschaft wird nur aus einem Geländetyp gebildet) oder eine zufällige Karte (die Landschaft wird aus verschiedenen Geländetypen, die zu unterschiedlichen Formen kombiniert wurden, gebildet) erstellen. Um zwischen den beiden Kartentypen auszuwählen, aktivieren Sie die Optionsschaltfläche **Leer bzw. Zufällig**.

Wählen Sie aus dem Dropdown-Listefeld **Gelände-Set** die gewünschte Geländekombination. Bestimmen Sie die Abmessungen der Karte über das Dropdown-Listefeld **Größe**. Zur Auswahl stehen sieben verschiedene Kartengrößen: **Winzig** (64x64), **Klein** (96x96), **Mittel** (128x28), **Groß** (192x192), **Riesig** (256x256), **Gigantisch** (384x384) sowie **Realistisch** (512x512).

Hinweis: Sie können die Abmessungen der Karte und das Gelände-Set nicht nachträglich ändern. Um eine andere Auswahl zu treffen, müssen Sie eine neue Karte erstellen.

Wenn Sie eine leere Karte kreieren, wird sie mit dem Geländetyp aufgefüllt, den Sie aus dem Listefeld **Start-Gelände** gewählt haben. Aktivieren Sie die Option **Bodenfelder**, um Bodenfelder auf der leeren Karte zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Steine**, um Bodenobjekte auf der leeren Karte zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Tiere**, um Tiere auf der leeren Karte zu generieren.

Wählen Sie eine Einstellung aus dem Dropdown-Listefeld **Typ**, um eine zufällige Karte mit einem bestimmten Landschaftstyp zu erstellen. Mit der Steuerung **Spieler** bestimmen Sie die Anzahl der Spieler für eine zufällige Karte. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweitert**, um die Einstellungen für den Spieler festzulegen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfeld **Spieler auf Zufallskarte** geöffnet. In diesem Dialogfeld können Sie den Namen des **Königreichs**, den Namen des **ZARS** sowie die Einstellung für die Zivilisation ändern. (Wenn Sie die Option **Zufällig** wählen, wird die Zivilisation zufällig ausgewählt.) Bitte beachten Sie, dass die Anzahl der aktivierten Spieler der tatsächlichen Spieleranzahl entsprechen muss.

Aktivieren Sie die Option **Bodenfelder**, um Bodenfelder auf der Karte zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Steine**, um Bodenobjekte zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Klippen**, um Klippen und die Option **Flüsse**, um Flüsse auf der Karte zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Bäume**, um Bäume zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Tiere**, um Tiere zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Türme**, um Türme auf der Karte zu generieren. Aktivieren Sie die Option **Magische Pforten**, um magische Pforten und die Option **Gegenstände**, um Gegenstände auf der Karte zu generieren. Mit den Optionsschaltflächen im Bereich **Ressourcen** bestimmen Sie, wie viele Ressourcen generiert werden sollen.

3. EINE VORHANDENE KARTE LADEN

Nach Aufruf des Befehls **Öffnen** im Menü **Datei** oder Drücken der Tastenkombination Strg-O wird ein herkömmliches Windows-Dialogfeld zum Öffnen von Dateien, in diesem Fall TZAR-Karten eingeblendet.

Im Dialogfeld „Öffnen“ erscheinen ursprünglich die Kartendateien aus dem Unterverzeichnis Map im Spielverzeichnis von TZAR. (Die TZAR-Kartendateien haben die Dateinamenserweiterung .wmp, z.B. 'MyMap.wmp'). Befindet sich die gewünschte Karte nicht in diesem Verzeichnis, öffnen Sie das entsprechende Verzeichnis mit der Kartendatei. Gehen Sie dabei so vor, wie in jedem anderen Windows-Dialogfeld zum Öffnen von Dateien.

Nachdem Sie die gewünschte Datei gefunden haben, klicken Sie auf ihren Namen, um sie zu öffnen. Wenn Sie gerade dabei sind, eine andere Karte zu bearbeiten, erhalten Sie die Möglichkeit, diese Karte vor dem Öffnen der neuen Karte zu speichern. Sie können außerdem auf die Schaltfläche **Abbrechen** klicken, sollen Sie die neue Karte nicht laden wollen.

4. EINE KARTE SPEICHERN

Bei der Bearbeitung einer neuen Karte wählen Sie den Befehl **Speichern** im Menü **Datei** oder drücken die Tastenkombination **Strg-S**, um ein herkömmliches Windows-Dialogfeld zum Speichern von Dateien zu öffnen.

Der Standardname für eine neue Kartendatei lautet 'Ohne Namen.wmp'. Sie können diesen Namen jedoch in einen informativeren ändern. Wir empfehlen Ihnen, nicht die Dateinamenserweiterung „wmp“ zu ändern. Sie sind so immer in der Lage, TZAR-Kartendateien auf den ersten Blick zu erkennen.

Standardmäßig werden neue Karten im Unterverzeichnis \Map innerhalb des TZAR-Programmverzeichnis gesichert. Sie können jedoch die Dateien in einem anderen Verzeichnis ablegen. Wechseln Sie dazu einfach an die neue Position. Gehen Sie dabei genauso vor wie beim Speichern jeder anderen Windows-Datei.

Hinweis: Sie können der Karte nur als benutzerdefinierte Karte spielen, wenn Sie sich im Ordner **TZAR\MAPS** befindet.

Wenn Sie die Datei zu einem späteren Zeitpunkt erneut bearbeiten und speichern, sichert der TZAR-Editor die bearbeitete Datei automatisch an der ursprünglichen Position, ohne das Dialogfeld „Speichern“ zu öffnen. Um eine bearbeitete Datei an einer anderen Position oder unter einem anderen Namen zu speichern, wählen Sie stattdessen den Befehl **Speichern** unter im Menü **Datei**.

Hinweis: Beim Speichern eines Spiels überprüft der Editor die Karte auf mögliche Fehler oder fehlende Gegenstände. Bei Fehlern wird eine Liste der Fehler angezeigt. Die Karte wird zwar gespeichert, aber Sie können sie nicht spielen, denn das Spiel läuft unter Umständen nicht stabil. Aus diesem Grund sollten Sie vor dem Speichern sicherstellen, dass die Karte keine Fehler enthält.

5. GELÄNDE BEARBEITEN

Alle Befehle zur Bearbeitung von Gelände befinden sich auf dem Register **Gelände** im Bereich **Arbeitsplatz**. Klicken Sie auf dieses Register, und wählen Sie anschließend den gewünschten Befehl.

5.1. LANDSCHAFTEN MALEN

Durch Klicken auf eine Stelle im Hauptfenster können Sie ein einzelnes Geländesymbol auf die Karte platzieren. Um größere Flächen mit demselben Geländesymbol auszufüllen, klicken Sie auf die gewünschte Position auf dem Bildschirm, halten die Maustaste gedrückt und ziehen über die Fläche, die ausgefüllt werden soll. Wenn Sie über den Rand des Hauptfensters ziehen, wird die Ansicht in Richtung des Pinsels verschoben, während Sie weiterhin Landschaft malen.

Während Sie malen, bzw. den Pinsel ziehen, wird der Pinsel an bestimmten Stellen rot dargestellt. Das bedeutet, es ist nicht möglich, Gelände des zurzeit gewählten Typs in die betreffenden Bereiche zu platzieren.

Wenn Sie Klippen wählen, können Sie Bodenerhebungen zeichnen. Klicken Sie dazu auf den gewünschten Startpunkt, und ziehen Sie den Cursor. Die Klippen werden nur auf Gelände platziert, auf dem Klippen möglich sind. Wenn Sie mit dem Cursor über die falsche Geländeart ziehen, passiert nichts. Um Klippen zu entfernen, platzieren Sie eine andere Geländeart über die Klippensymbole.

Sie können eine andere Pinselgröße auf der Symbolleiste „Pinsel“ wählen.

5.2. BÄUME PLATZIEREN

Sie haben die Möglichkeit, Bäume auf der Karte zu platzieren. Abhängig vom Gelände-Set gibt es verschiedene Baumtypen. Bei der Platzierung von Bäumen können Sie verschiedene Pinsel verwenden. Die Anzahl der Bäume, die innerhalb des Pinsel-Quadrats gesetzt wird, hängt von der Dichte des Waldes ab. Um einen anderen Wert für die Dichte festzulegen, wählen Sie die Befehle unter **Dichte des Waldes** im Menü **Bearbeiten**.

Wenn Sie sich im Modus „Waldwachstum“ befinden, können Sie außerdem mehrere Bäume an einer Pinsel-Position anhäufen. Um diesen Modus zu aktivieren oder zu deaktivieren, wählen Sie den Befehl **Waldwachstum** im Menü **Bearbeiten**.

- Um einen spezifischen Baum einer bestimmten Art zu platzieren, wählen Sie den Befehl **Bäume/<Typ>/<spezifischer Baum>**, klicken Sie anschließend auf die gewünschte Position, halten die Maustaste gedrückt und ziehen.
- Um zufällige Bäume einer Art zu platzieren, wählen Sie den Befehl **Bäume/<Typ>**, klicken Sie anschließend auf die gewünschte Position, halten die Maustaste gedrückt und ziehen.
- Um zufällige Bäume aller Arten zu platzieren, wählen Sie den Befehl **Bäume**, klicken Sie anschließend auf die gewünschte Position, halten die Maustaste gedrückt und ziehen.
- Um Bäume zu löschen, wählen Sie den Befehl **Bäume/Bäume löschen**, klicken Sie anschließend auf die gewünschte Position, halten die Maustaste gedrückt und ziehen.

5.3. BODENFELDER PLATZIEREN

Bei Bodenfeldern handelt es sich um Geländedekorationen, wie kleine Steine, Äste, Flecken oder Unrat. Diese Objekte verleihen der Karte ein realistischeres Aussehen.

- Bodenfelder können überall im Gelände platziert werden, jedoch nur wenn der Untergrund grün ist.
- Sie können Bodenfelder neben andere Objekte und Einheiten oder über bereits vorhandene Bodenfelder platzieren.
- Wenn Sie eine Gruppe wählen, können Sie zufällige Bodenfelder platzieren. Wählen Sie z.B. die Gruppe **Bodenfelder/Unrat** oder **Bodenfelder/Steine**, um mit dem Platzieren zu beginnen. Verschiedene Arten von Unrat oder Steinen erscheinen immer dann, wenn Sie mit der Maus klicken.
- Sie können durch Drücken der **TAB-Taste** durch zufällige Bodenfelder blättern, während Sie mit der Maus ziehen.

6. KARTENOBJEKTE

Bei Kartenobjekten handelt es sich um Gebäude, Einheiten, Gegenstände, Boden- und Wasserobjekte, besondere Orte und Ressourcen. Boden- und Wasserobjekte, besondere Orte und Ressourcen befinden sich im Register **Gelände** auf dem Arbeitsplatz. Gebäude befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register **Gebäude**. Einheiten finden Sie auf dem Arbeitsplatz-Register **Einheiten** und Gegenstände auf dem Arbeitsplatz-Register **Gegenstände**.

6.1. OBJEKTE AUF DIE KARTE PLATZIEREN

Um ein bestimmtes Objekt zu platzieren, wählen Sie es aus dem entsprechenden Arbeitsplatz-Bereich, ziehen es in das Hauptprogrammfenster und klicken, um es an der gewünschten Position abzulegen. Beim Ziehen eines Objekts wird ein roter bzw. grüner Objektschatten angezeigt. Das Objekt wird grün angezeigt, wenn das darunter liegende Gelände für das Objekt geeignet ist. Das Objekt wird rot angezeigt, wenn das darunter liegende Gelände für das Objekt nicht geeignet ist. Einheiten können nur auf geeignetem Gelände platziert werden.

Um das aktuelle Königreich zu ändern, wählen Sie die entsprechende Farbe auf der **Symbolleiste Spieler**. Alle Einheiten und Gebäude gehören zum gewählten Königreich.

6.2. OBJEKTE VERSCHIEBEN

Aktivieren Sie den Auswahlmodus, um Objekte zu verschieben, die sich bereits auf der Karte befinden. Treffen Sie anschließend eine Auswahl, und klicken Sie auf ein markiertes Objekt, während Sie die Alt-Taste gedrückt halten. Ziehen Sie anschließend die Auswahl an die neue Kartenposition.

6.3. DIE KOPIE EINES GEWÄHLTEN OBJEKTS VERSCHIEBEN

Um Kopien gewählter Objekte an eine neue Kartenposition zu verschieben, klicken Sie auf eins der markierten Objekte, während Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, und ziehen Sie die Kopie der **Auswahl** an die neue Position.

6.4 OBJEKTE LÖSCHEN

Aktivieren Sie den Auswahlmodus, und wählen Sie einige Objekte aus. Wählen Sie anschließend den Befehl **Auswahl löschen** im Menü **Bearbeiten**.

6.5. BODENOBJEKTE

Abhängig vom Gelände-Set gibt es verschiedene Gruppen von Bodenobjekten. Bodenobjekte befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register **Gelände**.

Bei Bodenfeldern handelt es sich um unterschiedliche Geländedekorationen, wie kleine Steine, Äste, Flecken oder Unrat. Diese kleinen Objekte verleihen der Karte ein realistischeres Aussehen.

Wenn Sie eine Gruppe wählen, können Sie zufällige Bodenobjekte platzieren. Beispiel: Wählen Sie z.B. die Gruppe **Bodenobjekte/Ruinen** oder **Bodenfelder/Skelett**, um mit dem Platzieren zu beginnen. Verschiedene Arten von Ruinen oder Skeletten erscheinen immer dann, wenn Sie mit der Maus klicken. Sie können durch Drücken der TAB-Taste durch zufällige Bodenobjekte blättern, während Sie mit der Maus ziehen.

- Einheiten können nur auf geeignetem Land (Boden) platziert werden.
- Um einen spezifischen Bodenobjekttyp zu platzieren, geben Sie die entsprechende Kategorie ein, und wählen Sie das gewünschte Objekt.
- Wenn Sie eine Gruppe wählen, können Sie zufällige Bodenobjekte platzieren. Beispiel: Wählen Sie die Gruppe **Ruinen** oder **Skelett**, und platzieren Sie diese anschließend durch Ziehen und Klicken. Verschiedene Ruinen oder Skelette erscheinen immer dann, wenn Sie mit der Maus klicken.
- Sie können durch Drücken der **TAB-Taste** durch zufällige Symbole blättern, während diese mit der Maus ziehen.

6.6. WASSEROBJEKTE

Wasserobjekte funktionieren ähnlich wie Bodenobjekte, mit der Ausnahme, dass Sie diese nur auf Wasser platzieren können.

6.7. BESONDERE ORTE



Besondere Orte befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register Gelände.

- Wenn Sie eine Gruppe wählen, können Sie zufällige besondere Orte platzieren. Wenn Sie Besondere Orte wählen, dann werden unterschiedliche Typen immer dann angezeigt, wenn Sie mit der Maus klicken.
- Sie können durch Drücken der TAB-Taste durch zufällige besondere Orte blättern, während Sie mit der Maus ziehen.

18E

6.8. RESSOURCEN

Ressourcen befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register Gelände. Zufällige Ressourcen lassen sich auf dieselbe Art platzieren wie Bodenobjekte. Ebenso ist es möglich, durch Drücken der TAB-Taste durch die verschiedenen Symbole zu blättern. Öffnen Sie das Dialogfeld Objekt-Voreinstellungen, um die Menge der gewählten Ressource(n) zu ändern. Geben Sie einen neuen Wert für den Betrag ein oder stellen Sie die Standardeinstellungen wieder her. Sie können auch die Menge mehrfacher Ressourcen im Dialogfeld Objekt-Voreinstellungen [img.18e] ändern. Beim eingegebenen Betrag handelt es sich um die Menge jeder gewählten Ressource.

6.9. GEBÄUDE

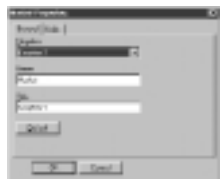
Gebäude befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register Gebäude. Es gibt vier Hauptkategorien. Die ersten drei enthalten Gebäude, die jeweils einer Zivilisation, d.h. Europäer, Asiaten oder Araber, zugeordnet sind. Bei der vierten Kategorie handelt es sich um Gebäude, die alle Völker gemeinsam verwenden.

Hinweis : Häfen können nur an Küsten platziert werden.

Beim Platzieren von Mauern, Toren oder Brücken gibt es spezielle Aktionen.

- **Mauern** – Um Mauern zu platzieren, klicken Sie auf das Hauptprogrammfenster und ziehen Sie die Mauer bei gedrückter Maustaste. Wenn Sie über den Rand des Hauptfensters ziehen, wird die Ansicht in Richtung der Mauer verschoben, während Sie weiterhin die Mauer platzieren.
- **Tore** – Drücken Sie die **Strg-Taste**, um zwischen horizontalen und vertikalen Toren zu wechseln. Um für ein vertikales Tor zwischen links und rechts bzw. für ein horizontales Tor zwischen oben und unten zu unterscheiden, drücken Sie die **Alt-Taste**. Durch gleichzeitiges Drücken der **Strg-** und der **Alt-Taste** wird eine vertikale Mauer geöffnet.
- **Brücken** – Drücken Sie die **Strg-Taste**, um zwischen horizontalen und vertikalen Brücken zu wechseln.

Öffnen Sie das Dialogfeld **Objekt-Voreinstellungen**, um die Einstellungen für das Gebäude zu ändern. Es gibt zwei Gruppen von Gebäudeeigenschaften.



Allgemeine Gebäudeeigenschaften [img.4e]:

- **Königreich** (Dropdown-Listenfeld) – Ändert das Königreich, zu dem das Gebäude gehört.
- **Name** (Eingabefeld) – Ändert den Namen des Gebäudes, der während des Spiels angezeigt wird.
- **Titel** (Eingabefeld) – Ändert den Titel des Gebäudes, der während des Spiels angezeigt wird. Bei einem Titel handelt es sich quasi um einen zweiten Namen.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte für Namen und Titel wieder her.

4E

Gebäudeeigenschaften **Fähigkeiten** [img.5e]:

- **Gesundheit** - Die Schadensmenge, der ein Gebäude bei einem Angriff widerstehen kann.
- **Max. Gesundheit** – Das maximale Potential, das ein Gebäude haben kann, wenn es nicht beschädigt ist.
- **Widerstandsfähigkeit** – Die Fähigkeit eines Gebäudes, einem Übernahmeversuch standzuhalten.



Hinweis: Wenn das Kontrollkästchen links neben der Eigenschaft nicht markiert ist, werden beim Spielen der Karte die Standardeinstellungen dieser Eigenschaft verwendet

- **Erscheint nicht** - Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint das Gebäude im Spiel erst, nachdem die entsprechende Aktion vom Typ „Objekt anzeigen“ gestartet wurde.

5E

6.10. EINHEITEN

Einheiten befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register **Einheiten**. Es gibt fünf Hauptkategorien. Die ersten drei enthalten Einheiten, die jeweils einer Zivilisation, d.h. Europäer, Asiaten oder Araber, zugeordnet sind. Bei der vierten Kategorie handelt es sich um Einheiten, die in allen Völkern vorkommen. Die letzte Kategorie enthält Tiere und andere Kreaturen. Alle Einheiten aus dieser Gruppe sind laut Vorgabe Natureinheiten. Einige Einheiten können nur auf Geländefeldern vom Typ Boden platziert werden (Bauern, Bogenschützen), andere Einheiten lassen sich nur auf dem Wasser (Galeeren, Galeonen) oder in der Luft (Drachen, fliegende Teppiche) platzieren. Sie können nicht zwei Einheiten übereinander platzieren, wenn sie sich auf derselben Ebene befinden (auf dem Boden, im Wasser, in der Luft). Beispiel: Sie können einen Drachen über einer Burg platzieren, jedoch nicht über einem fliegenden Teppich.

Während Sie eine Einheit ziehen, können Sie diese durch Drücken der **TAB-Taste** (im Uhrzeigersinn) bzw. durch Drücken von **Umschalt + TAB** (entgegen dem Uhrzeigersinn) drehen.

Die Einstellungen jeder Einheit auf dem Bildschirm lässt sich im Dialogfeld Objekt-Voreinstellungen anpassen. Es gibt drei Gruppen von Eigenschaften für Einheiten.

Allgemeine Eigenschaften [img.4e]:



- **Königreich** (Dropdown-Listenfeld) – Ändert das Königreich, zu dem die Einheit gehört.
- **Name** (Eingabefeld) – Ändert den Namen der Einheit. Diese Einheit können Sie nur ändern, wenn nur eine Einheit ausgewählt ist.
- **Titel** (Eingabefeld) – Ändert den Titel der Einheit. Bei einem Titel handelt es sich quasi um einen zweiten Namen. Diese Einheit können Sie nur ändern, wenn nur eine Einheit ausgewählt ist.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte für Namen und Titel wieder her.

4E

Eigenschaften des **Symbols** [img.7e]:



- Wählen Sie **Symbol** und **Großes Symbol**. Über die Auswahl-Schaltfläche öffnen Sie das Dialogfeld **Bilder importieren**. Die empfohlene Bildgröße beträgt 44/44 Pixel für Symbole und 96/96 Pixel für große Symbole.
- **Anzeigen** – Zeigt das gewählte Bild für Symbol und großes Symbol an.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte wieder her.

7E

Fähigkeits-Eigenschaften vom Einheiten [img.8e]:



- **Gesundheit** - Die Schadensmenge, der eine Einheit bei einem Angriff widerstehen kann.
- **Max. Gesundheit** – Das maximale Potential, das eine Einheit haben kann, wenn sie nicht verletzt ist.
- **Angriff** - Die Schadensmenge, die eine Einheit bei einem Angriff verursachen kann.
- **Mana** – Die derzeitigen magischen Fähigkeiten der Einheit.
- **Verteidigung** – Der Faktor, um den der Schaden bei einem Angriff auf die Einheit reduziert wird.
- **Level** – Die Erfahrungen der Einheit.

8E

Hinweis: Wenn das Kontrollkästchen links neben der Eigenschaft nicht markiert ist, werden beim Spielen der Karte die Standardeinstellungen dieser Eigenschaft verwendet.

Eigenschaften:

- **Keine KI** – Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Einheit von der KI gesteuert.
- **Anhaltend** – Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die Eigenschaften der Einheit nach Beendigung jeder Kampagnen-Karte gespeichert, vorausgesetzt die Einheit ist immer noch am Leben. Wenn in einer folgenden Kampagnen-Karte des Spiels eine Einheit desselben Namens vorkommt, dann werden dieser Einheit die Eigenschaften „Anhaltend“ zugewiesen.
- **Erscheint nicht** - Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint die Einheit im Spiel erst, nachdem die entsprechende Aktion vom Typ Objekt anzeigen gestartet wurde.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte wieder her.

Bei der Bearbeitung mehrerer Eigenschaften für Einheiten, trifft jeder festgelegte Wert für alle Einheiten zu.

6.11. GEGENSTÄNDE

Gegenstände befinden sich auf dem Arbeitsplatz-Register **Gegenstände**. Es gibt sechs verschiedene Typen von Gegenständen. Gegenstände gehören nicht zu einem bestimmten Königreich.

- Um einen spezifischen Gegenstandstyp zu platzieren, geben Sie die entsprechende Kategorie ein, und wählen Sie den gewünschten Gegenstand.
- Wenn Sie eine Gruppe wählen, können Sie zufällige Gegenstände platzieren. Beispiel: Wählen Sie die Gruppe **Rüstungen**, und platzieren Sie sie anschließend durch Ziehen und Klicken. Verschiedene Panzer und Rüstungen erscheinen immer dann, wenn Sie mit der Maus klicken.
- Sie können durch Drücken der TAB-Taste durch zufällige Gegenstands-Symbole blättern, während Sie mit der Maus ziehen.

Öffnen Sie das Dialogfeld **Objekt-Voreinstellungen**, um die Einstellungen für den Gegenstand zu ändern. Es gibt die Eigenschaftsgruppe **Allgemein**, die für alle Gegenstandstypen gültig ist sowie jeweils eine weitere Eigenschaftsgruppe für jeden Typ.

Allgemeine Gegenstandseigenschaften [img.9e]:



- **Name** (Eingabefeld) – Ändert den Namen Gegenstands.
- **Titel** (Eingabefeld) – Ändert den Titel des Gegenstands. Bei einem Titel handelt es sich quasi um einen zweiten Namen.
- **Erscheint nicht** - Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint der Gegenstand im Spiel erst, nachdem die entsprechende Aktion vom Typ Objekt anzeigen gestartet wurde.
- **Erscheint nicht** - Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint der Gegenstand im Spiel nicht bevor die entsprechende Aktion vom Typ Objekt anzeigen gestartet wurde.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte wieder her.

9e

6.11.1. RESSOURCE-GEGENSTAND

– Wenn eine Einheit diesen Gegenstand aufammelt, wird die entsprechende Ressource des Spielers um den Betrag dieses Gegenstands erhöht.

Menge (Eigenschaft) – Geben Sie die Anzahl der Ressource-Einheiten, die dieser Gegenstand enthalten soll, in das Eingabefeld ein.



15e

6.11.2 PANZERUNGS-GEGENSTAND

– Wenn eine Einheit diesen Gegenstand aufammelt, wird die Eigenschaft Verteidigung in den Eigenschaften Fähigkeiten um den Betrag des Gegenstands geändert [img.16e]:

- **Verteidigung** – Gibt an, um welchen Betrag der Verteidigungsparameter der Einheit geändert wird.
- **Standard** – Stellt den Standardwert wieder her.

6.11.3. WAFFEN-GEGENSTAND

– Wenn eine Einheit diesen Gegenstand aufammelt, wird die Eigenschaft Angriff in den Eigenschaften Fähigkeiten um den Betrag des Gegenstands geändert. Wenn die Einheit diesen Gegenstand wieder wegwirft, wird der Wert für die Eigenschaft Angriff wieder auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt.

Weitere Eigenschaften [img.15e]:



15e

- **Angriff** – Gibt an, um welchen Betrag der Angriffsparameter des Besitzers der Einheit geändert wird.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte wieder her (Verteidigung wird auf 50 geändert).

6.11.4. SCHRIFTROLLEN-GEGENSTÄNDE

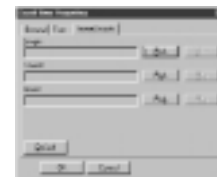
– Wenn eine Einheit diesen Gegenstand aufammelt, wird der Text der Nachricht angezeigt und Sie hören eine Sound- und Musikeinspielung.

Eigenschaften des **Textes** [img.12e]:



12e

- **Textfeld** – Geben Sie in dieses Feld den Text ein, der im Spiel angezeigt werden soll. Dieser Text erscheint, wenn Sie den Gegenstand auf sammeln.
- **Bildlauf-Zeit** – Die Zeitdauer, in welcher der Text abgerollt wird.
- **Automatisches Schließen** - Wenn Sie diese Option aktivieren, wird das Textfeld automatisch nach Ablauf der Bildlaufzeit geschlossen.

6.11.5. EIGENSCHAFT BILD & SOUND & MUSIK [IMG.13E]:

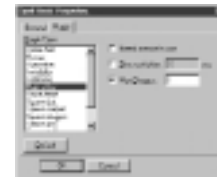
13e

- Wählen Sie ein Bild, einen Sound oder ein Musikstück. Durch Klicken auf die Auswahl-Schaltfläche im Untermenü **Eigene Ressourcen/** [img.14e] wird das Dialogfeld **Bilder importieren**, **Sounds importieren** bzw. **Musik importieren** geöffnet. Die beste Bildgröße beträgt 295/390 Pixel mit 16-Bit-Farbtiefe.
- Schaltfläche **Anzeigen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das zugewiesene Bild anzuzeigen.
- Schaltfläche **Abspielen** - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Sound- oder Musikdatei anzuhören.

6.11.6. ZAUBERBUCH-GEGENSTAND

– Wenn eine Einheit diesen Gegenstand aufammelt, lernt sie, die darin enthaltenen Sprüche (Magie) anzuwenden.

Eigenschaften von **Magie** [img.11e]:



11e

- **Magietyp** – Ändert den Spruch (Magie), der sich in diesem Buch befindet.
- **Benötigt Mana** – Wenn Sie diese Option aktivieren, benötigt die Einheit Mana, um den Spruch einzusetzen.
- **Zeitbegrenzung** – Die minimale Zeitspanne zwischen der Anwendung mehrerer Sprüche (Magie).
- **Max. Ladungen** – Die maximale Häufigkeit, die ein Spruch (Magie) ausgeführt werden kann.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte wieder her.

6.11.7. TRANK-GEGENSTÄNDE

– Wenn eine Einheit diesen Gegenstand aufsammelt, werden einige Eigenschaften geändert:

Weitere Eigenschaften [img.10e]:



17E

- **Level** – Eine bestimmte Menge an Erfahrung wird der Eigenschaft Level der Einheit hinzugefügt.
- **Angriff** – Eine bestimmte Menge an Angriffspunkten wird der Eigenschaft Angriff der Einheit hinzugefügt.
- **Verteidigung** – Eine bestimmte Menge an Verteidigungspunkten wird der Eigenschaft Verteidigung der Einheit hinzugefügt.
- **Gesundheit** – Eine bestimmte Menge an Gesundheitspunkten wird der Eigenschaft Gesundheit der Einheit hinzugefügt.
- **Mana/Kraft** – Eine bestimmte Menge an Manapunkten wird der Eigenschaft Mana/Kraft der Einheit hinzugefügt.
- **Standard** – Stellt die Standardwerte wieder her.

6.12. OBJEKT-BROWSER

Mit Hilfe des Objekt-Browsers finden Sie schnell bestimmte Objekte auf der Karte. Mit Hilfe dieser Filter können Sie die Objekte auf der Karte durchsuchen, Objekte im Hauptprogrammfenster anzeigen (ein Bildlauf wird durchgeführt und das Hauptprogrammfenster wird auf das Objekt zentriert), Eigenschaften bearbeiten oder Objekte löschen.



17E

Um den Objekt-Browser anzuzeigen, wählen Sie den Befehl **Objekt-Browser** im Menü **Ansicht**. [img.17e]:

- **Typenfilter** – Bestimmt den Typ des Objekts, das Sie finden wollen: Ressourcen, besondere Orte, Gebäude, Einheiten oder Gegenstände.
- **Objekte** – In diesem Listenfeld finden Sie alle Objekte, die der gewählten Filtereinstellung entsprechen.
- **Spielerfilter** – Dieser Filter eignet sich nur zur Filterung besonderer Orte, Gebäude oder Einheiten. Aktivieren Sie die Nummer des Spielers/Königreichs, dessen besondere Orte/Gebäude oder Einheiten bearbeitet werden sollen.

- **Nach Namen** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nur nach benannten Objekten suchen wollen.
- Schaltfläche **Voreinstellungen** – Ruft das Dialogfeld Objekt-Voreinstellungen für das gewählte Objekt auf.
- Schaltfläche **Anzeigen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Hauptprogrammfenster auf das gewählte Objekt zu zentrieren.
- Schaltfläche **Löschen** – Mit dieser Schaltfläche löschen Sie das gewählte Objekt von der Karte.
- **Schließen** – Damit schließen Sie den Objekt-Browser.

7. STARTPOSITIONEN

Um die Startpositionen für jeden Spieler zu bearbeiten, wählen Sie den Befehl **Startpositionen** im Menü **Bearbeiten**. Für jeden Spieler wird auf der Karte eine Startposition benötigt. Bei menschlichen Spielern bestimmt die Startposition die Stelle, auf die der Bildschirm beim Beginn der Missionen zentriert wird.

Klicken Sie auf die gewünschte Stelle im Hauptprogrammfenster, um die Startposition für den aktuellen Spieler festzulegen. Um einen anderen Spieler bzw. ein anderes Königreich zu aktivieren, klicken Sie auf das entsprechende Symbol auf der Symbolleiste Spieler oder drücken eine der Tastenkombinationen (numerische Tasten 1 bis 8).

8. EIGENSCHAFTEN DER KARTE

Um die Eigenschaften der Karte zu bearbeiten, wählen Sie den Befehl **Eigenschaften** im Menü **Karte**. Das Dialogfeld „Karten-Voreinstellungen“ wird geöffnet. In diesem Dialogfeld gibt es drei Gruppen von Eigenschaften.

8.1. ALLGEMEINE KARTEN-VOREINSTELLUNGEN [IMG.22E]



22E

- **Name** – Der Name der Karte. Dieser Name wird später auf den Spielbildschirmen angezeigt. Standardmäßig lautet der Name eines Szenarios „Randomly Created Map“.
- **Autor** – Geben Sie in dieses Feld den Namen des Autors ein, der die Karte erstellt hat. Standardmäßig lautet der Name des Autors „UNKNOWN“.

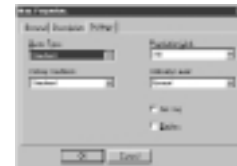
8.2. BESCHREIBUNG [img 23E]



23E

In dieses Eingabefeld können Sie eine kurze Beschreibung der Karte eingeben. Die Beschreibung erscheint als Teil der Karteninformationen, die während des Spiels angezeigt werden. Standardmäßig befindet sich kein Eintrag in diesem Feld.

8.3. EINSTELLUNGEN [img 24E]



24E

Mit Hilfe dieser Eigenschaften ändern Sie die Standardeinstellungen für die Karte.

- **Spieltyp** (Dropdown-Listenfeld) – Bestimmt die Art des Spiels (Standard oder Nicht festgelegt)
- **Siegbedingung** - Bestimmt die Bedingung, die ein Spieler erfüllen muss, um das Spiel zu gewinnen (Standard, Zerstörung der Burg, Punktelimit, Zeitlimit und Nicht festgelegt).
- **Bevölkerungslimit** – Bestimmt die maximale Anzahl Einheiten pro Spieler.
- **Schwierigkeitsgrad** – Legt den Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler fest (Einfach, Normal, Schwer)
- **Kein Nebel** – Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint kein Nebel, während Sie diese Karte spielen.
- **Untersuchen** – Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Karte zu Spielbeginn aufgedeckt.

9. EIGENSCHAFTEN DES KÖNIGREICHS

Um die Eigenschaften des Königreichs zu bearbeiten, wählen Sie den Befehl **Königreich** im Menü **Karte**. Das Dialogfeld „Eigenschaften des Königreichs“ wird geöffnet. In diesem Dialogfeld gibt es fünf Gruppen von Eigenschaften. In jeder Gruppe können Sie spezifische Eigenschaften für alle acht Königreiche bearbeiten. Das bedeutet, es gibt acht Steuerlinien.

9.1. ALLGEMEIN [img 25E]



Auf dieser Eigenschaftsseite bestimmen Sie einige allgemeine Eigenschaften für den Spieler bzw. das Königreich.

- **Königreich** (Spalte) – Ändert den Namen des Königreichs.
- **Herrscher** (Spalte) – Ändert den Namen des Herrschers, der das entsprechende Königreich regiert.
- **Zivilisation** (Spalte) – Ändert die Zivilisationszuweisung für das entsprechende Königreich (Europäer, Araber oder Asiaten).
- **Spielertyp** (Spalte) – Ändert die Art des Spielers (Mensch oder KI, Nur KI oder Retten).
- **Aktiv** (Spalte) – Aktivieren Sie diese Einstellung, um die Spieler für das Spiel zu aktivieren. Deaktivieren Sie Königreiche/Spieler, die während des Spiels nicht in Erscheinung treten sollen.

25E

9.2. RESSOURCEN [img 26E]



Auf dieser Seite definieren Sie die Anfangsressourcen für jedes Königreich. Bei den Ressourcen handelt es sich um Holz, Nahrung, Gold und Steine. Für jede Ressource gibt es eine Spalte mit acht Reihen (jeweils eine pro Spieler). Durch Klicken auf die Schaltflächen auf der rechten Seite, geben Sie die Ressource-Mengen ein.

- **Schaltflächen Zeilen füllen:**
 - **Wenig** – Die aktuelle Zeile wird mit den Standardwerten für wenige Anfangsressourcen gefüllt.
 - **Mittel** – Die aktuelle Zeile wird mit den Standardwerten für mittlere Anfangsressourcen gefüllt.
 - **Hoch** – Die aktuelle Zeile wird mit den Standardwerten für hohe Anfangsressourcen gefüllt.

26E

- **Ausgleichen** (Schaltflächen) - Hilft Ihnen dabei, die Ressourcen der Königreiche aneinander auszugleichen.
- **Spalte** – Legt für die Werte in der Spalte den Betrag fest, der sich im Eingabefeld der aktuellen Spalte befindet. Beispiel: Wenn Sie 100 Steine für Königreich 1 definieren, dann erreichen Sie durch den Befehl Ausgleichen / Spalte, dass alle Königreiche diesen Betrag an Steinen erhalten: 100.
- **Zeile** – Legt für die Werte in der Zeile den Betrag fest, der sich im Eingabefeld der aktuellen Zeile befindet. Beispiel: Wenn Sie 200 Steine für Königreich 1 definieren, dann erreichen Sie durch den Befehl Ausgleichen / Zeile, dass Sie auch für Nahrung, Holz oder Gold denselben Betrag erhalten.
- **Alle Spalten** – Kopiert alle Werte der aktuellen Spalten auf die anderen Spalten.
- **Alle Zeilen** – Kopiert alle Werte der aktuellen Zeile in die anderen Zeilen.

9.3. KI [bild 27E]



Auf dieser Seite definieren Sie die KI-Einstellungen für die jeweiligen Spieler.

- **Skript** (Dropdown-Listenfeld) – Wählen Sie ein Skript aus der Liste. Es ist möglich, weitere Skripts dem Editor hinzuzufügen. Sie können außerdem eigene Skripts zusammenstellen.

So erstellen Sie ein neues Skript und fügen es hinzu?

Alle Skriptdateien befinden sich im Ordner TZAR\DATA\AI. Die Dateinamenserweiterung für ein Skript lautet .ai. Ein neues Skript muss zunächst (z.B. A_magic.ai) im selben Verzeichnis gespeichert werden. Anschließend ändern Sie die Beschreibung in der Datei Ai.ini, die sich im Ordner TZAR\DATA befindet:

[skripts]
Zufällig = random.ais
Handel = E_trade.ai

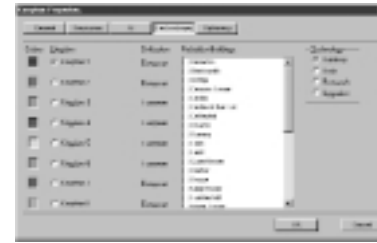
27E

Magic = A_magic.ai

„Magic“ ist der Name des Skripts und wird im Spiel angezeigt. A_magic.ai ist der genaue Dateiname der Skriptdatei, die Sie zuvor erstellt haben. Wenn Sie die Datei ai.ini im Ordner TZAR\DATA speichern, wird das Skript Magic dem Kombinationsfeld Skript im Karteneditor von TZAR hinzugefügt.

- **Wirtschafts KI** – Definiert für den entsprechenden Spieler eine KI-Form, bei der die Spielfiguren auf wirtschaftliche Ziele ausgerichtet agieren.
- **Kriegs KI** – Definiert für den entsprechenden Spieler eine KI-Form, bei der die Spielfiguren auf kriegerische Ziele ausgerichtet agieren.

9.4. TECHNOLOGIE [IMG.28E]



Auf dieser Eigenschaftsseite konfigurieren Sie bestimmte Einschränkungen in Bezug auf Verbesserungen und Forschungen und verhindern, dass ein Spieler bestimmte Gebäude oder Einheiten bauen kann. Um das technologische Niveau jedes Spielers/Königreichs festzulegen, wählen Sie zunächst den gewünschten Spieler bzw. das gewünschte Königreich aus der Spalte Königreich. Wenn links neben dem Namen des Königreichs eine Optionsschaltfläche erscheint, können Sie das technologische Niveau für das Königreich festlegen. Informationen zur Zivilisation in diesem Königreich werden rechts neben dem Namen des Königreichs angezeigt.

28E

In TZAR gibt es vier Technologie-Typen, die konfiguriert werden können. Um einen Technologie-Typ zu wählen, verwenden Sie eine Gruppe aus Optionsschaltflächen, um die ein Technologie-Rahmen gezogen ist. Bei der Auswahl der Technologie werden in der Liste in der Mitte des Dialogfelds die Fähigkeiten für jeden Typ angezeigt.

- **Verbotene Gebäude** – Wenn Sie ein Gebäude aus der Liste wählen, ist der gewählte Spieler bzw. das gewählte Königreich nicht in der Lage, beim Spielen dieser Karte das betreffende Gebäude zu bauen.
- **Verbotene Einheiten** – Wenn Sie eine Einheit aus der Liste wählen, ist der gewählte Spieler bzw. das gewählte Königreich nicht in der Lage, beim Spielen dieser Karte die betreffende Einheit zu bauen.
- **Anfangs-Forschungen** – Wenn Sie eine oder mehrere der aufgeführten Technologien wählen, dann kennt der aktuelle Spieler diese Forschungen bereits bei Spielbeginn.
- **Verbotene Forschungen** – Wenn Sie eine Forschung aus der Liste wählen, ist der gewählte Spieler bzw. das gewählte Königreich nicht in der Lage, beim Spielen dieser Karte die betreffende Technologie zu erforschen.
- **Verbotene Verbesserungen** – Wenn Sie eine Verbesserung aus der Liste wählen, ist der gewählte Spieler bzw. das gewählte Königreich nicht in der Lage, beim Spielen dieser Karte die betreffende Verbesserung einzusetzen.

9.5. DIPLOMATIE [img 29E]



Auf dieser Eigenschaftsseite legen Sie den diplomatischen Anfangsstatus zwischen zwei Spielern fest.

Wählen Sie zunächst ein Königreich aus dem Kombinationsfeld Königreich. Wenn dieses Königreich gemeinsam mit anderen Spielern um den Sieg kämpft, aktivieren Sie die Option Gemeinsamer Sieg. Das bedeutet, ein Spieler, der zu einem Bündnis mit anderen Spielern gehört, gewinnt das Spiel für das gesamte Team, wenn er die Siegesbedingung(en) erfüllt. Sie können außerdem die diplomatische Haltung eines bestimmten Königreichs/Spielers zu allen anderen festlegen. Das geschieht mit Hilfe der sechs Schaltflächen in der Mitte des Dialogfelds. Die erste Gruppe aus drei Schaltflächen in jeder Reihe wird für die allgemeinen Diplomatie-Einstellungen verwendet.

29E

- **Verbündeter** [img.33e] - Richtet ein Bündnis zwischen dem gewählten Königreich und dem Königreich aus dieser Zeile ein.
- **Feind** [img.34e] - Bestimmt, dass zwischen dem gewählten Königreich und dem Königreich aus der Zeile Feindschaft besteht.
- **Neutral** [img.35e] - Legt einen neutralen Status zwischen dem gewählten Königreich und dem Königreich aus der Zeile fest.
- Die zweite Gruppe aus drei Schaltflächen wird für eine detaillierte Festlegung der Diplomatie zwischen Verbündeten verwendet. Deshalb sind diese Schaltflächen nur verfügbar, wenn Sie zuvor den Status Verbündeter zwischen beiden Königreichen festgelegt haben.
- **Gemeinsame Sicht** [img.36e] – Der gewählte Spieler kann die entdeckten Gebiete des Spielers aus der Liste sehen.
- **Gemeinsame Ressourcen** [img.37e] – Der gewählte Spieler kann die gesammelten Ressourcen des Spielers aus der Liste benutzen.
- **Einheiten befähigen** [img.38e] – Der gewählte Spieler kann den Einheiten des Spielers aus der Liste Befehle erteilen.

10. EIGENE RESSOURCEN [img 30E]



Sie können Bilder, Sounds und Musikdateien in eine Karte importieren. Diese vom Benutzer definierten Ressourcen werden bei bestimmten Aktionen („Handlungsbildschirm anzeigen“, „Nachricht anzeigen“ oder „Aufgabe hinzufügen“), Gegenstände (Schriftrollen), jedoch hauptsächlich während Konversationen und als benutzerdefinierte Sounds verwendet. Für diese drei Typen benutzerdefinierter Ressourcen gibt es ähnliche Dialogfelder. Der einzige Unterschied in diesen Dialogfeldern ist die Art, wie Sie Ressourcen anzeigen bzw. anhören können. Um eins der drei Dialogfelder zu öffnen, wählen Sie den Befehl (**Bilder** (*.bmp), **Sounds** (*.wav) und **Musik** (*.mid)) im Untermenü **Eigene Ressourcen** im Menü **Karte**.

Jedes Dialogfeld enthält die folgenden Elemente:

- **Listenfeld** – Zeigt eine Liste der importierten Bilder/Sounds/Musikstücke an. Um weitere Schritte durchzuführen, können Sie ein Objekt aus der Liste wählen.
- Klicken Sie auf **Wählen**, um die gewählte Benutzer-Ressource als Eigenschaft zuzuweisen. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn das Dialogfeld aus einem anderen Eigenschaftsblatt oder Dialogfeld aufgerufen wurde.
- Doppelklicken Sie im Auswahlmodus (Schaltfläche **Wählen** ist eingeschaltet) auf den gewählten Namen, um die Ressource zu wählen.
- Wenn Sie im Normalmodus (Schaltfläche **Wählen** ist ausgeschaltet) auf den gewählten Namen doppelklicken, wird die Benutzer-Ressource angezeigt (wenn es sich um ein Bild handelt) oder abgespielt (wenn es sich um eine Sound- oder Musikdatei handelt).
- **Schließen** – Sie kehren zum vorherigen Dialogfeld zurück, ohne eine Benutzer-Ressource zu wählen.
- Klicken Sie auf **Importieren**, um eine neue Benutzer-Ressource in die Liste aufzunehmen.

Hinweis: Bei Bildern handelt es sich um Bitmap-Dateien (.BMP). Am besten eignen sich Bitmaps mit einer Farbtiefe von 16-Bit. Bei Sounds handelt es sich um .WAV-Dateien. Für den Import eignen sich am besten Sounds, die mit 22 kHz, 16-Bit Mono (oder Stereo für den Handlungsbildschirm) aufgenommen wurden. Andere .WAV-Dateien haben keine optimale Wiedergabequalität. Bei Musik-Dateien handelt es sich um MIDI-Dateien.

- **Löschen** – Eine zuvor importierte Benutzer-Ressource wird gelöscht.
- **Exportieren** – Speichert die gewählte Ressource als Datei. Mit Hilfe dieser Option können Sie Ressourcen außerhalb der Karte speichern und sie später in anderen Karten wiederverwenden.
- **Anzeigen** – Gibt einen Überblick über das Bild, das im Dialogfeld **Bilder importieren** gewählt wurde.
- **Abspielen** – Die gewählte Sound- oder Musikdatei wird wiedergegeben. Mit **Alles stoppen** (oder **Stopp**) schalten Sie die Sound-/Musikwiedergabe aus.

Hinweis: Wenn Sie ein Bild (Bitmap) mit dem Namen Minimap.bmp (keine Unterscheidung zwischen Klein- und Großschreibung) importieren, können Sie es als benutzerdefinierte Minikarte im Spiel anstelle der zur Laufzeit generierten Minikarten verwenden. Wählen Sie dazu den Befehl „Eigene Minikarte verwenden“ im Untermenü „Eigene Ressourcen“ im Menü „Karte“.

Hinweis: Wenn Sie ein Bild (Bitmap) mit dem Namen Maptitle.bmp (keine Unterscheidung zwischen Klein- und Großschreibung) importieren, können Sie es als benutzerdefiniertes Titelbild im Spiel anstelle des Standard-Titelbilds verwenden. Wählen Sie dazu den Befehl „Eigenes Titelbild“ im Untermenü „Eigene Ressourcen“ im Menü „Karte“.

11. BENUTZERDEFINIERTER SOUNDS

Sie können eigene Sounds einem beliebigen Objekt oder Punkt auf der Karte zuordnen. Eigene Sounds werden im Dialogfeld **Benutzerdefinierte Sounds** definiert. Um dieses Dialogfeld zu öffnen, wählen Sie den Befehl **Benutzerdefinierte Sounds...** im Menü **Karte**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu**, um einen neuen benutzerdefinierten Sound anzulegen. Ein Sound mit einem Standardnamen wird erstellt. Im Feld **Gewählter Sound** können Sie den Namen ändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**, um einen zuvor erstellten Sound zu entfernen. Für jeden benutzerdefinierten Sound gibt es zwei Eigenschaftsgruppen:

11.1. EIGENSCHAFTSSEITE FÜR SOUND [img 30E]



- **Wählen** – Ruft das Dialogfeld Sounds importieren auf. In diesem Dialogfeld wählen Sie einen Sound aus den Benutzer-Ressourcen.
- **Löschen** – Entfernt einen zuvor gewählten Sound.
- **Abspielen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die gewählte Sound- oder Musikdatei wiederzugeben. Wählen Sie **Stopp**, um die Wiedergabe zu unterbrechen.
- **Wiederholen** (Gruppe) – Mit den Optionen aus dieser Gruppe bestimmen Sie die Art, wie der Sound wiedergegeben wird.

- **Alle** – Der Sound wird entsprechend dem im Eingabefeld festgelegten Intervall wiederholt.
- **Schleifen** – Der Sound wird ununterbrochen ohne Intervall wiederholt.
- **Zufällig von** – der Sound wird zufällig in bestimmten Abständen gespielt.
- **Verzögerter Start** – Die Soundausgabe wird verzögert.

11.2. QUELLE (EIGENSCHAFTSSEITE) [img 32E]



Auf dieser Seite legen Sie die Quelle des Sounds fest. Bei der Quelle kann es sich um eine Position auf der Karte (Punkt) oder ein Kartenobjekt handeln. Handelt es sich bei der Quelle um ein Kartenobjekt, dann wird der Sound zusammen mit dem Objekt bewegt.

Kartenpunkt als Quelle des Sounds: Der Punkt wird durch zwei Felder zur Eingabe der X- und Y-Koordinaten bestimmt.

Kartenobjekt als Quelle des Sounds: Wählen Sie ein Objekt aus der Karte.

- **Festlegen** – Wählen Sie ein Objekt aus der Karte, und klicken Sie auf **Festlegen**. Der Name des Objekts wird im Textfeld angezeigt.
- **Löschen** – Der Sound wird vom gewählten Objekt gelöscht.
- **Anzeigen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Hauptprogrammfenster auf das festgelegte Objekt zu zentrieren.

12. BENUTZERDEFINIERTER MUSIK

Sie können eigene Musikdateien als Hintergrundmusik für das Spiel wählen. Die Reihenfolge im Spiel verläuft zufällig. Um benutzerdefinierte Musik zu verwenden, öffnen Sie das Dialogfeld **Benutzerdefinierte Musik**. Um dieses Dialogfeld zu öffnen, wählen Sie den Befehl **Benutzerdefinierte Musik** im Menü **Karte**.

Um weitere Musikstücke aus eigenen Ressourcen hinzuzufügen, klicken Sie auf **Hinzufügen**, um Musikstücke zu entfernen, klicken Sie auf **Entfernen**.

13. REGELN, AKTIONEN UND EREIGNISSE AUF DER KARTE

Mit diesem Karteneditor definieren Sie Regeln, die das Verhalten von Einheiten oder von bestimmten Siegbedingungen vorgeben. Mit Hilfe der Regeln können Sie die Karten programmieren und eigene Kampagnen erstellen, bei denen das Ergebnis bereits im Vorfeld bestimmt wurde. Jede **Regel** besteht aus zwei Teilen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Bedingung für die Regel. Beim zweiten Teil handelt es sich um eine Liste der Aktionen für die Regel.

Bei der **Regel-Bedingung** handelt es sich um einen Ausdruck, der einem Wert entspricht. (In Abschnitt 13.1.3 finden Sie weitere Informationen über Ausdrücke.) In diesem Ausdruck sind Variablen nicht nur Konstanten und benutzerdefinierte Variablenamen, sondern spezielle Variablen, genannt Ereignisse. Ereignis-Variablen werden automatisch vom Spiel gesetzt, wenn etwas passiert. Im Spiel gibt es acht Ereignisse, die von Ihnen definiert werden können. Beispiel: Das häufigste Ereignis heißt „Objekt im Bereich“. Die Variable für dieses Ereignis (der Name der Variablen ist gleichzeitig der Name des Ereignisses) nimmt den Wert TRUE (ungleich Null) an, wenn eine Gruppe bestimmter Objekte oder Objekte eines bestimmten Typs sich im spezifizierten Kartenbereich befinden. Wenn sie sich in diesem spezifizierten Bereich befinden, setzt das Spiel automatisch die Ereignis-Variablen auf TRUE. In allen anderen Fällen hat die Ereignis-Variablen den Wert FALSE (0).

Das bedeutet, die **Regel-Bedingung** besteht aus einer Kombination aus Operatoren, Funktionen (siehe 13.1.3), Ereignis-Variablen, benutzerdefinierten Variablen sowie Konstanten.

Jedes Mal, wenn das Spiel die Regeln überprüft (alle Regeln werden ca. einmal pro Sekunde überprüft) wird die **Bedingung** ausgewertet. Wenn es sich beim Ergebnis um einen Wert ungleich Null handelt, dann führt das Spiel sämtliche Aktionen aus der Liste der Regelaktionen aus. Die Reihenfolge der Ausführung folgt dabei der numerischen Reihenfolge der Liste (die oberste Aktion wird zuerst ausgeführt und die unterste zuletzt). Wenn das Spiel bestimmte Regelaktionen ausführt, ist die Regel nicht mehr gültig, es sei denn, es gibt eine Aktion vom Typ „Regel behalten“ in der Liste. Alle Regeln mit einer Regel vom Typ „Regel behalten“ in der Liste bleiben bis zum Ende des Spiels aktiv.

Aktionen bestehen aus mehr als 20 Operationen, die vom Benutzer programmiert werden können. Beispiel: Bei Aktionen handelt es sich um Objekt befehlen (gibt einem bestimmten Objekt einen Befehl), Spieler wurde besiegt (bestimmt, dass der Spieler das Spiel verliert), Objekt zerstören (die spezifischen Objekte werden zerstört), usw.

Regeln, Aktionen und Ereignisse werden im Dialogfeld **Regel** definiert. Um dieses Dialogfeld zu öffnen, wählen Sie den Befehl **Regeln** im Menü **Karte**.

Das Dialogfeld **Regeln** besteht aus zwei Bereichen. Der erste Teil befindet sich oben im Dialogfeld oberhalb der Trennlinie. Mit den Optionen in diesem Bereich erstellen und bearbeiten Sie **Aktionen und Ereignisse**.

Um eine Liste der **Aktionen** anzuzeigen, klicken Sie auf die Optionsschaltfläche **Aktionen**. Um eine Liste der **Ereignisse** anzuzeigen, klicken Sie auf die Optionsschaltfläche **Ereignisse**. Unterhalb der beiden Optionsschaltflächen ist die Liste der **Aktionen** bzw. **Ereignisse** angeordnet. Wenn Sie ein Element aus dieser Liste wählen, erscheinen auf der rechten Seite mehrere Eigenschaftsseiten. Mit Hilfe dieser Eigenschaftsseiten können Sie sämtliche Eigenschaften bearbeiten, die bei einer bestimmten Aktion oder einem bestimmten Ereignis vorkommen. Umfassende Informationen über **Aktionen**, Ereignisse und ihre Eigenschaften finden Sie im Abschnitt 13.2.

Um eine neue Aktion oder ein neues Ereignis hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu** neben der Liste der **Aktionen/Ereignisse**. Das Dialogfeld **Neue Aktion (Neues Ereignis)** wird eingeblendet. Wählen Sie das gewünschte Objekt aus der Liste und bearbeiten Sie ggf. seinen Standardnamen. Wenn Sie auf **OK** klicken, wird die neue Aktion (das neue Ereignis) entsprechend dem gewählten Typ aktiviert. Der Typ der Aktion wird oberhalb des Eingabefelds für den Namen angezeigt. Um den Namen der gewählten Aktion (oder des gewählten Ereignisses) zu bearbeiten, geben Sie den neuen Namen in das Eingabefeld ein. Auf den Eigenschaftsseiten bearbeiten Sie die Eigenschaften der Aktion (des Ereignisses).

Hinweis: Der Name eines Ereignisses darf nur aus Buchstaben, Ziffern und Unterstrichen bestehen. Der Name einer Aktion darf nur aus Buchstaben, Ziffern, Leerzeichen, Unterstrichen und Apostrophen bestehen

Mit den Steuerungen unterhalb der mittleren Trennlinie bearbeiten Sie die Eigenschaften einer Regel.

Alle Regeln des Spiels werden im Listenfeld **Regeln** aufgeführt. Um eine neue **Regel** hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu** neben der Liste der Regeln. Um den Namen einer Regel zu bearbeiten, geben Sie den neuen Namen in das Eingabefeld **Regelname** ein. Eine Bedingung für die Regel geben Sie in das Eingabefeld **Bedingung für Regel** ein.

Alle Aktionen für eine gewählte Regel werden im Listenfeld **Regelaktionen** aufgeführt. Um eine Regel in diese Liste aufzunehmen, müssen Sie im oberen Teil des Dialogfelds die Anzeige und Bearbeitung von Aktionen aktiviert haben. Klicken Sie auf **Hinzufügen**. Die gewählte Aktion aus der Liste **Aktionen** wird dem Listenfeld **Regelaktionen** hinzugefügt. Um eine Aktion aus der Liste **Regelaktionen** zu entfernen, wählen Sie die gewünschte Aktion in diesem Listenfeld, und klicken Sie auf **Entfernen**.

Hinweis: Wenn Sie eine Aktion aus der Liste **Aktionen** löschen (das Listenfeld im oberen Bereich des Dialogfelds **Regeln**), wird sie automatisch aus allen Listen vom Typ „Regelaktionen“ entfernt

Um die Reihenfolge der Ausführung von Regelaktionen zu ändern, klicken Sie auf die nach oben und unten weisende Schaltfläche an der Seite des Listenfelds **Regelaktionen**. Wählen Sie dabei das Objekt, und klicken Sie auf den Pfeil nach oben bzw. den nach unten, um die Position in der Liste zu ändern.

Hinweis: Aktionen einer bestimmten Regel werden entsprechend der in diesem Listenfeld definierten Reihenfolge ausgeführt. Dabei wird die Aktion oben auf der Liste zuerst und die unten auf der Liste zuletzt ausgeführt

EIGENSCHAFTSSEITEN FÜR ALLGEMEINE AKTIONEN UND EREIGNISSE

Dieser Abschnitt beschreibt bestimmte Eigenschaftsseiten, die für mehrere Aktionen oder Ereignistypen gelten. Später, nachdem alle Aktionen und Ereignisse beschrieben wurden, werden Sie häufige Referenzen auf diesen Abschnitt finden. Aus diesem Grund sollten Sie ihn sorgfältig lesen.

EIGENSCHAFTSSEITE OBJEKT:

Auf dieser Seite bearbeiten Sie die Eigenschaften von Objekten.

Bei einer Objekt-Eigenschaft handelt es sich um eine häufige Eigenschaft von Aktionen und Ereignissen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Objekteigenschaften. Entweder ein Objekt-Set oder ein Objekt-Typ.

- **Objekt-Set:** Hier definieren Sie ein Set aus Objekten, das bereits auf der Karte vorhanden ist. Um ein Objekt diesem Set hinzuzufügen, wählen Sie das Objekt im Hauptprogrammfenster, und klicken Sie auf **Festlegen**. Um ein Objekt zu entfernen, wählen Sie den Namen des Objekts aus dem Listenfeld, und klicken Sie auf **Löschen**. Bei einer Operation können Sie mehr als ein Objekt hinzufügen oder löschen. Klicken Sie auf **Anzeigen**, um die Objekte mit einem Fokus-Zeichen anzuzeigen

Mit den Optionen aus der Gruppe „Für welche“ definieren Sie, wie die Aktion oder das Ereignis auf die gewählten Objekte angewendet wird. Beispiel: Sie erstellen ein Ereignis vom Typ „Objekt im Bereich“, für das es zwei Eigenschaftsseiten gibt – **Objekt** und **Bereich**. In **Objekt** bestimmen Sie 10 Bauern, die verwendet werden sollen. Anschließend bestimmen Sie die Bereich-Eigenschaften für dieses Ereignis. Wenn Sie **Alle** aktivieren, wird das Ereignis nur durchgeführt, wenn sich sämtliche gewählten Objekte im definierten Bereich befinden. Wenn Sie **Irgendwelche** aktivieren, wird das Ereignis durchgeführt, wenn sich irgendeins der gewählten Objekte im definierten Bereich befindet.

- **Objekt-Typ:** Hier bestimmen Sie einen Objekt-Typ, das oder die Königreich(e) und die Anzahl der Objekte. Ebenso wird die Zählmethode für die Objekte hier festgelegt: **Alle Objekte** oder **irgendein Objekt**.

Typ (Dropdown-Listenfeld): Wählen Sie den Objekttyp.

- **Spieler** – Wählen Sie den Besitzer des oder der Objekte. Es ist möglich, mehrere Spieler auszuwählen. Mit **Alle auswählen** und **Auswahl aufheben** können Sie schnell alle Spieler wählen bzw. die Auswahl rückgängig machen.
- **Anzahl** – Geben Sie hier die gewünschte Menge der Objekte ein. Sie haben die Möglichkeit, die Vergleichsoperatoren '>=' oder '<=' einzusetzen. Bei einigen Aktionen ist die Eigenschaft **Anzahl** nicht verfügbar.
- **Halter** (Eigenschaftsseite): Diese Eigenschaftsseite gibt es nur für die Ereignisse 'Objekt verlässt Behälterobjekt' und 'Objekt betritt Behälterobjekt'. Die Seite wird anstelle der Eigenschaftsseite **Objekt-Set** verwendet, um den Inhalt eines Sets auf nur ein Objekt zu begrenzen.
- **Festlegen** – Wählen Sie ein Objekt aus der Karte, und klicken Sie auf **Festlegen**. Der Name des Objekts wird im Textfeld angezeigt.
- **Löschen** – Entfernt den Sound von der Eigenschaft.
- **Anzeigen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Hauptprogrammfenster auf das Objekt zu zentrieren.

13.1.2. BEREICH (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Seite bearbeiten Sie die Bereiche. Bei einem Bereich kann es sich um ein rechteckiges Objekt oder ein Kartenobjekt handeln.

- **Rechteck:** Hier sehen Sie die Koordinaten der oberen linken und unteren rechten Ecke des Rechtecks. Sie können das Rechteck per Drag-and-Drop bearbeiten.
- **Bearbeiten** – Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie die Abmessungen und die Position des Rechtecks bearbeiten. Klicken Sie auf das Rechteck, und ziehen Sie es an die gewünschte Position, oder klicken Sie auf einen Hotspot an den Ecken oder Seiten des Rechtecks, und ziehen Sie es auf die gewünschte Größe.

Hinweis: Sie können die Position nur bearbeiten, wenn Sie die Schaltfläche **Bearbeiten** eingeschaltet haben

- **Anzeigen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Hauptprogrammfenster auf die Position zu zentrieren. Die Position wird in Form eines transparenten Rechtecks mit 50 % Schwarzanteil dargestellt.
- **Verschieben** – Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Rechteck in die Mitte des Hauptprogrammfensters verschoben.

• **Objekt:** Dabei handelt es sich um die derzeitige Bereichsposition des Objekts.

- **Festlegen** – Wählen Sie ein Objekt aus der Karte, und klicken Sie auf **Festlegen**. Der Name des Objekts wird im Textfeld innerhalb des Felds **Kartenobjekt** angezeigt.
- **Löschen** – Entfernt den Sound von der Eigenschaft.
- **Anzeigen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Hauptprogrammfenster auf das Objekt zu zentrieren.

13.1.3. AUSDRUCK (EIGENSCHAFTSSEITE):

Es handelt sich um die Seite mit den Eigenschaften, auf der Sie verschiedene Ausdrücke eingeben können. Unter einem Ausdruck ist jede Kombination von Variablen, Operatoren, Konstanten, Funktionen sowie Feldnamen und Eigenschaften zu verstehen, die einer Zahl entsprechen.

Folgende Operationen sind möglich:

- **&&** Der logische UND-Operator ergibt den Wert 1, wenn beide Operanden Werte ungleich Null haben. Wenn einer der beiden Operanden gleich 0 ist, ergibt das Ergebnis 0. Wenn der erste Operand einer logischen UND-Operation gleich 0 ist, wird der zweite Operand nicht ausgewertet.
- **||** Der logische ODER-Operator führt eine einschließende ODER-Operation an seinen Operanden durch. Das Ergebnis lautet 0, wenn beide Operanden den Wert 0 haben. Wenn einer der beiden Operanden ungleich 0 ist, ergibt das Ergebnis 1. Wenn der erste Operand einer logischen ODER-Operation ungleich 0 ist, wird der zweite Operand nicht ausgewertet.
- **<, <=, >, >=, ==, !=** - Relationale und Gleichungs-Operatoren. Die binären relationalen und Gleichheits-Operatoren vergleichen den ersten mit dem zweiten Operanden, um die Gültigkeit einer bestimmten Beziehung zu überprüfen. Das Ergebnis eines relationalen Ausdrucks ist 1, wenn die getestete Beziehung wahr ist und 0, wenn sie falsch ist.
- **+** Additions-Operator. Der Additions-Operator (+) führt dazu, dass zwei Operanden addiert werden.
- **-** Subtraktions-Operator. Der Subtraktions-Operator (-) subtrahiert den zweiten Operanden vom ersten.
- ***** - Multiplikations-Operator. Der Multiplikations-Operator (*) führt dazu, dass zwei Operanden multipliziert werden.
- **/** - Divisions-Operator. Der Divisions-Operator (/) führt dazu, dass der erste Operand durch den zweiten dividiert wird.
- **!** - Logischer NICHT-Operator. Der logische Negations-Operator (logisches NICHT) erzeugt den Wert 0, wenn der Wert wahr ist (ungleich 0) und den Wert 1, wenn der Operand falsch ist (0).
- **%** - Modul-Operator. Das Ergebnis des Modul-Operators (%) ist der Rest, wenn der erste Operand durch den zweiten dividiert wird.
- **=** Zuordnungs-Operator. Ein Zuordnungs-Operator weist den Wert des rechten Operanden der Speicherstelle zu, die durch den linken Operanden benannt wurde.

Mit Hilfe von Klammern können Sie die Priorität der Berechnungsreihenfolge ändern. Dabei können Sie beliebige Operanden in Klammern setzen. Bei Operanden kann es sich auch um ganzzahlige Konstanten handeln. Bei Operanden kann es sich um reservierte interne Variablen handeln:

\$health – Die Gesundheit des aktuellen Objekts.
\$maxhealth – Die maximale Gesundheit des aktuellen Objekts.
\$attack – Der Angriffswert des aktuellen Objekts.
\$defense – Der Verteidigungswert des aktuellen Objekts.
\$level - Das Erfahrungs-Level des aktuellen Objekts.
\$mana – Der Mana-Wert des aktuellen Objekts.
\$maxmana – Der maximale Mana-Wert des aktuellen Objekts.
\$kingdom – Das Königreich des aktuellen Spielers.
\$x - Position x
\$y - Position y
\$gold - Die Goldreserve des aktuellen Spielers.
\$stone - Die Steinreserve des aktuellen Spielers.
\$food - Die Nahrungsreserve des aktuellen Spielers.
\$wood - Die Holzreserve des aktuellen Spielers.

Bei Operanden kann es sich um eigene definierte Variablen handeln: Fügen Sie einfach ein „\$“ links vor dem benutzerdefinierten Namen der Variablen ein: \$NAME. Bitte beachten Sie, dass als „NAME“ für benutzerdefinierte Variablen nur Namen zulässig sind, die sich von den reservierten internen Variablen unterscheiden.

Operanden können bestimmte Funktionen haben:

- **@gold (Spieler)** – Gibt den Goldwert für den Spieler zurück. In dieser Funktion ist der Spieler Operand und muss einen Wert von 1 bis 8 haben.
- **@stone (Spieler)** – Gibt den Steinwert für den Spieler zurück. In dieser Funktion ist der Spieler Operand und muss einen Wert von 1 bis 8 haben.
- **@food (Spieler)** – Gibt den Nahrungswert für den Spieler zurück. In dieser Funktion ist der Spieler Operand und muss einen Wert von 1 bis 8 haben.
- **@wood (Spieler)** – Gibt den Holzwert für den Spieler zurück. In dieser Funktion ist der Spieler Operand und muss einen Wert von 1 bis 8 haben.
- **@rnd (Nummer 1, Nummer 2)** – Diese Funktion gibt eine Zufallszahl zwischen dem Wert Nummer 1 sowie dem Wert Nummer 2 zurück. Die Operanden für diese Funktion lauten Nummer 1 und Nummer 2.

Beispiele für Ausdrücke:

```
(5*3 - 8)/12*7 >= ($My_VAR2/10 + 5)
oder
@gold (2) == $stone + 100
oder
$My_VAR1 = (5*3 - 8)/12*7
oder
$My_VAR1 = $gold + 100
oder
$My_VAR2 = 3 + $health
oder
$My_VAR1 = 2*$My_VAR1 - ($My_VAR2/10 + 5)
oder
@gold ($My_VAR1)
oder
$My_VAR1 = rnd ($My_VAR1, 4*$My_VAR1)
oder
$My_VAR2 = @stone + 100
```

13.1.4. SPIELER (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Seite legen Sie einen oder mehrere Spieler fest. Mit den Schaltflächen Alle auswählen und Auswahl aufheben können Sie schnell alle Spieler wählen bzw. die Auswahl rückgängig machen.

13.1.5. TEXT (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Eigenschaftsseite bearbeiten Sie Texte.

13.1.6. BILD (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Seite bearbeiten Sie ein Bild, das als Eigenschaft für bestimmte Aktionen festgelegt wurde. Klicken Sie auf Wählen, um ein Bild aus den Benutzer-Ressourcen auszuwählen. Durch Klicken auf die Schaltfläche Löschen machen Sie die Auswahl rückgängig. Klicken Sie auf Anzeigen, um eine Vorschau des Bildes anzuzeigen.

13.1.7. SOUND (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Seite bearbeiten Sie eine Sounddatei, die als Eigenschaft für bestimmte Aktionen festgelegt wurde. Klicken Sie auf Wählen, um ein Musikstück aus den Benutzer-Ressourcen auszuwählen. Durch Klicken auf die Schaltfläche Löschen machen Sie die Auswahl rückgängig. Klicken Sie auf Abspielen, um den gewählten Sound anzuhören und auf Stopp, um die Wiedergabe zu beenden.

13.1.8. MUSIK (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Seite bearbeiten Sie ein Musikstück, das als Eigenschaft für bestimmte Aktionen festgelegt wurde. Klicken Sie auf Wählen, um ein Musikstück aus den Benutzer-Ressourcen auszuwählen. Durch Klicken auf die Schaltfläche Löschen machen Sie die Auswahl rückgängig. Klicken Sie auf Abspielen, um das gewählte Musikstück anzuhören und auf Stopp, um die Wiedergabe zu beenden.

13.1.9. KARTE (EIGENSCHAFTSSEITE):

Auf dieser Seite bearbeiten Sie den Namen für die nächste Karte in der Kampagne. Diese Eigenschaft wird bei den Aktionen 'Spieler hat gewonnen' und 'Spieler wurde besiegt' verwendet, die zu einem erzwungenen Ende der Karte führen. Geben Sie den Hauptnamen (ohne Erweiterung) in das Eingabefeld ein, oder klicken Sie auf Wählen, um nach Karten auf der Festplatte zu suchen und einen Namen aus diesen Karten zu wählen.

13.2 AKTIONEN

In diesem Kapitel beschreiben wir alle Aktionen, die im Spiel möglich sind. Darüber hinaus werden auch die spezifischen Eigenschaften der jeweiligen Aktionen beschrieben.

13.2.1 AUFGABE HINZUFÜGEN (AKTION):

Mit dieser Aktion fügen Sie eine Aufgabe der Aufgabenliste im Spiel hinzu. Aufgaben bestehen aus Text sowie einem Bild. Der Name der Aufgabe ist der Name der Aktion. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Text** (Eigenschaftsseite) (siehe 10.)
- **Bild** (Eigenschaftsseite) (siehe 10.)

13.2.2. AUFGABE ENTFERNEN (AKTION):

Mit dieser Aktion entfernen Sie eine Aufgabe, die zuvor mit Aufgabe hinzufügen hinzugefügt wurde. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Aufgabe** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie die zu entfernende Aufgabe aus dem Kombinationsfeld.

13.2.3. OBJEKT ANZEIGEN (AKTION):

Mit dieser Aktion können Sie Objekte anzeigen, bei denen die Eigenschaft Erscheint nicht gesetzt ist. Nach die Durchführung der Aktion wird das Objekt auf der Karte angezeigt. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)

13.2.4 DIPLOMATIE-EINSTELLUNGEN ÄNDERN (AKTION):

Mit Hilfe dieser Aktion können Sie die Diplomatie-Einstellungen während des Spiels ändern. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Königreich** (Eigenschaftsseite) – Bestimmt die beiden Königreiche, deren Diplomatie-Einstellungen neu festgelegt werden.
- **Diplomatie** (Eigenschaftsseite) – Besteht aus zwei Gruppen mit drei Schaltflächen. Weitere Einzelheiten zu diesen Schaltflächen finden Sie unter 9.5.

13.2.5. OBJEKT BESITZER ÄNDERN (AKTION):

Mit dieser Aktion ändern Sie den Besitzer eines oder mehrerer Objekte. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Königreich** (Eigenschaftsseite) – Auf dieser Seite wählen Sie einen neuen Besitzer.

13.2.6 SPIELERSTATUS ÄNDERN (AKTION):

Mit dieser Aktion können Sie verhindern, dass ein Spieler das Spiel gewinnt oder verliert bzw. ihn in die Lage versetzen zu gewinnen oder zu verlieren. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Status** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie das Königreich bzw. den Spieler, dessen Status geändert werden soll. Aktivieren oder deaktivieren Sie eine der folgenden Optionen: **Königreich kann nicht gewinnen** oder **Königreich kann nicht verlieren**.

13.2.7 KONVERSATION (AKTION):

Mit dieser Aktion starten Sie eine Konversation, die im Dialogfeld Konversationen definiert wurde. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Konversation** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie die Konversation aus dem Kombinationsfeld, die gestartet werden soll.

13.2.8. OBJEKT ZERSTÖREN (AKTION):

Mit dieser Aktion vernichten Sie ein oder mehrere Objekte. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)

13.2.9. OBJEKT LÖSCHEN (AKTION):

Entspricht der Aktion Objekt zerstören, jedoch verschwindet das Objekt sofort ohne die Anzeige der Todesanimation.

13.2.10. BEREICH UNTERSUCHEN (AKTION):

Mit dieser Aktion untersuchen Sie einen Kartenbereich für eine bestimmte Zeit. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Allgemein** (Eigenschaftsseite) – Sie können eine Zeitdauer festlegen und die Option Nebel auflösen aktivieren.

Hinweis: Die Zeitdauer wird in Millisekunden angegeben

- **Bereich** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.2)

13.2.11. AUSDRUCK (AKTION):

Mit dieser Aktion können Sie Ausdrücke ausführen. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Ausdruck** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.3)

13.2.12. REGEL BEHALTEN (AKTION):

Mit dieser Aktion sorgen Sie dafür, dass eine Regel für die Dauer des Spiels aktiv ist. Alle Regeln mit dieser Aktion bleiben bis zum Ende des Spiels gültig. Für diese Aktion gibt es keine Eigenschaften.

13.2.13. KARTE LADEN (AKTION):

Setzen Sie diese Aktion in einer Kampagne ein, wenn die nächste Karte geladen werden soll. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Karte** (Eigenschaftsseite) (siehe 8.)

13.2.14. ANSICHT SPERREN (AKTION):

Mit dieser Aktion wird die Ansicht eines definierten Bereichs eine bestimmte Zeit eingefroren. Sie können im definierten Bereich keinen Bildlauf durchführen.

- **Zeit** (Eigenschaftsseite) - Definiert den Zeitraum in Millisekunden.
- **Bereich** (Eigenschaftsseite) - Definiert den Bereich (siehe 13.1.2.)

13.2.15. EINHEITEN SPERREN/SPERRUNG AUFHEBEN:

Mit dieser Aktion werden Einheiten gesperrt oder die Sperrung von Einheiten wird aufgehoben. Das bedeutet, der Spieler kann gesperrte Einheiten erst dann befehligen, nachdem die Sperrung aufgehoben wurde. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Sperrung/Sperrung** aufheben (Eigenschaftsseite) – Bestimmt die Einheit, die gesperrt bzw. deren Sperrung aufgehoben werden soll.

13.2.16. OBJEKT BEFEHLIGEN (AKTION):

Mit dieser Aktion erteilen Sie Einheiten Befehle. Der Befehl wird in einem spezifischen Bereich ausgeführt. Diese Aktion hat drei Eigenschaftsseiten:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Bereich** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.2.)
- **Befehl** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem Kombinationsfeld.

13.2.17. SPIELER WURDE BESIEGT (AKTION):

Mit dieser Aktion können Sie zwingend festlegen, dass ein Spieler das Spiel verliert. Anschließend wird die nächste Karte geladen. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Spieler** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.10.4.)
- **Karte** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.9.)

13.2.18. SPIELER HAT GEWONNEN' (AKTION):

Mit dieser Aktion können Sie zwingend festlegen, dass ein Spieler das Spiel gewinnt. Anschließend wird die nächste Karte geladen. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Spieler** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.10.4.)
- **Karte** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.9.)

13.2.19. BILDLAUF DURCHFÜHREN (AKTION):

Diese Aktion verschiebt die Ansicht vom Zentrum des einen Kartenbereichs zum Zentrum eines anderen Kartenbereichs.

- **Bereich** (Eigenschaftsseite)/erster Bereich/ - Definiert den Startbereich (siehe 13.1.2.)
- **Bereich** (Eigenschaftsseite)/zweiter Bereich/ - Definiert den Endbereich (siehe 13.1.2.)

13.2.20. CHAT-NACHRICHT SENDEN (AKTION):

Mit dieser Aktion wird eine Nachricht an den oder die gewählten Spieler versandt.

- **Spieler** (Eigenschaftsseite) – Bestimmt den oder die Spieler, die diese Nachricht erhalten sollen (siehe 13.10.4.).
- **Nachricht** – Geben Sie in dieses Feld eine eigene Nachricht ein.

13.2.21. OBJEKT-VOREINSTELLUNGEN FESTLEGEN (AKTION):

Mit dieser Aktion werden die Einstellungen für ein oder mehrere gewählte Objekte festgelegt. Sie können Eigenschaften mit Hilfe eines Ausdrucks unter Verwendung interner reservierter Variablen festlegen. Diese Aktion hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Ausdruck** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.3.)

13.2.22. TIMER SETZEN (AKTION):

Mit dieser Aktion wird ein Timer gestartet, der die Zeit in Millisekunden misst. Die aktuelle Zeit wird als Variable gespeichert und hat denselben Namen wie die Aktion. Um die Zeit anzuzeigen, können Sie die Variable durch einen Ausdruck bzw. eine Bedingung auslesen. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Timer** (Eigenschaftsseite) – Geben Sie den Anfangswert für den Timer in das Eingabefeld Variable ein. Falls gewünscht, können Sie die Option Countdown aktivieren.

Hinweis: Beim Wert der Variablen kann es sich um einen Ausdruck handeln

13.2.23. NACHRICHT ANZEIGEN (AKTION):

Mit dieser Aktion wird eine Nachricht auf dem Bildschirm eingeblendet.

- **Titel der Nachricht** – Der Text, der neben dem angezeigten Bild erscheint.
- **Text** (Eigenschaftsseite) – Geben Sie in dieses Feld den Text ein.
- **Bild** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie das Bild, das neben dem Text der Nachricht angezeigt werden soll (siehe 10.)

13.2.24. HANDLUNGSBILDSCHIRM ANZEIGEN (AKTION):

Mit dieser Aktion wird ein Bildschirm mit der Hintergrundgeschichte angezeigt. Sie sehen ein Bild und können die Sounds und Musikeinspielungen anhören. Der Text wird während eines bestimmten Zeitraums abgespult. Diese Aktion hat fünf Eigenschaftsseiten:

- **Zeit** (Eigenschaftsseite) – Geben Sie in dieses Feld die Bildlaufzeit für den Text ein. Wenn Sie die Option Automatisches Schließen aktivieren, wird der Handlungsbildschirm automatisch nach Ablauf der Bildlaufzeit geschlossen.

Hinweis: Die Zeitdauer wird in Millisekunden angegeben.

- **Text** (Eigenschaftsseite) – Geben Sie in dieses Feld den Text ein.
- **Bild** (Eigenschaftsseite) – Das die Handlung begleitende Bild (siehe 10.)
- **Sound** (Eigenschaftsseite) – Der die Handlung begleitende Sound (siehe 11.1.)
- **Musik** (Eigenschaftsseite) – Die die Handlung begleitende Musik (siehe 12.)

13.2.25. OBJEKT PRODUZIEREN (AKTION):

Diese Aktion produziert ein Objekt an der gewählten Kartenposition innerhalb eines Königreichs.

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie den Objekttyp aus dem Kombinationsfeld. Bestimmen Sie den Besitzer des Objekts und wie viele Objekte erstellt werden sollen (dabei handelt es sich um einen Wert und keinen Ausdruck).
- **Bereich** (Eigenschaftsseite) – Definiert den Bereich, in dem das Objekt erscheinen wird (siehe 13.1.2.).

13.2.26. TIMER STOPPEN (AKTION):

Mit dieser Aktion stoppen Sie die Zeitmessung, die durch eine vorherige Aktion vom Typ Timer setzen ausgelöst wurde. Diese Aktion hat eine Eigenschaftsseite:

- **Timer** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie aus dem Kombinationsfeld den Timer, der gestoppt werden soll.

13.2.27. SPERRUNG DER ANSICHT AUFHEBEN (AKTION):

Mit dieser Aktion heben Sie die Sperrung einer Ansicht auf, die zuvor mit einer Aktion vom Typ Ansicht sperren gesperrt wurde.

13.3 EREIGNISSE

In diesem Kapitel beschreiben wir alle Ereignisse, die im Spiel möglich sind, sowie ihre spezifischen Eigenschaften. Die Angabe, dass ein **Ereignis auftritt** bedeutet, dass der Wert des Ereignisses **TRUE** ist.

13.3.1. OBJEKT IM BEREICH (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn sich gewisse Kartenobjekte in einem bestimmten Bereich befinden. Dieses Ereignis hat zwei Eigenschaftsseiten:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Bereich** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.2.)

13.3.2. OBJEKT WURDE ZERSTÖRT (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn gewisse Kartenobjekte zerstört oder vernichtet werden. Dieses Ereignis hat eine Eigenschaftsseite:

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie das oder die Objekte (siehe 13.1.1.)

13.3.3. OBJEKT BETRITT BEHÄLTEROBJEKT (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn gewisse Kartenobjekte in ein anderes Kartenobjekt gelangen, bei dem es sich um einen Behälter handelt. Behälter sind Objekte, die Platz für andere Objekte bieten. Beispiel: Ein Bauer ist ein Behälter, wenn er einen Gegenstand trägt. Beim Behälter kann es sich auch um ein Gasthaus handeln, da sich dort Einheiten aufhalten können. Beispiele für Behälterobjekte sind Fliegende Teppiche, Karawanen, Schiffe, usw..

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Halter** (Eigenschaftsseite) – Eine spezielle Variante der Eigenschaftsseite Objekt (siehe 13.1.1.)

13.3.4. OBJEKT VERLÄSST BEHÄLTEROBJEKT (EREIGNIS):

Entspricht dem Ereignis Objekt betritt Behälterobjekt, jedoch tritt das Ereignis diesmal auf, wenn das Objekt das Behälterobjekt verlässt.

13.3.5. OBJEKT IST VORHANDEN (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn das Objekte existiert (oder lebt).

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)

13.3.6. SPIELER WURDE BESIEGT (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn ein Spieler ein Spiel verliert. Der Spieler ist die Eigenschaft für dieses Ereignis.

- **Spieler** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.10.4.)

13.3.7. SPIELER HAT GEWONNEN (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn ein Spieler ein Spiel gewinnt. Der Spieler ist die Eigenschaft für dieses Ereignis.

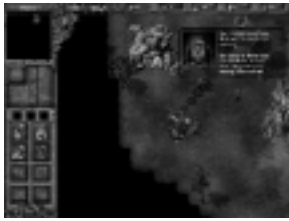
- **Spieler** (Eigenschaftsseite) – Wählen Sie den oder die Spieler (siehe 13.10.4.)

13.3.8. OBJEKT-AUSDRUCK (EREIGNIS):

Dieses Ereignis tritt auf, wenn ein Ausdruck für gewisse Objekte ausgeführt wird. Das bedeutet, dieses Ereignis tritt auf, wenn eine oder mehrere Eigenschaften des Objekts geändert wurden.

- **Objekt** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.1.)
- **Ausdruck** (Eigenschaftsseite) (siehe 13.1.3.)

14. KONVERSATION



41E

Die realistischen Konversationen bestehen aus mehreren Phrasen, die von einer, zwei oder mehr Figuren geäußert wurden. Die Konversationen im Spiel ähneln weitestgehend tatsächlichen Situationen. Der Unterschied ist, dass es sich bei den Teilnehmern der Konversation nicht um Menschen handelt. Die Teilnehmer von Spiel-Konversationen sind Einheiten, und der Spieler beherrscht die Konversationen. Er entscheidet, welche Phrase geäußert werden soll, wenn mehrere zur Auswahl stehen. Im Spiel werden die Konversationen in Form von Feldern mit Text sowie einem Bild der sprechenden Einheit angezeigt. [img.41E]. Jede Konversation kann mehr als eine Anfangsphrase haben. Die Anfangsphrase kann aus bis zu sechs Phrasen bestehen. Jede Phrase hat bis zu sechs Anschlussphrasen. Neben Wörtern können Phrasen auch Sounds enthalten.

Die Anzahl der Konversationen auf einer Karte ist nicht begrenzt. Jede Konversation ist völlig unabhängig von der nächsten. Die Phrasen aus einer Konversation können nicht in einer anderen verwendet werden. Eine Konversation kann beliebig viele Phrasen enthalten. Bei jeder Phrase kann es sich um die Anschlussphrase einer anderen Phrase handeln. Auf diese Weise erstellen Sie einen Konversationsbau. Die Knoten werden dabei durch die Phrase dargestellt, die durch die jeweiligen Folge-Relationen zwischen den Phrasen verbunden sind. Sie können Schleifen programmieren (eine Phrase ist gleichzeitig ihre eigene Anschlussphrase), aber wir empfehlen dies nicht, da sonst das Spiel in einer endlosen Schleife kreist. Zu Beginn einer Konversation wird das Spiel unterbrochen und Sie können nur mit den Dialogfeldern der **Phrasen** arbeiten.

Im Dialogfeld **Konversationen** erstellen und bearbeiten Sie Konversationen. Um dieses Dialogfeld zu öffnen, wählen Sie den Befehl **Konversationen** im Menü **Karte**. Um eine neue **Konversation** zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu** neben dem Kombinationsfeld **Konversation**. Das kleine Dialogfeld **Neue Konversation** wird eingeblendet. Sie können in diesem Dialogfeld einen Namen für die Konversation bestimmen. Eine neue Konversation mit einem vorgewählten Namen erscheint im Kombinationsfeld **Konversation**. Um den Namen der Konversation zu ändern, klicken Sie auf **Umbenennen**. Um die Konversation von der Karte zu entfernen, klicken Sie auf **Löschen**. Die drei Schaltflächen (**Neu**, **Löschen** und **Umbenennen**) sowie das Kombinationsfeld **Konversation** befinden sich oberhalb der Trennlinie oben im Dialogfeld.

Mit den Steuerungen unterhalb der Trennlinie bearbeiten Sie die Eigenschaften der gewählten Konversation. Das Listenfeld **Phrasen** enthält sämtliche Phrasen der Konversation.

Um eine neue Phrase hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu** unterhalb des Listenfelds **Phrasen**. Klicken Sie auf **Löschen**, um eine gewählte Phrase zu entfernen. Um den Namen einer Phrase zu ändern, geben Sie den neuen Namen in das Feld **Gewählte Phrase** ein. Um eine Phrase festzulegen, mit der eine Konversation initiiert (gestartet) werden soll, klicken Sie auf das Kontrollkästchen links neben dem Namen der Phrase. Konversationen können bis zu sechs Anfangsphrasen haben.

Hinweis: Mit bis zu sechs Phrasen kann eine Konversation initiiert werden

Links neben dem Listenfeld **Phrasen** befinden sich die Eigenschaften für die zurzeit gewählte Phrase. Für jede Phrase gibt es bis zu vier Eigenschaftsgruppen.

Allgemein (Eigenschaftsseite):

- **Quelle** – Hier legen Sie das Objekt fest, das diese Phrase äußert. Wählen Sie das Objekt im Hauptprogrammfenster, und klicken Sie auf **Festlegen**. Um das Objekt zu löschen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**. Klicken Sie auf **Anzeigen**, um das Objekt zu sehen, das die Phrase spricht. Das Objekt wird anschließend im Hauptprogrammfenster zentriert.
- **Bedingung** (Textfeld) – Geben Sie den Ausdruck ein, der den Wert TRUE haben muss, bevor die Phrase geäußert wird. Dabei ist jeder beliebige Ausdruckstyp möglich (siehe 13.1.3.) Wenn das Ergebnis des Ausdrucks TRUE (ungleich Null) lautet, wird die Phrase angezeigt.
- **Ergebnis** (Textfeld) – Geben Sie das Ergebnis ein, das gültig ist, nachdem die Phrase geäußert wurde. Beim Ergebnis kann es sich um einen beliebigen Ausdruck handeln. Es hat direkte Auswirkungen auf das Spiel.

Beispiel:

Bedingung: \$MyVAR <= 3, wir aktiviert, wenn der Wert der Variablen „MyVar“ kleiner als 3 ist. Wenn dieser Ausdruck den Wert TRUE hat, erscheint die Phrase, und der Ausdruck im Feld **Ergebnis** wird ausgeführt.

Ergebnis: \$MyVAR = \$MyVar + 1, bei Ausführung dieses Ausdrucks wird ein neuer Wert der Variablen „MyVAR“ zugewiesen.

Text (Eigenschaftsseite):

Geben Sie den Text der Phrase auf dieser Seite ein. Der Text darf maximal 1.000 Zeichen lang sein.

Symbol und Sound (Eigenschaftsseite):

- Sie haben die Möglichkeit, ein eigenes Symbol für die Einheit zu wählen, welche die Phrase äußert. Sie wählen das Symbol aus den eigenen Bild-Ressourcen. Sie können die Zuweisung eines eigenen Symbols rückgängig machen (um das Standardsymbol der Einheit wieder herzustellen). Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Löschen**. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anzeigen**, um Symbole anzuzeigen.
- Sie können außerdem einen Sound wählen, der abgespielt wird, solange der Text der Phrase angezeigt wird. Klicken Sie auf **Wählen**. Um den gewählten Sound anzuhören, klicken Sie auf **Abspielen**. Wählen Sie **Stopp**, um die Wiedergabe zu unterbrechen. Durch Klicken auf die Schaltfläche **Löschen** entfernen Sie einen zuvor gewählten Sound.

Anschlussphrase (Eigenschaftsseite):

Auf dieser Seite legen Sie die Anschlussphrase für die gewählte Phrase fest. Die Anschlussphrasen werden im Listenfeld **Phrasen** aufgelistet. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um neue Anschlussphrasen hinzuzufügen. Ein Dialogfeld mit den als Anschlussphrasen geeigneten Phrasen wird geöffnet. Wählen Sie eine Phrase aus der Liste, und klicken Sie auf **Wählen**. Nachdem Sie eine Phrase aus dem Listenfeld **Phrasen** gewählt haben, wird der Text der Phrase rechts eingeblendet. Sie können ihn lesen und bearbeiten. Um eine Phrase aus der Liste der Anschlussphrasen zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Entfernen**.

Hinweis: Jede Phrase kann bis zu sechs Anschlussphrasen haben.

So starten Sie eine Konversation mit Regeln und der Aktion „Konversation“

Öffnen Sie das Dialogfeld **Regeln**. Definieren Sie eine neue Aktion vom Typ „Konversation“. Geben Sie dieser Aktion den Namen **Konv1**. Im Dropdown-Listenfeld auf der Eigenschaftsseite für diese Aktion wählen Sie die vorhandene Konversation (sollte diese Liste leer sein, erstellen Sie zunächst die Konversation und kehren anschließend zum Dialogfeld **Regeln** zurück). Erstellen Sie jetzt eine neue Regel. Fügen Sie **Konv1** der Liste **Regelaktionen** hinzu. Geben Sie eine beliebige Bedingung in das Feld **Bedingung für Regel** ein (siehe 13.). Sobald die Regel den Wert TRUE annimmt, wird die Aktion durchgeführt und die Konversation beginnt.

KAMPAGNEN ERSTELLEN [img.44E]



44E

Eine Kampagne besteht aus mehreren Karten, die in einer definierten Reihenfolge erscheinen. Die Reihenfolge wird über die Karten definiert. Aktionen: Karte laden, Spieler hat gewonnen und Spieler wurde besiegt. Weitere Informationen über diese Aktionen finden Sie in den Abschnitten 13.2.13, 13.2.17 sowie 13.2.18. Bei der Kampagne handelt es sich um eine Datei mit den Kartendateien sowie einigen zusätzlichen Informationen über die Kampagne. Um eigene Kampagnen zu definieren, starten Sie den Kampagnen-Editor von TZAR (**TzarCampaign.exe**), der sich im Programmordner von TZAR befindet. Beim Kampagnen-Editor handelt es sich um eine sehr einfache Anwendung. Im Hauptprogrammfenster befinden sich zwei Eigenschaftsseiten. Die erste Eigenschaftsseite enthält eine Liste aller Kampagnen-Karten. Klicken Sie auf **Importieren**, um Karten der Kampagne hinzuzufügen. Um Karten zu exportieren, die sich bereits in der Kampagne befinden, wählen Sie die Karte und klicken auf **Exportieren**. Um eine Karte aus der Kampagne zu entfernen, wählen Sie die Karte und klicken auf **Löschen**.

Es ist möglich, weitere Informationen über die einzelnen Karten anzuzeigen. Wählen Sie dazu die Karte, und klicken Sie auf **Beschreibung** (weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 8.2.). Klicken Sie auf **Informationen**, um bestimmte Details zur spezifischen Karte anzuzeigen. Um eine Karte als Startpunkt der Kampagne festzulegen, aktivieren Sie das Feld links neben dem Namen der Karte. Es ist möglich, mehr als eine Karte als Startkarte festzulegen. Wenn Sie keine Karte als Startkarte festlegen, ist die Kampagne nicht gültig. Sie können eine ausführliche Beschreibung der Kampagne auf der Beschreibungsseite eingeben. Beim Spielen der Kampagne wird dieser Text auf dem Bildschirm der Kampagne angezeigt. Wählen Sie den Befehl **Speichern** im Menü **Datei**, oder klicken Sie auf das entsprechende Symbol auf der Symbolleiste, um die Kampagne zu speichern.

Hinweis: Damit Sie Ihre Kampagnen im Spiel wählen können, müssen Sie diese im Ordner **TZARCAMPAGN** speichern.

Wählen Sie den Befehl **Öffnen** im Menü **Datei**, oder klicken Sie auf das entsprechende Symbol auf der Symbolleiste, um eine vorhandene Kampagne zu öffnen. Wenn Sie gerade dabei sind, eine andere Kampagne zu bearbeiten, erhalten Sie die Möglichkeit, diese Karte vor dem Öffnen der neuen Kampagne zu speichern.

Um eine neue Kampagne zu erstellen, wählen Sie den Befehl **Neu** im Menü **Datei**.

ATTRIBUTE DER EUROPÄISCHEN EINHEITEN

EINHEIT	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU	SICHT	ANGRIFFS- REICHWEITE	GESUNDHEIT	ANGRIFFS- FÄHIGKEIT	VERTEI- DIGUNG	GEBÄUDE	VORAUSSETZUNG
Tagelöhner	50N	8	5		50	5	0	Burg	*
Millizsoldat	50N	12	5		65	6	3	Kaserne	*
Bogenschütze	40N, 20H	12	10	6	50	5	0	Kaserne	*
Stabkämpfer	120N	14	5		120	8	0	Kaserne	*
Pikenier	90N, 40G	18	5		75	8	4	Kaserne	Technologie Hellebarde
Langbogenschütze	90N, 70G	30	16	12	50	5	2	Kaserne	Technologie Langbogen
Ritter	120N, 90G	30	5		120	12	6	Kaserne	Technologie Plattenpanzer
Kreuzritter			5		180	14	8	Bruthöhle	Technologie Kreuzzug
Priester	150G	30	20	18	60	20	0	Kathedrale	*
Spion	150G	30	12		50	20	0	Burg	Technologie Spionage
Magier	150G	30	14	10	60	5	0	Magierturm	*
Karawane	400N, 200H	50	7		350	0	0	Marktplatz	Technologie Handelsrouten

ATTRIBUTE DER ASIATISCHEN EINHEITEN

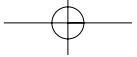
EINHEIT	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU	SICHT	ANGRIFFS- REICHWEITE	GESUNDHEIT	ANGRIFFS- FÄHIGKEIT	VERTEI- DIGUNG	GEBÄUDE	VORAUSSETZUNG
Tagelöhner	40N	8	5		50	5	0	Burg	*
Ronin	40N	8	5		50	7	0	Kaserne	*
Bogenschütze	40N, 20H	12	10	6	50	5	0	Kaserne	*
Samurai	90N, 40G	12	6		120	10	4	Kaserne	*
Berittener									
Bogenschütze	120N, 40G	20	12	7	75	7	0	Kaserne	Technologie Reiten
Berittene Samurai	100N, 60G	22	5		160	14	4	Kaserne	Technologie Bushido
Streitwagen	150N, 150H	25	5		180	3	5	Kaserne	Technologie Gepanzerter Streitwagen
Ninja	80G	20	10		90	12	5	Burg	Technologie Ninjas
Priester	150G	30	14		120	10	10		*
Mönch	250N	20	5		120	6	6	Kloster	*
Magier	150G	30	14	10	60	8	0	Magierturm	*

ATTRIBUTE DER ARABISCHEN EINHEITEN

EINHEIT	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU	SICHT	ANGRIFFS- REICHWEITE	GESUND- HEIT	ANGRIFFS- FÄHIGKEIT	VERTEI- DIGUNG	GEBÄUDE	VORAUSSETZUNG
Tagelöhner	50N	8	5		50	5	0	Burg	*
Millizsoldat	50N	12	5		50	6	1	Kaserne	*
Bogenschütze	40N, 20H	12	10	6	50	5	0	Kaserne	*
Speerkämpfer	60N, 50G	18	5		75	6	2	Kaserne	Technologie Hellebarde
Satrap	120N	14	5		120	8	0	Kaserne	Technologie Sklaverei
Kavallerie	100N, 60G	20	5		90	10	2	Kaserne	*
Berittener	100N, 50G	20	12	7	75	6	2	Kaserne	Technologie Reiten
Bogenschütze									
Dschinnkämpfer	100N	8	5		10	18	2	Ehemaliger Bauer	Technologie Dschinn
Priester	150G	30	20	18	60	20	0	Moschee	*
Spion	150G	30	12		50	20	0	Burg	Technologie Spionage
Magier	150G	30	14	10	60	8	0	Magierturm	*
Karawane	500N	30	5		150			Marktplatz	Technologie Handelsrouten
Janitschar	120N, 80G	25	5		130	18	4	Kriegs-Gilde	Technologie Janitschar

ATTRIBUTE DER ASIATISCHEN GEBÄUDE

GEBÄUDE	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU	SICHT	WIDERSTAND	GESUND- HEIT	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf eigene Gebäude)	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf andere Gebäude)	VORAUSSETZUNG
Haus	75H	20	4	50	500	*	*	*
Sägewerk	100H	30	4	80	800	*	*	*
Lagerhaus	200H	30	5	80	800	*	*	*
Bauernhof	200H	30	5	80	800	*	*	*
Hafen	200H, 200G	60	5	200	1400	+300	-100	*
Schmiede	150H, 150N	40	5	80	800	*	*	Schmiede
Werkstatt	150H, 150N	40	5	80	800	*	*	Schmiede
Kloster	200S, 200N	40	6	200	1000	+100	-200	Kathedrale
Gasthaus	200H, 200N	40	5	150	1000	*	*	Handler-Gilde
Marktplatz	200H, 200N	60	8	200	1400	*	*	*
Kaserne	200S, 200N	60	6	500	1400	*	*	*
Stall	200H, 200N	40	5	80	800	*	*	*
Vorposten	400S, 200H	60	8	500	2000	+400	-400	Burg
Burg	1500S, 1500H	120	12	1000	8000	+500	-300	*
ShaoLin-Tempel	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	Technologie Buddhismus
Magier-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	*
Handler-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	Gasthaus
Krieger-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	Schmiede



TECHNOLOGIEN DER EUROPÄER

TECHNOLOGIE	KOSTEN Gold	ERFOR- SCHUNGSZEIT Sekunden	WIRD ERFORSCHT IN	VORTEILE P-Punkt
FEUDALISMUS	300	30	Burg	Bauern verursachen 20% weniger Kosten
ARCHITEKTUR	300	30	Burg	Gebäude, Steinwälle, Tore und Brücken werden 20% schneller gebaut
LERNEN	400	30	Burg	Erfahrung bis zu Level 4 möglich / Krieger-Gilde verfügbar
WECHSELNDE FELDER	400	20	Bauernhof	Bauern tragen 2P mehr Nahrung von den Feldern
TIERHALTUNG	300	20	Bauernhof	Zähme Rinder sind verfügbar
GEHARTETES EISEN	400	30	Schmiede	Schwertangriffe sind 1P stärker / Hellebarde verfügbar
PLATTENPANZER	1400	30	Schmiede	Ritter sind verfügbar
SCHUPPENPANZER	400	30	Schmiede	Verteidigung von Infanterieeinheiten ist 1P höher / Kettenpanzer verfügbar
KETTENPANZER	400	30	Schmiede	Verteidigung von Infanterieeinheiten ist 2P höher
HELLEBARDE	600	30	Schmiede	Pikeniere sind verfügbar
SÄGE	400	20	Sägewerk	Bauern können 2P mehr Holz tragen
ARMBRUST	400	30	Sägewerk	Pfeilangriffe sind 1P stärker
LANGBOGEN	700	45	Sägewerk	Langbogenschützen sind verfügbar
GOLDMINE	400	20	Lagerhaus	Bauern können 2P mehr Gold tragen
STEINBRUCH	400	20	Lagerhaus	Bauern können 2P mehr Steine tragen
TECHNIK	400	30	Werkstatt	Angriffe mit Katapulten und schweren Katapulten sind 5P stärker
KANONENTÜRME	400	30	Werkstatt	Kanonentürme sind verfügbar
HELDENTUM	500	30	Krieger-Gilde	Unbegrenzte Erfahrung / Helden verfügbar / Technologie Führung verfügbar
FÜHRUNG	500	30	Krieger-Gilde	Einheiten um einen Helden gewinnen an Erfahrungen hinzu / Technologie Ehre verfügbar
EHRE	500	30	Krieger-Gilde	Helden greifen 50% stärker an, wenn sie gegen andere Helden kämpfen
KRIEGSFÜHRUNG	400	30	Krieger-Gilde	Lernen wird beschleunigt / Technologie Taktiken verfügbar
SOLDNER	600	30	Krieger-Gilde	Die Rekrutierung von Soldnern in Gasthäusern ist möglich / Technologie Heldenhafte Aufgabe verfügbar
HELDENHAFTE AUFGABE	800	30	Krieger-Gilde	Die Rekrutierung von Helden in Gasthäusern ist möglich / Technologie Ruhm verfügbar
RUHM	500	30	Krieger-Gilde	Soldner sind besser, erfahrener und verursachen weniger Kosten
TAKTIKEN	800	30	Krieger-Gilde	Beschleunigt das Lernen, ermöglicht das Training an einer Puppe
BELAGERUNGS- TAKTIKEN	1200	30	Krieger-Gilde	Schwere Katapulte sind verfügbar
BODYBUILDING	1200	60	Krieger-Gilde	Trefferpunkte werden um 5P pro neuem Level erhöht
LANDUNGSTAKTIKEN	300	30	Hafen	In Schiffen haben 50% mehr Einheiten Platz
FANATISMUS	400	30	Kathedrale	Gebäude sind 50% widerstandsfähiger / Technologie Kreuzzug verfügbar
KREUZZUG	1400	90	Kathedrale	Kreuzzug verfügbar
SPIONAGE	400	30	Kathedrale	Spione sind verfügbar
SEGEN	400	30	Kathedrale	Der Spruch Segen ist verfügbar und erhöht die Angriffsfähigkeit von Einheiten um 8P
MEDIZIN	500	30	Kathedrale	Heilung ist aus größerer Reichweite möglich
HEILUNG	400	30	Kathedrale	Spruch Heilung ist verfügbar / Technologie Medizin ist verfügbar
INQUISITION	400	30	Kathedrale	Auswirkungen des Spruchs Exorzismus sind 5P höher
HANDELSROUTEN	400	30	Händler-Gilde	Karawanen und Handelsschiffe sind verfügbar / Technologie Kartografie ist verfügbar
KARTOGRAFIE	800	30	Händler-Gilde	Galeonen sind verfügbar
WUCHER	300	30	Händler-Gilde	Kredite sind in Gasthäusern verfügbar / Technologie Glücksspiel ist verfügbar
GLÜCKSPIEL	500	30	Händler-Gilde	Glücksspiel ist in Gasthäusern verfügbar
VERSORGUNGSLAGER	500	30	Händler-Gilde	Bevölkerungsgrenze ist 50% höher
BESTECHUNG	300	30	Händler-Gilde	Bauern können feindliche Einheiten bestechen
HANDELSSTEUERN	500	30	Händler-Gilde	Erhöht den Handelsprofit um 5%
FLEDERMAUS	400	30	Magier-Gilde	Magier können Fledermäuse produzieren / Technologie Steingolem verfügbar
STEINGOLEM	800	30	Magier-Gilde	Magier können Steingolems erschaffen
UNSICHTBARKEIT	500	30	Magier-Gilde	Magier können Einheiten vorübergehend unsichtbar machen
BLITZ	400	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Blitz einsetzen
EINFRIEREN	800	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Einfrieren einsetzen

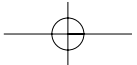
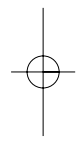


ATTRIBUTE DER EUROPÄISCHEN GEBÄUDE

GEBÄUDE	KOSTEN N.Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU	SICHT	WIDERSTAND	GESUND- HEIT	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf eigene Gebäude)	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf andere Gebäude)	VORAUSSETZUNG
Haus	75H	20	4	50	500	*	*	*
Sägewerk	100H	30	4	80	800	*	*	*
Lagerhaus	200H	30	5	80	800	*	*	*
Bauernhof	200H	30	5	80	800	*	*	*
Hafen	200H, 200G	60	8	200	1400	+300	-100	*
Schmiede	150H, 150N	40	5	80	800	*	*	Schmiede
Werkstatt	150H, 150N	40	5	80	800	*	*	Schmiede
Kirche	200S, 200N	40	6	200	1000	+100	-200	Kathedrale
Gasthaus	200H, 200N	40	5	150	1000	-200	-200	Händler-Gilde
Marktplatz	200H, 200N	60	6	200	1400	*	*	Händler-Gilde
Kaserne	200S, 200N	60	6	500	2000	*	*	Händler-Gilde
Stall	200H, 200N	40	5	80	800	*	*	Burg
Vorposten	400S, 200H	60	8	500	2000	+200	-200	Burg
Burg	1500S, 1500H	120	12	1000	8000	+400	-200	*
Kathedrale	2000S, 2000G	700	8	700	5000	+300	-50	*
Magier-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-50	Gasthaus
Händler-Gilde	2000S, 2000G	700	8	700	5000	+300	-50	Gasthaus
Krieger-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-50	Schmiede

ATTRIBUTE DER ARABISCHEN GEBÄUDE

GEBÄUDE	KOSTEN N.Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU	SICHT	WIDERSTAND	GESUND- HEIT	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf eigene Gebäude)	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf andere Gebäude)	VORAUSSETZUNG
Haus	75H	20	4	50	500	*	*	*
Sägewerk	100H	30	4	80	800	*	*	*
Lagerhaus	200H	30	5	80	800	*	*	*
Bauernhof	200H	30	5	80	800	*	*	*
Hafen	200H, 200N	60	8	200	1400	+300	-100	*
Schmiede	150H, 150N	40	5	80	800	*	*	Schmiede
Werkstatt	150H, 150N	40	5	80	800	*	*	Schmiede
Kirche	200S, 200N	40	6	200	1000	+100	-200	Kathedrale
Gasthaus	200H, 200N	40	5	150	1000	-200	-200	Händler-Gilde
Marktplatz	200H, 200N	60	6	200	1400	*	*	Händler-Gilde
Kaserne	200S, 200N	60	6	500	2000	*	*	Händler-Gilde
Stall	200H, 200N	40	5	80	800	*	*	Burg
Vorposten	400S, 200H	60	8	500	2000	+400	-400	Burg
Burg	1500S, 1500H	120	12	1000	8000	+500	-300	*
Werkstatt	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	*
Magier-Gilde	2000S, 2000G	700	8	700	5000	+300	-300	Gasthaus
Händler-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	Schmiede
Krieger-Gilde	2000S, 2000G	90	8	700	5000	+300	-300	Schmiede
Magierwerkstatt	300S	20	5	200	1200	*	*	Technologie Hexerei



TECHNOLOGIEN DER ARABER

TECHNOLOGIE	KOSTEN Gold	ERFOR- SCHUNGSZEIT Sekunden	WIRD ERFORSCHT IN	VORTEILE p - punkt
FEUDALISMUS	300	30	Burg	Bauern verursachen 20% weniger Kosten
SKLAVEREI	200	30	Burg	Bauern verursachen 20% weniger Kosten
ARCHITEKTUR	300	30	Burg	Gebäude, Steinmauern, Tore und Brücken werden 20% schneller gebaut
LERNEN	400	30	Burg	Erfahrung bis zu Level 4 möglich / Krieger-Gilde verfügbar
WECHSELNDE FELDER	400	20	Bauernhof	Bauern tragen 2P mehr Nahrung von den Feldern
RINDERDIEBSTAHL	200	30	Bauernhof	Bauern können Rinder stehlen
REITEN	400	30	Bauernhof	Berittene Bogenschützen sind verfügbar
REITKUNST	500	30	Bauernhof	Berittene Einheiten verursachen 25% weniger Kosten
TIERHALTUNG	300	20	Bauernhof	Zahme Rinder sind verfügbar
GEHÄRTETES EISEN	400	30	Schmiede	Schwertangriffe sind 1P stärker / Technologie Krumsabel verfügbar
KRUMMSABEL	400	30	Schmiede	Satrapen verfügbar / Schwertangriffe sind 1P stärker
SCHUPPENPANZER	400	30	Schmiede	Verteidigung von Infanterieeinheiten ist 1P höher / Kettenpanzer verfügbar
KETTENPANZER	400	30	Schmiede	Verteidigung von Infanterieeinheiten ist 2P höher
SÄGE	400	20	Sagewerk	Bauern können 2P mehr Holz tragen
ARMBRUST	400	30	Sagewerk	Pfeilangriffe sind 1P stärker
GOLDMINE	400	20	Lagerhaus	Bauern können 2P mehr Gold tragen
STEINBRUCH	400	20	Lagerhaus	Bauern können 2P mehr Steine tragen
TECHNIK	400	30	Werkstatt	Angriffe mit Katapulten und schweren Katapulten sind 5P stärker
KANONENTÜRME	400	30	Werkstatt	Kanonentürme sind verfügbar
HELDENTUM	500	30	Krieger-Gilde	Unbegrenzte Erfahrung / Helden verfügbar / Technologie Führung verfügbar
FÜHRUNG	500	30	Krieger-Gilde	Einheiten um einen Helden gewinnen an Erfahrungen hinzu / Technologie Ehre verfügbar
EHRE	500	30	Krieger-Gilde	Helden greifen 50% stärker an, wenn sie gegen andere Helden kämpfen
KRIEGSFÜHRUNG	400	30	Krieger-Gilde	Lernen wird beschleunigt / Technologie Taktiken verfügbar
SOLDNER	600	30	Krieger-Gilde	Die Rekrutierung von Soldnern in Gasthäusern ist möglich / Technologie Heldenhafte Aufgabe verfügbar
HELDENHAFFE AUFGABE	800	30	Krieger-Gilde	Die Rekrutierung von Helden in Gasthäusern ist möglich / Technologie Ruhm verfügbar
RUHM	500	30	Krieger-Gilde	Soldner sind besser, erfahrener und verursachen weniger Kosten
REITENDE HORDEN	500	30	Krieger-Gilde	Berittene Einheiten greifen 2P stärker an und haben einen um 1P erhöhte Verteidigung / Technologie Janitschar verfügbar
JANITSCHAR	600	30	Krieger-Gilde	Janitscharen sind verfügbar
BODYBUILDING	1200	60	Krieger-Gilde	Trefferpunkte werden um 5P pro neuem Level erhöht
LANDUNG- STAKTIKEN	300	30	Hafen	In Schiffen haben 50% mehr Einheiten Platz
FANATISMUS	400	30	Moschee	Gebäude sind 50% widerstandsfähiger / Technologie Dschihad verfügbar
DSCHIHAD	1200	30	Moschee	Bauern werden in Dschihad-Kämpfer umgewandelt
SPIONAGE	400	30	Moschee	Spione sind verfügbar
SEGEN	400	30	Moschee	Der Spruch Segen ist verfügbar und erhöht die Angriffsfähigkeit von Einheiten um 8P
HEILUNG	400	30	Moschee	Der Spruch Heilung ist verfügbar
HANDELSROUTEN	400	30	Handler-Gilde	Karawanen und Handelsschiffe sind verfügbar / Technologie Kartografie ist verfügbar
KARTOGRAFIE	800	30	Handler-Gilde	Galeonen sind verfügbar
WUCHER	300	30	Handler-Gilde	Kredite sind in Gasthäusern verfügbar / Technologie Glückspiel ist verfügbar
GLÜCKSPIEL	500	30	Handler-Gilde	Glückspiel ist in Gasthäusern verfügbar
VERSORGUNG- SLAGER	500	30	Handler-Gilde	Bevölkerungsgrenze ist 50% höher
BESTECHUNG	300	30	Handler-Gilde	Bauern können feindliche Einheiten bestechen
MINENGESELL- SCHAFT	500	30	Handler-Gilde	Bauern können 15% mehr Rohstoffe tragen
FLIEGENDER TEPPICH	300	30	Magier-Gilde	Fliegende Teppiche sind verfügbar / Technologie Dschinn verfügbar
DSCHINN	600	30	Magier-Gilde	Dschinn sind verfügbar
HEXEREI	800	30	Magier-Gilde	Magierwerkstatt ist verfügbar / Produktion von magischen Gegenständen ist möglich
FEUERREGEN	800	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Feuerregen einsetzen
MAGISCHE VISION	400	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Magische Vision einsetzen
NEKROMANTIE	400	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Nekromantie einsetzen

TECHNOLOGIEN DER ASIATEN

TECHNOLOGIE	KOSTEN Gold	ERFOR- SCHUNGSZEIT Sekunden	WIRD ERFORSCHT IN	VORTEILE p - punkt
FEUDALISMUS	300	30	Burg	Bauern verursachen 20% weniger Kosten
ARCHITEKTUR	300	30	Burg	Gebäude, Steinmauern, Tore und Brücken werden 20% schneller gebaut / Technologie Große Mauer verfügbar
GROSSE MAUER	600	30	Burg	Trefferpunkte für Steinmauern und Türme sind 50% höher
BUDDHISMUS	500	30	Burg	Gebäude sind 50% widerstandsfähiger / Technologie Spao-Linn-Kloster verfügbar
LERNEN	400	30	Burg	Erfahrung bis zu Level 4 möglich / Krieger-Gilde verfügbar
WECHSELNDE FELDER	400	20	Bauernhof	Bauern tragen 2P mehr Nahrung von den Feldern / Technologie Bewässerung verfügbar
TIERHALTUNG	300	20	Bauernhof	Zahme Rinder sind verfügbar
BEWÄSSERUNG	400	30	Bauernhof	Bauern tragen 3P mehr Nahrung von den Feldern
BEITEN	400	30	Bauernhof	Berittene Bogenschützen sind verfügbar
GEHÄRTETES EISEN	400	30	Schmiede	Schwertangriffe 1P stärker
GFANZERTER STREITWAGEN	400	30	Schmiede	Gepanzerte Streitwagen sind verfügbar
SCHUPPENPANZER	400	30	Schmiede	Verteidigung von Infanterieeinheiten ist 1P höher / Kettenpanzer verfügbar
KETTENPANZER	400	20	Sagewerk	Verteidigung von Infanterieeinheiten ist 2P höher
SÄGE	400	20	Sagewerk	Bauern können 2P mehr Holz tragen
ARMBRUST	400	30	Sagewerk	Pfeilangriffe sind 1P stärker
GOLDMINE	400	20	Lagerhaus	Bauern können 2P mehr Gold tragen
STEINBRUCH	400	20	Lagerhaus	Bauern können 2P mehr Steine tragen
TECHNIK	400	30	Werkstatt	Angriffe mit Katapulten und schweren Katapulten sind 5P stärker
KANONENTÜRME	400	30	Krieger-Gilde	Kanonentürme sind verfügbar
HELDENTUM	500	30	Krieger-Gilde	Unbegrenzte Erfahrung / Helden verfügbar / Technologie Führung verfügbar
FÜHRUNG	500	30	Krieger-Gilde	Einheiten um einen Helden gewinnen an Erfahrungen hinzu / Technologie Ehre verfügbar
EHRE	500	30	Krieger-Gilde	Helden greifen 50% stärker an, wenn sie gegen andere Helden kämpfen
LEHRE VON SUN-TZU	600	30	Krieger-Gilde	Beschleunigt das Lernen
TAKTIKEN	800	30	Krieger-Gilde	Beschleunigt das Lernen, ermöglicht das Training an einer Puppe
KRIEGSFÜHRUNG	400	30	Krieger-Gilde	Lernen wird beschleunigt / Technologie Taktiken verfügbar
SOLDNER	600	30	Krieger-Gilde	Die Rekrutierung von Soldnern in Gasthäusern ist möglich / Technologie Heldenhafte Aufgabe verfügbar
HELDENHAFFE AUFGABE	800	30	Krieger-Gilde	Die Rekrutierung von Helden in Gasthäusern ist möglich / Technologie Kartografie ist verfügbar
BELAGERUNGSTAKTIKEN	1200	30	Krieger-Gilde	Schwere Katapulte sind verfügbar
BUSHIDO	500	30	Krieger-Gilde	Berittene Samurai sind verfügbar
MEDITATION	500	30	Shaolin-Tempel	Mönche verursachen 25% weniger Kosten / Technologie Philosophie verfügbar
PHILOSOPHIE	400	30	Shaolin-Tempel	Mönche haben bereits Level 2, wenn Sie erstellt werden
KUNG-FU	400	30	Shaolin-Tempel	Angriffe von Kung-Fu-Einheiten sind 1P schneller
MEDIZIN	500	30	Shaolin-Tempel	Heilung ist aus größerer Reichweite möglich
HEILUNG	400	30	Shaolin-Tempel	Spruch Heilung ist verfügbar / Technologie Medizin ist verfügbar
TURNIERE	800	30	Shaolin-Tempel	Kung-Fu-Einheiten teilen ihre Erfahrung untereinander
ÜBERLEBENHEIT	500	30	Shaolin-Tempel	Priester können Kung-Fu-Einheiten bis zu ihrem eigenen Level ausbilden
NIJNAS	500	30	Shaolin-Tempel	Ninjasa sind verfügbar
HANDELSROUTEN	400	30	Handler-Gilde	Karawanen und Handelsschiffe sind verfügbar / Technologie Kartografie ist verfügbar
BANKWESSEN	600	30	Handler-Gilde	Alle 3 Minuten steigen die Ressourcen in ihrer Schatzkammer um 2%
WUCHER	300	30	Handler-Gilde	Kredite sind in Gasthäusern verfügbar / Technologie Bankwesen ist verfügbar
MEERESRÜCHTE	500	30	Handler-Gilde	Bevölkerungsgrenze ist 25% höher
VERSORGLAGER	500	30	Handler-Gilde	Artefakte können gekauft und verkauft werden / Technologie Chemie ist verfügbar
JEWELN	400	30	Handler-Gilde	Angriffe des Kanonenturms sind 10% stärker / Technologie Raketenpfeil ist verfügbar
SCHIESSPULVER	500	30	Handler-Gilde	Raketenarme sind verfügbar
RAKETENPEL	800	30	Handler-Gilde	Angriffe mit Brandpfeilen sind 2P stärker / Technologie Schießpulver ist verfügbar
CHEMIE	500	30	Magier-Gilde	Beschleunigt die Wiederherstellung von Mana bei den Mana-Einheiten / Technologie Verwinnung verfügbar
KONZENTRATION	400	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Stochd einsetzen
VERWIRRUNG	400	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Verwirrung einsetzen
STRUDLE	300	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch Glühendes Geschoss einsetzen / Technologie Drachen verfügbar
GLÜHendes GESCHOSS	400	30	Magier-Gilde	Drachen sind verfügbar
DRACHEN	800	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch In Stein verwandeln einsetzen
IN STEIN VERWANDELN	300	30	Magier-Gilde	Magier können den Spruch In Stein verwandeln einsetzen

ATTRIBUTE DER ALLGEMEINEN GEBÄUDE

GEBÄUDE	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU Sekunden	SICHT	WIDER- STAND	GESUND- HEIT	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf eigene sowie andere Gebäude)	VORAUSSETZUNG
Feld	200H	20	1	*	100	*	*
Holzmauer	20H	6	1	*	2000	*	*
Steinmauer	20S	6	2	*	4000	*	Technologie Architektur
Holztor	200H	25	8	*	1500	*	*
Steintor	200S	35	12	*	3000	*	Technologie Architektur
Brücke	300S	22	1	*	10000	*	Technologie Architektur
Trainingspuppe	300H	10			5000	*	Technologie Taktiken
Magische Pforte	300H	10	10	*	2000	*	*
Burg des Bosen	300H	10	10	*	20000	*	*

ATTRIBUTE DER ALLGEMEINEN GEBÄUDE

GEBÄUDE	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU Sekunden	SICHT	WIDER- STAND	GESUND- HEIT	AUSWIRKUNG AUF DEN WIDERSTAND DER UMGEBUNG (auf eigene sowie andere Gebäude)	VORAUSSETZUNG
Feld	200H	20	1	*	100	*	*
Holzmauer	20H	6	1	*	2000	*	*
Steinmauer Architektur	20S	6	2	*	4000	*	Technologie
Holztor	200H	25	8	*	1500	*	*
Steintor Architektur	200S	35	12	*	3000	*	Technologie
Brücke Architektur	300S	22	1	*	10000	*	Technologie
Trainingspuppe	300H	10			5000	*	Technologie Taktiken
Magische Pforte	300H	10	10	*	2000	*	*
Burg des Bosen	300H	10	10	*	20000	*	*

ATTRIBUTE DER TÜRME

TURM	KOSTEN N-Nahrung H-Holz S-Steine G-Gold	ZEIT FÜR DEN AUFBAU Sekunden	SICHT	ANGRIFFS- FÄHIG- KEIT	ANGRIFFS- REICH- WEITE	WIDERSTAND	GESUND- HEIT	VORAUSSETZUNG
Wachturm	300H	10	15	7	8	100	400	*
Verstärkter Wachturm	***	*	15	12	12	150	1000	*
Hauptturm	***	*	15	16	16	300	2000	*
Kanonenturm	***	*	15	40	10	300	2500	Technologie Kanonenturm
Raketenturm	1000H,400S	*	25	30	20	300	1400	Technologie Raketenturm

TZAR - DIE SCHLACHT UM DIE KRONE™ wird unter der Marke Infinite Loop von PAN Interactive Publishing veröffentlicht. Copyright © PAN Interactive Publishing, Stockholm, Schweden 1999. TZAR - Die Schlacht um die Krone™ wurde von Haemimont Multimedia®, Sofia, Bulgarien entwickelt. Alle Rechte vorbehalten.

LIZENZVEREINBARUNG FÜR ENDBENUTZER

Bitte lesen Sie das Folgende sorgfältig, bevor Sie die Software installieren oder benutzen. Indem Sie die Software verwenden, akzeptieren Sie, an die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung für Endbenutzer gebunden zu sein.

Die Software, Grafiken, Musik und andere Bestandteile des Produkts (die „Software“) sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von PAN Interactive Publ. und seinen Lizenzgebern. Beim Kauf haben Sie keinerlei Eigentumsrechte an der Software, sondern nur eine Benutzerlizenz erworben.

Indem Sie den Bedingungen dieser Vereinbarung zustimmen, verpflichten Sie sich gleichzeitig, weder Informationen zu extrahieren, noch ein wie auch immer geartetes Reverse Engineering durchzuführen, noch die Software zu dekompilem, zu disassemblieren, zu verändern, duplizieren, Kopien von der Software anzufertigen oder sie zu vermieten oder zu verleihen, noch die Software auf andere Art und Weisen ganz oder teilweise Dritten zugänglich zu machen. Sie dürfen die Software nur unter der Bedingung an einen anderen übergeben, wenn der Empfänger auch den Bedingungen dieser Vereinbarung zustimmt. Wenn Sie die Software an eine andere Person übergeben, müssen Sie das Produkt vollständig, einschließlich sämtlicher Bestandteile und Dokumente, weitergeben und alle Kopien auf Ihrem Computer löschen. Ihre Lizenz erlischt automatisch bei der Übergabe der Software.

Darüber hinaus erkennen Sie ausdrücklich an und stimmen zu, dass Sie die Software nur auf eigenes Risiko verwenden. Unter keinen Umständen, einschließlich Fahrlässigkeit, kann PAN Interactive Publ. oder seine Lizenzgeber für (i) jedwede indirekten, besonderen, schadensersatzpflichtigen, mittelbaren oder Folgeschäden haftbar gemacht werden (einschließlich, aber nicht ausschließlich, dem Verlust von wirtschaftlichen Profiten, Unterbrechung der Geschäftstätigkeit, Verlust von Programmen oder Informationen u.ä.) oder allen anderen Schäden, die durch Verfügbarkeit, Benutzung, Vertrauen auf oder Unmöglichkeit der Benutzung entstanden sind, selbst dann, wenn PAN Interactive Publ. über die Möglichkeit derartiger Schäden in Kenntnis gesetzt wurde; oder (ii) für jedwede Ansprüche auf Grund von Fehlern, Auslassungen oder anderen Ungenauigkeiten und zerstörerischen Eigenschaften in den Informationen haftbar gemacht werden. Weil einige Staaten oder Gerichtsbarkeiten den Ausschluss oder die Begrenzung der Haftung für mittelbare oder Folgeschäden nicht gestatten, soll die Haftung von PAN auf das vom Gesetz in diesen Staaten und Gerichtsbarkeiten gewährte Ausmaß beschränkt sein.

© PAN Interactive Publ. Alle Rechte vorbehalten.

Der Inhalt der Software ist fiktiv. Alle in der Software portraitierten Figuren und Ereignisse sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit tatsächlichen lebenden oder toten Personen oder tatsächlichen Ereignissen sind rein zufällig.

TASTENBEFEHLE UND -KOMBINATIONEN

- F1 – Öffnet den Menü-Bildschirm
 - F2 – Quicksave
 - F3 – Quickload
 - F4 – Zeigt den Punktestand an
 - F5 – Öffnet den Diplomatie-Bildschirm
 - F6 – Öffnet das Dialogfeld „Tribut“
 - F8 – Zeigt die aktuellen Ziele und Aufgaben an
 - F9 – Options-Bildschirm
 - F10 – Öffnet das Spielmenü
 - F11 – Fertigt einen Screenshot des Spiels an
- Doppelklicken Sie auf eine Einheit, um alle Einheiten desselben Typs auf dem Bildschirm zu wählen.
 - Strg-Taste gedrückt halten und doppelklicken – Alle Einheiten desselben Typs mit demselben Status, die von Ihnen auf dem Bildschirm befehligt werden können, werden gewählt.
 - Alt-Taste gedrückt halten und doppelklicken – Alle militärischen oder nicht militärischen Einheiten auf dem Bildschirm werden gewählt, die vom Spieler befehligt werden können.
 - Alt- und die Strg-Taste gedrückt halten und doppelklicken – Alle militärischen oder nicht militärischen Einheiten mit demselben aktuellen Status werden auf dem Bildschirm gewählt, die vom Spieler befehligt werden können.
 - Strg-Taste sowie eine Ziffer (1-9) – Der Gruppe aller zurzeit gewählten Einheiten wird die Nummer zugewiesen.
 - Ziffer (1-9) – Eine Gruppe, die Sie zuvor mit Strg + Ziffer definiert haben wird angewählt.
 - Strg-Taste sowie die 0 – Die Ziffernzuweisung wird von den gewählten Einheiten entfernt.
 - Mit rechter Maustaste auf eine gewählte Einheit klicken – Die Einheit führt die Standardaktion an der gewünschten Stelle aus.
 - Mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken – Der Gegenstand wird fallen gelassen.
 - Mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken – Der Gegenstand wird benutzt.
 - Strg-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken – Der Gegenstand wird sofort benutzt.
 - Strg-Taste gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken – Der Gegenstand wird sofort fallen gelassen.
 - Alt-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken – Der Gegenstand wird zum Standardgegenstand.
 - Eingabetaste – Das Dialogfeld „Chatten“ wird geöffnet.
 - Leertaste – Der Bildschirm wird auf ein gewähltes Objekt zentriert.
 - Rückstapeltaste – Der Standardgegenstand der Einheit wird sofort benutzt.
 - Esc-Taste – Die aktuelle Einheitenauswahl wird rückgängig gemacht oder das vorherige Menü angezeigt.
 - Pos1 – Der Bildschirm wird auf das Gebäude zentriert, in dem die letzte Technologie erforscht wird oder in dem die letzte Einheit produziert wurde.
 - Bild-ab-Taste nach der Pos1-Taste drücken – Das nächste Ereignis wird angezeigt.
 - Bild-auf-Taste nach der Pos1-Taste drücken – Das vorherige Ereignis wird angezeigt.
 - Umschalt + Pos1 – Der Bildschirm wird auf die letzte empfangene Stelle zentriert.
 - Umschalt + Bild-ab-Taste nach der Pos1-Taste drücken – Die nächste Stelle wird angezeigt.
 - Umschalt + Bild-auf-Taste nach der Pos1-Taste drücken – Die vorherige Stelle wird angezeigt.
 - Entf-Taste – Ein Gebäude oder eine Einheit wird gelöscht (natürlich trifft dies nicht auf Einheiten zu, die nicht zu Ihrem Königreich gehören).
 - Plus-taste (+) – Die Spielgeschwindigkeit wird erhöht.
 - Minus-taste (-) – Die Spielgeschwindigkeit wird vermindert.
 - Kleiner/Größer als Taste (>/<) – Bäume werden transparent dargestellt, damit darunter befindliche Einheiten (oder weitere Objekte) sichtbar werden.
 - Raute-Taste (#) – Das Inventar eines gewählten Objekts wird angezeigt.
 - Komma-Taste (,) – Zur vorherigen Seite im Objektinventar blättern.
 - Punkt-Taste (.) – Zur nächsten Seite im Objektinventar blättern.
 - Tab-Taste – Eine einzelne Einheit wird gezeigt, wenn mehrere Einheiten markiert sind.
 - O-Taste (O) – Der Zustandsbalken des Objekts wird gezeigt.
 - Strg-Taste + O-Taste (O) – Der Objektbalken wird ein- oder ausgeschaltet.
 - Tab-Taste + Pos1 – Zentriert den Bildschirm auf die letzte gesendete Position.
 - Strg + Pos1 – Wie oben, jedoch wird gleichzeitig das Gebäude bzw. die Einheit gewählt.
 - Strg + Eingabetaste – Die letzte Position wird an die anderen Spieler übertragen (die Position wird auf der Minikarte angezeigt).
 - Strg-Taste + rechte Maustaste auf eine gewählte Einheit – Alle gewählten Einheiten werden mit Bewegungen - Vorhut weiter bewegt.
 - Strg-Taste + Tab-Taste + rechte Maustaste auf eine gewählte Einheit – Die Einheit wird zum nächsten Wegpunkt bewegt.
 - Alt-Taste + rechte Maustaste auf eine gewählte Einheit – Die Einheit bewegt sich schleichend.
 - Alt-Taste + Tab-Taste + rechte Maustaste auf eine gewählte Einheit – Die Einheit bewegt sich schleichend zum nächsten Wegpunkt.
 - Strg-Taste + rechte Maustaste auf ein gewähltes Gebäude – Einen Versammlungspunkt festlegen.
 - Alt-Taste + rechte Maustaste auf ein gewähltes Gebäude – Einen Versammlungspunkt mit Standardaktion festlegen.
 - Alt-Taste + Strg-Taste + rechte Maustaste auf ein gewähltes Gebäude – Einen Versammlungspunkt mit der Aktion Bewegen - Vorhut festlegen.