

# INHALT

<b>Vorwort</b> . . . . .	3
Eine kurze Einführung in <i>Empires: Die Neuzeit</i> <sup>TM</sup> . . . . .	3
<b>Kapitel 1: Vor dem Spiel</b> . . . . .	6
Installation . . . . .	6
Spielgeschwindigkeit verbessern . . . . .	6
Features . . . . .	6
Das Spiel starten . . . . .	7
Einzelspieler . . . . .	8
Mehrspieler . . . . .	8
Spiel-Setup . . . . .	10
Wie Sie gewinnen . . . . .	12
Speichern, automatisches Speichern und Spiel beenden . . . . .	12
Spieleinstellungen . . . . .	13
<b>Kapitel 2: <i>Empires: Die Neuzeit</i> spielen</b> . . . . .	13
Der Spielbildschirm . . . . .	13
Die Maus und die 3D-Kamera . . . . .	16
Grundsätzliches zum Spiel . . . . .	17
ZIVILISATIONEN . . . . .	20
<b>Kapitel 3: China</b> . . . . .	21
Militärische Fähigkeiten . . . . .	21
Wirtschaftliche Möglichkeiten . . . . .	22
Geheimprojekte . . . . .	22
Gebäude . . . . .	23
Einheiten . . . . .	23
<b>Kapitel 4: Korea</b> . . . . .	25
Militärische Fähigkeiten . . . . .	26
Wirtschaftliche Möglichkeiten . . . . .	26
Geheimprojekte . . . . .	27
Gebäude . . . . .	27
Einheiten . . . . .	27
<b>Kapitel 5: England</b> . . . . .	29
Militärische Fähigkeiten . . . . .	30
Wirtschaftliche Möglichkeiten . . . . .	30
Geheimprojekte . . . . .	31
Gebäude . . . . .	32
Einheiten . . . . .	32

<b>Kapitel 6: Vereintes Königreich</b>	33
Militärische Fähigkeiten	34
Wirtschaftliche Möglichkeiten	34
Geheimprojekte	35
Gebäude	36
Einheiten	36
<b>Kapitel 7: Frankreich</b>	38
Militärische Fähigkeiten	38
Wirtschaftliche Möglichkeiten	39
Geheimprojekte	40
Gebäude	41
Einheiten	41
<b>Kapitel 8: Republik Frankreich</b>	43
Militärische Fähigkeiten	43
Wirtschaftliche Möglichkeiten	44
Geheimprojekte	45
Gebäude	45
Einheiten	46
<b>Kapitel 9: Deutschland</b>	47
Militärische Fähigkeiten	48
Wirtschaftliche Möglichkeiten	48
Geheimprojekte	48
Gebäude	49
Einheiten	50
<b>Kapitel 10: Russland</b>	51
Militärische Fähigkeiten	52
Wirtschaftliche Möglichkeiten	52
Geheimprojekte	52
Gebäude	54
Einheiten	54
<b>Kapitel 11: Vereinigte Staaten</b>	55
Militärische Fähigkeiten	56
Wirtschaftliche Möglichkeiten	56
Geheimprojekte	56
Gebäude	58
Einheiten	58
<b>Anhang: Technologiebäume</b>	60
<b>Credits</b>	69
<b>Kundendienst</b>	72
<b>Lizenzvereinbarung</b>	74

## VORWORT

### Eine kurze Einführung in *Empires: Die Neuzeit*<sup>TM</sup>

Wenn Sie sich bereits mit Echtzeit-Strategiespielen auskennen, können Sie hier den Umgang mit *Empires: Die Neuzeit* in Kurzform lernen. In *Empires: Die Neuzeit* sammeln Sie Ressourcen, errichten Gebäude, bilden Einheiten aus, erforschen Technologien und führen Schlachten. Sie erleben fünf Zeitalter, die 1000 Jahre Geschichte umspannen: das Mittelalter, das Schießpulver-Zeitalter, das Imperiale Zeitalter, den Ersten Weltkrieg und den Zweiten Weltkrieg. Jedes neue Zeitalter gewährt Ihnen neue Einheiten und Technologien (Sie können ein Spiel je nach Wunsch in einem beliebigen Zeitalter beginnen und beenden). Im Spiel gibt es neun Zivilisationen: vier Zivilisationen stehen Ihnen während der ersten drei Zeitalter zur Verfügung, fünf im Ersten und Zweiten Weltkrieg. Vor Beginn des Spiels wählen Sie eine Zivilisation (siehe auch 'Zivilisationsübergänge' weiter hinten im Handbuch).

Zusätzlich zu diesen und anderen üblichen Anforderungen eines Echtzeit-Strategiespiels gibt es in *Empires: Die Neuzeit* einige Optionen, die Ihnen möglicherweise neu sind:

**Spielvarianten** – Sie können *Empires: Die Neuzeit* in zwei verschiedenen Varianten spielen, die Sie vom Spiel-Setup-Menü aus wählen können. (Ausführliche Informationen erhalten Sie im Abschnitt 'Spiel-Setup' in Kapitel 1.)

- **Nationenaufbau** – Diese Spiele sind auf Überlegung und Strategie ausgerichtet. Ein Spiel kann je nach den gewählten Einstellungen über eine Stunde dauern.
- **Action** – Action-Spiele sind schnell, aktionsgeladen, und auf Kampf ausgerichtet. Ein Spiel dauert oft weniger als 30 Minuten.

**Automatch** – Automatch ist eine Mehrspieler-Option, bei der Sie über das Internet spielen. Spieler mit ähnlicher Einstufung können dort automatisch "Einer gegen Einen"-Spiele erstellen und starten. Mehr Informationen finden Sie im Abschnitt 'Mehrspieler' in Kapitel 1.

**Zivilisationsübergänge** – Manche Zivilisationen wurden im 20. Jahrhundert zu Weltmächten. An der Schwelle vom Imperialen Zeitalter zum Ersten Weltkrieg haben Sie die Möglichkeit, eine dieser Weltmächte auszuwählen und für das verbleibende Spiel zu befehlen. (Ihre Wahl einer neuen Zivilisation hängt davon ab, welche Zivilisation Sie in den vorherigen Zeitaltern geführt haben.) Sie behalten alle Einheiten, Gebäude und Technologien, die Sie bisher angehäuft haben, und erhalten Zugang zu den Mitteln der neuen Zivilisation.

**Geheimprojekte** – Geheimprojekte sind wirkungsvolle Errungenschaften, die den Ausgang einer Schlacht oder bei klugem Einsatz sogar den Verlauf des gesamten Spiels beeinflussen können. Geheimprojekte können Sie in Ihrer Universität erforschen (es gibt einige Ausnahmen - siehe Anhang). Sobald sie erforscht wurden, stehen die meisten Geheimprojekte zum späteren Einsatz als Symbole links oben auf dem Bildschirm zur Verfügung. Wenn Sie soweit sind, klicken Sie auf das Symbol, um das Geheimprojekt zu aktivieren. Generell haben Geheimprojekte sofortige Auswirkungen oder bleiben nur für einen kurzen Zeitraum aktiv. Beachten Sie, dass manche Geheimprojekte bei ihrer Aktivierung die Wahl eines Zieles voraussetzen.

**Verbesserungen** – Verbesserungen sind Fortschritte in der Militärtechnik, die in der Waffenkammer erforscht werden und damit ausgestattete Einheiten stark aufwerten. Jede Verbesserung erhöht ein Attribut wie etwa Geschwindigkeit oder Angriffsstärke. Erforschte Verbesserungen stehen wie Geheimprojekte zum späteren Gebrauch als Symbole links oben auf dem Bildschirm zur Verfügung. Wenn Sie eine Einheit mit einer Verbesserung ausstatten wollen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol und dann auf die Einheit. Alle Einheiten dieses Typs erhalten sofort den von dieser Verbesserung gewährten Vorteil. Dieser Einheitentyp kann dann keine weiteren Verbesserungen mehr erhalten. Eine einmal angewandte Verbesserung kann nicht wieder entfernt werden. (Bei einigen Einheiten sind bestimmte Verbesserungen nicht möglich.)

**Weiterentwicklung von der Siedlung zum Stadtzentrum** – Sowohl Siedlungen als auch Stadtzentren ermöglichen Ihnen die Erforschung wirtschaftlicher Technologien, und beides sind Sammelpunkte, zu denen Ihre Bürger Ressourcen bringen. Stadtzentren bieten darüber hinaus den Vorteil, dass sie neue Bürger produzieren und den Fortschritt in das nächste Zeitalter erforschen. Um ein Stadtzentrum zu erstellen, müssen Sie zunächst eine Siedlung errichten, dann in der Siedlung mit sechs Bürgern eine Garnison bilden, indem Sie die Bürger auswählen und erst auf den Garnisonsbutton, dann auf die Siedlung klicken. Sobald alle in der Siedlung sind, wird daraus automatisch ein Stadtzentrum. Ihre Bürger verbleiben als "Stadtangestellte" im Inneren des Stadtzentrums

**Spezialeinheiten, Spezialaktionen und die Waffenkammer** – Jede Zivilisation in *Empires: Die Neuzeit* hat einzigartige Einheiten. Manche sind Spezialeinheiten mit besonderen Angriffen oder Fähigkeiten. Üblicherweise müssen Sie, um diese Fähigkeiten einzusetzen, auf den Aktionsbutton klicken (dieser erscheint, wenn Sie die Einheit auswählen) und die Einheit verbraucht dabei einen Teil ihrer "Energie", die sich mit der Zeit langsam regeneriert. Beachten Sie, dass für die Ausbildung und Produktion von Spezialeinheiten zuerst der Bau einer Waffenkammer nötig ist.

*TIPP: Die Spezialaktion (oder erste Spezialaktion, falls es mehrere gibt) einer Einheit können Sie aktivieren, indem Sie die Einheit auswählen und die Funktionstaste **F1** drücken.*

**Automatischer Angriff** – Einheiten mit einem Spezialangriff oder einer Spezialfähigkeit können befehligt werden, diese automatisch einzusetzen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Aktionsbutton, um den automatischen Angriff zu aktivieren. Auf dem Aktionsbutton erscheint nun ein Kreis. Die Einheit wird daraufhin wann immer möglich den Spezialangriff einsetzen. Klicken Sie erneut rechts, um den automatischen Angriff auszuschalten. (Beachten Sie, dass der automatische Angriff zwar bei den meisten, aber nicht bei allen Spezialangriffen funktioniert.)

**Kaserne** – Sie müssen zuerst eine Kaserne bauen, bevor Sie eine Panzerfabrik oder einen Flughafen bauen können.

**Flughäfen und Flugzeuge** – Flughäfen produzieren Flugzeuge, die im Hangar verbleiben, bis Sie ihnen einen Befehl erteilen (pro Flughafen sind bis zu 15 erlaubt). Flughäfen reparieren Flugzeuge in ihrem Inneren automatisch. Um untätige Flugzeuge auszuwählen, drücken Sie auf Ihrer Tastatur die **F**-Taste für Jagdflugzeuge, **B** für Bomber, **P** für Fallschirmjäger-Transporter oder **N** für Atomwaffenbomber (nur USA). Das am nächsten gelegene Flugzeug wird zuerst ausgewählt. Halten Sie die Umschalttaste zusammen mit dem jeweiligen Tastenkürzel gedrückt, um alle Einheiten dieses Typs auszuwählen. Sobald Sie sie ausgewählt haben, können Sie Ihren Flugzeugen, wie jeder anderen Einheit auch, befehlen, sich zu bewegen oder anzugreifen. Klicken Sie dazu das Ziel mit der rechten Maustaste an. Flugzeuge auf einem Flughafen steigen automatisch auf, sobald sie einen Befehl erhalten. Flugzeuge bleiben in der Luft, bis ihnen der Treibstoff ausgeht (gemessen in Flugzeit), danach müssen sie zu einem Flughafen zurückkehren. (Fallschirmjäger-Transporter kehren nicht zurück; sie verlassen nach dem Absetzen ihrer Fracht die Landkarte.)

**Wunder** – Jede der fünf modernen Zivilisationen verfügt über ein einzigartiges Wunder, das im Zweiten Weltkrieg errichtet werden kann. Jedes Wunder verschafft seiner Zivilisation einen mächtigen Vorteil, so lange dieses Wunder besteht. Erklärungen zu jedem Wunder finden Sie im Kapitel über die jeweilige Zivilisation, die es bauen kann. Wenn die Option 'Wundersieg' bei der Erstellung eines Spiels aktiviert wurde, kann ein Spieler das Spiel gewinnen, indem er ein Wunder baut und verteidigt.

**Einheiten abtreten** – Sie können militärische Einheiten an einen anderen Spieler abtreten. Wählen Sie einfach die Einheiten aus, die Sie abtreten möchten, klicken Sie auf den Button 'Allianz und Tribut' (einer der runden Aktionsbuttons), und wählen Sie dann den Spieler aus, der sie erhalten soll.

**Einheiten ausrichten und Marschgeschwindigkeit** – Ein Rechtsklick auf der Landkarte schickt ausgewählte Einheiten zu diesem Ziel. Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und ziehen, erscheint ein Pfeil. Der Pfeil sagt den Einheiten, wohin sie sich ausrichten sollen, sobald sie ihr Ziel erreicht haben. Außerdem wird den Einheiten auf diese Weise befohlen, sich mit einer einheitlichen Geschwindigkeit zu bewegen, damit sie unterwegs nicht getrennt werden.

**Chat** – Sie können im Chat mit anderen Spielern sprechen, indem Sie die **Eingabetaste** drücken, im Chatfenster eine Nachricht eintippen und danach erneut die **Eingabetaste** drücken. Um den Empfänger Ihrer Chatnachricht auszuwählen, klicken Sie neben der Minikarte auf den Button 'Allianz und Tribut' und rufen so das entsprechende Menü auf. In diesem Menü können Sie die Empfänger von Chatnachrichten auswählen, indem sie die Chat-Kästchen dieser Spieler markieren. Wenn Sie danach erneut das Chatfenster öffnen und 'Eigen' auswählen, wird Ihre Nachricht nur an die von Ihnen ausgewählten Spieler verschickt. Vorherige Chatnachrichten können Sie anzeigen, indem Sie auf die **Bild-auf**-Taste drücken.

# KAPITEL 1: VOR DEM SPIEL

## Installation

Zur Installation von *Empires: Die Neuzeit* legen Sie CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie im nun erscheinenden Menü auf 'Installieren' und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie den auf der Handbuchrückseite befindlichen CD-Key ein. Sie benötigen einen gültigen CD-Key, um *Empires: Die Neuzeit* zu spielen. Geben Sie Ihren CD-Key nicht an andere Personen weiter.

Wenn die Autoplay-Funktion nicht auf Ihrem PC aktiviert ist oder aus sonstigen Gründen der Installationsbildschirm nicht erscheint, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und dann auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. In der Dateiliste klicken Sie doppelt auf die Datei **Setup.exe**, um den Installationsbildschirm aufzurufen.

*HINWEIS: Schauen Sie sich die Datei Readme.txt für die letzten Hinweise und Informationen zur Fehlerbehebung von Empires: Die Neuzeit an.*

## Spielgeschwindigkeit verbessern

*Empires: Die Neuzeit* wurde für viele verschiedene Computersysteme optimiert. Wenn das Spiel dennoch auf Ihrem System langsam läuft oder wenn Sie die Spielgeschwindigkeit einfach etwas erhöhen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Vor dem Start des Spiels schließen Sie alle offenen Anwendungen, wie E-Mail-Programme, Web-Browser, Instant-Messenger-Programme etc., um Arbeitsspeicher (RAM) zu sparen. Schließen oder deaktivieren Sie ebenfalls sämtliche unnötigen Anwendungen im Hintergrund, dazu gehören auch Bildschirmschoner.
- Verringern oder deaktivieren Sie vom Optionsmenü aus verschiedene Grafik- und Soundeinstellungen. Wählen Sie beispielsweise eine geringere Bildschirmauflösung (z. B. 800x600) mit 16-Bit-Farbunterstützung, deaktivieren Sie die Schattenqualität, setzen Sie die weiteren Qualitäts- und Detailstufen herunter, stellen Sie die Musik aus, verringern Sie die maximale Anzahl der Sounds, stellen Sie die automatische Speicherfunktion aus etc.
- Im Menü 'Spiel-Setup' richten Sie Spiele mit weniger Spielern ein (z. B. Einer gegen Einen), spielen Sie auf einer kleinen Karte, fügen Sie nicht mehr als einen Computergegner hinzu, setzen Sie das Bevölkerungslimit auf einen niedrigen Wert, begrenzen Sie die Anzahl der verschiedenen Zivilisationen in einem Spiel auf eine oder zwei etc.
- Rüsten Sie Ihren Computer durch den Einbau weiteren Speichers (RAM) und/oder eine neue Grafikkarte auf.
- Vergewissern Sie sich, dass die aktuellsten Grafik- und Soundtreiber installiert sind. Treiber-Aktualisierungen sind auf den Websites der Hersteller von Grafik- und Soundkarten erhältlich.

## Features

*Empires: Die Neuzeit* ist ein Echtzeit-Strategiespiel von epischer Breite und großer Spieltiefe. Befehligen Sie legendäre Zivilisationen in 1000 Jahren der Geschichte, während Sie sich ein mächtiges Imperium von den Tagen der Langbögen und anstürmenden Ritter an durch die Ära der Luntenschlösser und Bombardierungskanonen bis hin zu den Panzerschlachten, Luftkämpfen und Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs aufbauen.

- Befehligen Sie eine beliebige von sieben unterschiedlichen historischen Zivilisationen, jede davon mit einer eigenen Auswahl an Einheiten, Technologien und Spezialfähigkeiten.
- Kämpfen Sie sich durch 1000 Jahre der Geschichte, die in fünf Zeitalter unterteilt sind.
- Führen Sie Land-, Luft- und Seeschlachten mit mehr als 200 einzigartigen Einheiten.

- Befehligen Sie riesige Armeen nahezu unbegrenzter Größe (Tausende von Einheiten) – Ihre Entscheidungen als Kommandant bestimmen den Ausgang der Schlacht!
- Machen Sie sich einzigartige Spezialwaffen sowie die militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten Ihrer Zivilisation zunutze.
- Erforschen Sie Geheimprojekte und wenden Sie mit ihnen das Blatt in der Schlacht!
- Bauen Sie wertvolle, zivilisationsspezifische Weltwunder, jedes mit seiner eigenen, einzigartigen Wirkungsweise. Selbst ein Spielsieg ist durch Wunder möglich!
- Verbessern Sie die Kampfkunst Ihrer Streitmächte durch militärische Innovationen.
- Durch eine voll drehbare 3D-Kamera können Sie die Handlung aus einem beliebigen Winkel sehen (siehe 'Die Maus und die 3D-Kamera' in Kapitel 2).
- Spielen Sie drei epische Kampagnen auf historischer Grundlage und begleiten Sie einen legendären Feldherrn der Geschichte bei einer der größten Auseinandersetzungen seines Lebens.
- Erstaunlich detaillierte Grafiken erwecken Charaktere und Handlung zum Leben.
- Zahlreiche prachtvolle 3D-Zufallskarten garantieren unbegrenzte Spielbarkeit.
- Ein praktischer Hilfetext vereinfacht die ersten Schritte im Spiel. Bewegen Sie die Maus über Einheiten oder Buttons, um nützliche Informationen zu erhalten.
- Zwei unterschiedliche Spielvariationen ermöglichen schnelle, actionorientierte Auseinandersetzungen oder längere strategische Spiele zum Aufbau eines Imperiums. Das Deathmatch ist ebenfalls verfügbar!
- Führen Sie über ein Netzwerk oder über GameSpy™ Schlachten gegen Ihre Freunde (siehe Abschnitt 'Mehrspieler' für weitere Details).
- Setzen Sie sich mit tückischen Computergegnern auseinander, die der menschlichen Strategie kaum nachstehen – oder signalisieren Sie Ihren Computerverbündeten durch Leuchtkugeln auf der Minikarte, dass Sie Hilfe brauchen!
- Erstellen Sie Ihre eigenen Kampagnen, Szenarios oder Filme mit den mitgelieferten Editoren – den gleichen Editoren, wie sie auch die Entwickler benutzen!
- Zu den weiteren Merkmalen gehören: eigene Bearbeitung der Tastenkürzel, Aufzeichnungen der Spiele, Handeln mit Einheiten, schlaue Bürger, automatisierte Erkundung und mehr!

## Das Spiel starten

Zum Spielen von *Empires: Die Neuzeit* muss sich die CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden. Klicken Sie doppelt auf das *Empires: Die Neuzeit*-Symbol auf Ihrem Desktop, um das Spiel zu starten. Falls sich das Symbol nicht auf Ihrem Desktop befindet, starten Sie das Spiel über das Startmenü, indem Sie in die Programmliste gehen und zunächst **'Empires: Die Neuzeit** und dann **'Empires: Die Neuzeit spielen'** wählen.

*TIPP: Für eine optimale Spielgeschwindigkeit wird empfohlen, vor dem Spielstart alle geöffneten Programme und überflüssigen Hintergrund-Anwendungen zu schließen.*

## ■ Hauptmenü

**Einzelspieler** – Spielen Sie die Kampagnen oder ein Szenario, kämpfen Sie gegen den Computer oder schauen Sie sich aufgezeichnete Spiele an.

**Mehrspieler** – Spielen Sie über ein Netzwerk oder das Internet gegen menschliche Gegner.

**Spieleditoren** – Erstellen Sie Ihre eigenen Szenarios und Kampagnen. (Auf der offiziellen Website unter [www.empiresrts.com](http://www.empiresrts.com) finden Sie die neuesten Informationen über die Editoren.)

**Spieleinstellungen** – Verändern Sie Grafik-, Sound- oder Steuerungseinstellungen. Indem Sie die Einstellungen heruntersetzen, können Sie die Spielgeschwindigkeit verbessern.

**Spiel beenden** – Hiermit verlassen Sie *Empires: Die Neuzeit*.

## Einzelspieler

Im Einzelspieler-Menü stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Wahl:

**Spielernamen** – Geben Sie den Namen ein, den Sie im Spiel verwenden möchten.

**Zufallskarte spielen** – Richten Sie ein Spiel gegen einen oder mehrere Computergegner ein (über das Menü 'Spiel-Setup') und spielen Sie auf einer Zufallskarte.

**Kampagnen** – Wählen Sie eine der drei aufregenden, auf historischen Ereignissen beruhenden Kampagnen zum Spiel: Richard Löwenherz, Admiral Yi oder General Patton.

**Eigene Kampagne spielen** – Spielen Sie eine Kampagne, die Sie erstellt oder heruntergeladen haben (speichern Sie Kampagnen im Verzeichnis ...data\campaigns).

**Szenario spielen** – Spielen Sie ein einzelnes Szenario, das Sie erstellt oder heruntergeladen haben (speichern Sie Szenarios im Verzeichnis ...data\scenarios).

**Spiel laden** – Laden und spielen Sie ein zuvor gespeichertes Einzelspieler-Spiel.

**Aufgezeichnete Spiele zeigen** – Ein zuvor aufgezeichnetes Spiel anschauen.

**Hauptmenü** – Zurück zum Hauptmenü.

## Mehrspieler

Sie können sich über das Mehrspieler-Menü an Spiele anschließen oder diese als Host erstellen.

**Übers Internet spielen** – Schließen Sie sich über GameSpy einem Spiel an, oder erstellen Sie als Host ein neues Spiel.

**Netzwerkspiel erstellen** – Erstellen Sie ein Mehrspieler-Spiel über ein LAN.

**Netzwerkspiel anschließen** – Schließen Sie sich an ein Spiel an, das ein anderer Host über ein lokales Netzwerk (LAN) erstellt hat. Wählen Sie das Spiel aus der Liste der verfügbaren Spiele.

**Über IP-Adresse anschließen** – Schließen Sie sich an ein Spiel an, indem Sie die IP-Adresse des Hosts eingeben (erweiterte Option).

*HINWEIS: Um ein zuvor gespeichertes Mehrspieler-Spiel fortzusetzen, erstellen Sie als Host ein neues Spiel und wählen Sie im Feld 'Spieltyp' des Menüs 'Spiel-Setup' den Eintrag 'Spielstand'.*

## ■ Anschluss an ein Spiel

Um sich an ein Mehrspieler-Spiel in einem Netzwerk oder unter einer speziellen IP-Adresse anzuschließen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Button. Dann wählen Sie entweder ein verfügbares Spiel auf der Liste, oder geben die IP-Adresse des Hosts ein. Klicken Sie auf der rechten Seite des Bildschirms auf '**Anschließen**' und Sie gelangen ins Spiel-Setup-Menü (siehe unten).

## ■ Spiel als Host erstellen

Um ein Netzwerkspiel zu erstellen, klicken Sie auf den entsprechenden Button und geben den Namen Ihres Spiels ein. Klicken Sie dann auf den Button '**Erstellen**' unten rechts im Bildschirm. Sie gelangen dann in das Menü Spiel-Setup (siehe unten).

## ■ Über das Internet spielen

Spiele werden im Internet über den GameSpy-Service gespielt. Klicken Sie auf den Button '**Übers Internet spielen**' und loggen Sie sich mit der E-Mail-Adresse und dem Passwort Ihres GameSpy-Kontos ein. (Wenn Sie kein GameSpy-Konto haben, klicken Sie auf den Button 'Konto erstellen' und geben die erforderlichen Informationen ein, um ein kostenloses Konto zu erhalten.) Klicken Sie dann auf '**Login**' und wählen Sie im nächsten Menü Ihren Benutzernamen. Klicken Sie erneut auf 'Login', um ins Kanäle/Automatch-Menü zu gelangen.

### Kanäle

Die Spiele sind in verschiedene "Kanäle" unterteilt. Sobald Sie sich eingeloggt haben, wählen Sie den Kanal, auf dem Sie spielen möchten, und klicken Sie auf '**Kanal anschließen**'. Im Bildschirm mit den verfügbaren Kanälen können Sie ebenfalls ein Automatch-Spiel auswählen (unten beschrieben), Ihr GameSpy-Konto bearbeiten (dazu gehört auch Ihr Benutzername) und sämtliche Nachrichten anderer Spieler lesen, die Sie erhalten haben, während Sie offline waren.

### Anschluss an ein Spiel oder Erstellen eines Spiels

Sobald Sie sich auf einem Kanal befinden, können Sie sich einem Spiel anschließen oder selbst eines erstellen. Sie können ebenfalls mit anderen Spielern in Ihrem Kanal oder Ihren Freunden chatten (die Freundesliste wird weiter unten beschrieben). Der Button 'Rangliste ansehen' öffnet einen separaten Browser, in dem Sie Spiel- und Spielerstatistiken einsehen können.

- **Spiel anschließen** – Die Liste der verfügbaren Spiele zeigt die Spiele auf Ihrem Kanal an, denen Sie beitreten können. Ein Schlüsselsymbol zeigt an, dass ein Spiel passwortgeschützt ist. Bei Bedarf können Sie die Spiele in der Liste sortieren, indem Sie auf eine der Überschriften klicken. Um sich einem verfügbaren Spiel anzuschließen, klicken Sie doppelt darauf oder wählen Sie das Spiel aus und klicken Sie dann auf 'Spiel anschließen'. Sie gelangen nun in das Menü '**Spiel-Setup**' (siehe unten).
- **Spiel erstellen** – Um ein neues Spiel zu erstellen oder ein gespeichertes Spiel aufzurufen, klicken Sie auf '**Spiel erstellen**'. In dem Fenster, das sich daraufhin öffnet, geben Sie die erforderlichen Informationen über das Spiel ein (beachten Sie, dass Sie Ihr Spiel mit einem Passwort schützen können, wenn Sie möchten). Wenn Sie fertig sind, klicken Sie erneut auf 'Spiel erstellen', um ins Spiel-Setup-Menü zu gelangen (siehe unten).



Dieses Produkt verwendet von GameSpy Industries, Inc.  
lizenzierte Software-Technologie. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten.

## ■ Automatch

Automatch ist eine erweiterte Option, in der Spieler mit ähnlichen Einstufungen automatisch Spiele "Einer gegen Einen" erstellen und starten können. Automatch durchsucht nicht die Liste der verfügbaren Spiele, sondern vergleicht die Präferenzen aller Spieler, die momentan Automatch benutzen.

Zum Starten eines Automatch-Spiels geben Sie Ihre Automatch-Präferenzen an den entsprechenden Stellen ein. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf '**Automatch starten**'. Automatch durchsucht dann die Präferenzen der anderen Spieler, die momentan Automatch benutzen. Wenn ein Spiel zwischen zwei Spielern ausgetragen wird, so startet das Spiel automatisch. Grundlagen für ein Spiel sind:

- Die Einstufung der beiden Spieler unterscheidet sich nicht mehr als 200 (plus oder minus) voneinander.
- Die gewählte Spielvariante ist identisch.
- Die gewählten Kartentypen werden berücksichtigt, müssen jedoch nicht identisch sein. Gleiche oder ähnliche Karten werden anderen Karten vorgezogen.
- Das Startzeitalter wird ebenfalls berücksichtigt, es muss jedoch nicht übereinstimmen.

## Einstufungen

Durch die Einstufungen können sich Spieler mit ähnlich viel Erfahrung finden und gegeneinander spielen. Das grundlegende Einstufung eines neuen Spielers beträgt 1000. Wenn die Anzahl der Siege gegenüber den Niederlagen überwiegt, steigen die Punkte der Einstufung an. Die Einstufung eines Spielers wird nach jedem Abschluss eines Automatch-Spiels neu berechnet. Andere Spiele werden bei der Einstufung NICHT berücksichtigt, nur die Automatch-Spiele.

## ■ Freundesliste

Um andere Spieler nicht aus den Augen zu verlieren, können Sie sie Ihrer Freundesliste hinzufügen. Sie können der Freundesliste einer anderen Person nicht hinzugefügt werden, ohne Ihre Erlaubnis hierzu zu erteilen. Ihre Freunde werden in der Liste der Spieler im Menü der verfügbaren Kanäle automatisch nach oben sortiert. Sie können ebenfalls nur Ihre Freunde anzeigen lassen, indem Sie auf den entsprechenden Button klicken. Für weitere Optionen klicken Sie mit rechts auf die Freundesliste.

## Spiel-Setup

Das Spiel-Setup-Menü, auch "Lobby" genannt, dient zum Einrichten eines Mehrspieler- oder Einzelspieler-Spiels auf einer Zufallskarte. Sie können Ihre Zivilisation und Spielerfarbe wählen, die Spieloptionen wie Kartentyp und -größe einstellen und dann das Spiel starten. Nur der Host eines Mehrspieler-Spiels kann die Optionen verändern.

## ■ Spieler

Bis zu acht Spieler (inklusive Computergegner), können *Empires: Die Neuzeit* auf einmal spielen. Spieler können auf sämtlichen offenen "Plätzen" mitspielen. (Der Host kann Plätze nach Belieben öffnen oder schließen oder Computergegner hinzufügen.)

## Zuschauer

Spieler können ein Spiel auch als "Zuschauer" betreten oder erstellen. Zuschauer können sich die Geschehnisse anschauen, sie können jedoch nicht am Spiel teilnehmen. Der Name des Zuschauers erscheint für die anderen Spieler in der Lobby grün.

## ■ Spielvariante

**Nationenaufbau** – In einem Nationenaufbau-Spiel können sich die Spieler auf den Aufbau ihrer Zivilisationen und den Ausbau ihrer Imperien konzentrieren. Nationenaufbau-Spiele dauern oft eine Stunde oder länger und es gelten folgende Besonderheiten:

- Es gibt mehr Ressourcen als üblich, jedoch können nicht mehr als sechs Bürger gleichzeitig an einer bestimmten Ressourcenstätte Abbau betreiben.
- Geheimprojekte und Erfindungen werden für den halben Preis erforscht, daher erlangt man doppelt so viele.
- Mauern und Türme sind stärker. Zudem sind Türme billiger und haben einen wesentlich höheren Angriffswert.

**Action** – Actionspiele sind auf schnelle Konfrontation ausgelegt. Sie können oft in weniger als 30 Minuten gespielt werden. In Action-Spielen gelten folgende Besonderheiten:

- Es sind bis zu 16 Bürger an einer Ressourcenstätte zugelassen, jedoch gibt es weniger Ressourcen pro Ressourcenstätte als im Nationenaufbau-Spiel. Bürger können, verglichen mit Nationenaufbau-Spielen, auch schneller Ressourcen sammeln.
- Es kostet in den Action-Spielen weniger, von einem Zeitalter in das nächste zu gelangen.
- Einheiten wenden und beschleunigen in Action-Spielen schneller auf volle Geschwindigkeit.
- Flugzeuge haben eine längere Flugzeit und können länger in der Luft bleiben.

## ■ Spieltyp

In Mehrspieler-Spielen können Sie wählen, ob Sie eine Zufallskarte oder ein Szenario spielen oder ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten. Als Einzelspieler-Spiel ist nur die Zufallskarte verfügbar.

## Gespeicherte Spiele

Zum Fortsetzen eines gespeicherten Mehrspieler-Spiels tun Sie Folgendes: Erstellen Sie ein neues Spiel, wählen Sie 'Spielstand' und dann das Spiel, das Sie fortsetzen möchten. Alle Spieler des ursprünglichen Spiels (mit Ausnahme der Zuschauer) müssen in der Lobby anwesend sein, damit das Spiel weitergespielt werden kann. Die Spieler müssen den gleichen Namen wie im ursprünglichen Spiel verwenden. Wenn der Name eines Spielers rot angezeigt wird, bedeutet dies, dass er sich anschließen muss, bevor das Spiel weitergespielt werden kann.

## Szenario

Zum Spielen eines Mehrspieler-Szenarios erstellen Sie zunächst ein Szenario oder laden es herunter (speichern Sie Szenarios im Verzeichnis ...data/scenarios von Empires). Erstellen Sie dann ein Spiel als Host, wählen Sie 'Szenario' und auf der Liste das gewünschte Szenario. Weitere Spieler können sich dann wie bei einer Zufallskarte auf den offenen Plätzen anschließen.

## ■ Bevölkerungslimit

Das Bevölkerungslimit bestimmt die maximale Anzahl von Einheiten, die im Spiel zugelassen sind. Diese Zahl wird unter den Spielern gleichmäßig verteilt. Wenn das Bevölkerungslimit beispielsweise auf 1000 gesetzt wurde und sich vier Spieler im Spiel befinden, so kann jeder Spieler eine maximale Bevölkerung von 250 erreichen. Wenn Sie mit großen Armeen spielen wollen, müssen Sie also eine hohe Bevölkerungszahl einstellen (nur auf schnelleren Systemen empfehlenswert - auf langsameren Computern sollte diese Zahl niedriger sein.)

*HINWEIS: Einige Einheiten wie die Kavallerie zählen für die Bevölkerungszahl als 2.*

## ■ Deathmatch

In Deathmatch-Spielen starten die Spieler mit erheblichen Ressourcen in ihren Lagern. Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein Deathmatch spielen möchten.

## ■ Spiel aufzeichnen

Wählen Sie diese Option, um ein Spiel aufzuzeichnen, damit Sie es sich später wieder anschauen können. Ein aufgezeichnetes Spiel ist wie ein Film über ein Spiel. Sie können sich aufgezeichnete Spiele anschauen, indem Sie im Einzelspieler-Menü den Eintrag 'Aufgezeichnete Spiele zeigen' wählen.

## ■ Weitere Spieloptionen

**Kartentyp und Kartengröße** – Wählen Sie den Kartentyp und die Kartengröße, die Sie spielen möchten (klicken Sie auf die Karte oben rechts, um den Kartentyp zu verändern). Spieler mit langsameren Computern sollten winzige oder kleine Karten wählen.

**Spielgeschwindigkeit** – Hier wird bestimmt, wie schnell oder langsam das Spiel abläuft.

**Schwierigkeit** – Stellen Sie anhand des Schiebereglers den Schwierigkeitsgrad der Computergegner ein.

**Karte zeigen** – Wählen Sie diese Option, wenn die Karte zu Beginn des Spiels für alle Spieler sichtbar sein soll. Der Kriegsnebel bleibt erhalten.

**Teams sperren** – Wählen Sie, ob Spieler im Verlauf des Spiels die Seiten wechseln dürfen. Wenn die Option aktiviert ist, ist dies nicht gestattet.

**Wundersieg** – Wählen Sie, ob Spieler das Spiel durch das Bauen und Verteidigen eines Wunders gewinnen können. Wenn die Option aktiviert ist, ist der Wundersieg möglich.

**Mehrspieler-Chatfenster** – Spieler in der Lobby können miteinander chatten. Geben Sie einfach eine Nachricht ins Chatfenster ein (unten links im Bildschirm) und drücken Sie die Eingabetaste, um die Nachricht abzuschicken. Die Nachrichten werden dann im Chatfenster angezeigt.

## Wie Sie gewinnen

In *Empires: Die Neuzeit* gibt es zwei Möglichkeiten, ein Spiel zu gewinnen:

**Eroberung** – Für Eroberungssieg müssen Sie alle Militäreinheiten und Produktionsstätten Ihres Gegners zerstören (also Stadtzentren, Siedlungen, Kasernen, Flughäfen, aber nicht Mauern, Häuser oder Farmen). Wenn die Option 'Wundersieg' im Spiel-Setup-Menü nicht aktiviert wurde, können Sie nur durch Eroberung gewinnen. Eroberung ist immer als Standard-Siegeoption eingestellt.

**Wundersieg** – Für einen Wundersieg muss diese Option zuvor im Spiel-Setup-Menü aktiviert worden sein. Im Spiel müssen Sie bis zum Zweiten Weltkrieg gelangen und ein Wunder errichten. Verteidigen Sie dann Ihr Wunder für einen festgelegten Zeitraum, um das Spiel zu gewinnen. Sie können ebenfalls durch eine normale Eroberung gewinnen.

## Speichern, automatisches Speichern und das Spiel beenden

Sie können ein Spiel jederzeit speichern, um es später fortzusetzen. Klicken Sie einfach auf den Optionsbutton bei der Minikarte und wählen Sie dann 'Spiel speichern'. Im Menü 'Interface' in den Spieleinstellungen können Sie außerdem eingeben, wie häufig ein Spiel automatisch gespeichert wird.

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, wählen Sie den Eintrag 'Dieses Spiel verlassen' aus dem Optionsmenü, um das Spiel zu verlassen und die Spielstatistiken einzusehen.

## Spieleinstellungen

In diesem Menü können Sie Ihre Einstellungen für *Empires: Die Neuzeit* nach Wunsch anpassen. Sie können die Spielgeschwindigkeit erhöhen, indem Sie einige Einstellungen herabsetzen oder ganz ausschalten. Das Menü hat drei Registerkarten:

**Grafik** – Wählen Sie die Grafikeinstellungen wie Auflösung, Modell- und Animationsqualität und die Qualität der visuellen Spezialeffekte.

**Sound** – Wählen Sie die Einstellungen für Musik und Soundeffekte wie Lautstärke und Soundqualität.

**Interface** – Passen Sie hier verschiedene Spieleinstellungen an, beispielsweise die Konfiguration der Maus, die Häufigkeit des automatischen Speicherns und eigene Tastenkürzel.

## KAPITEL 2: EMPIRES: DIE NEUZEIT SPIELEN

### Der Spielbildschirm



## ■ Hauptkarte

Die Hauptkarte ist der größte Bereich des Spielbildschirms. Alle Aktionen in *Empires: Die Neuzeit* finden in der Hauptkarte zu Lande, über oder unter Wasser und in der Luft statt.

## **Kriegsnebel**

Bereiche der Karte, die noch nicht von Ihren Leuten erkundet wurden, werden vom Kriegsnebel verdunkelt. Wenn Sie Ihre Leute in den Nebel schicken, können Sie das entsprechende Gelände sehen und alles, was sich darauf befindet. Wenn Ihre Leute einen erkundeten Bereich verlassen, wird der Kriegsnebel wieder hergestellt, ein "Schnappschuss" des Geländes bleibt jedoch sichtbar.

*TIPP: Es gibt einige Geheimprojekte und Zivilisationsfähigkeiten, die den Kriegsnebel in einem Gebiet vorübergehend verschwinden lassen.*

## **Gelände**

Sie werden beim Erkunden der Karte viele unterschiedliche Geländearten bemerken:

- Wälder – Bäume liefern Holz, Wälder können jedoch von den meisten Landeinheiten nicht passiert werden.

- **Wasser und Untiefen** – Das tiefe Wasser kann von den meisten Landeinheiten nicht passiert werden, es können jedoch alle Landeinheiten die seichten Gewässer am Ufer passieren. Untiefen verbinden ebenfalls Landmassen miteinander. Schiffe und U-Boote können durch Wasser navigieren, aber keine Untiefen überwinden, Transporter können Landeinheiten über das Wasser befördern.
- **Hügel und Höhen** – Einheiten, die höher stehen als ihr Ziel, richten zusätzlichen Schaden an.
- **Felsen** – Die meisten Landeinheiten können keine Felsen überwinden.
- **Ressourcenvorkommen** – Außer Bäumen übersäen Nahrungssammelstätten, Gold- und Steinvorkommen die Landschaft. Wilde Tiere durchstreifen das Land, einige von ihnen sind gefährlich. Bürger können die Tiere jagen und all diese Ressourcen sammeln.

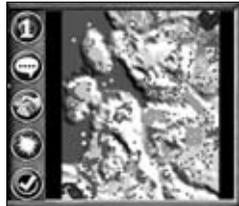
### ■ Ressourcen, Inventare und Bevölkerung

Ihre Bürger sammeln Ressourcen - Gold, Nahrung, Holz und Stein - in einem Lager Ihrer Zivilisation. Ihre momentanen Ressourcen werden in der Ressourcenleiste unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Sie geben Ressourcen zur Ausbildung von Einheiten, dem Bau von Gebäuden, Forschungstechnologien etc. aus.

Rechts von Ihren Ressourcen befindet sich die Bevölkerungsanzeige. Die Zahl auf der linken Seite zeigt die Größe Ihrer momentanen Bevölkerung an. Die Zahl auf der rechten Seite, das Bevölkerungslimit, zeigt an, wie groß Ihre Bevölkerung werden kann. Sie können Ihr Bevölkerungslimit erhöhen, indem Sie Häuser bauen. (Das maximale Bevölkerungslimit stellen sie Spiel-Setup-Menü ein.)

*HINWEIS: Sie beginnen mit der Standard-Bevölkerungszahl für die jeweilige Zivilisation.*

*HINWEIS: Sie können keine weiteren Einheiten ausbilden, wenn Ihre momentane Bevölkerung das Bevölkerungslimit erreicht oder überschritten hat.*



### ■ Minikarte

Die Minikarte ist eine Miniaturversion der gesamten Karte. Gebiete, die Sie noch nicht erkundet haben, werden schwarz dargestellt. Momentan sichtbare Einheiten und Gebäude werden auf der Minikarte als farbige Punkte dargestellt (die Farbe entspricht dem jeweiligen Besitzer). Andere Geländemerkmale wie Wasser, Wald und Ressourcen werden ebenfalls dargestellt.

Viele Aktionen, wie Befehle zum Bewegen einer Einheit und kartenbasierte Angriffe, können durch einen Klick auf die Minikarte durchgeführt werden, als sei es die Hauptkarte. Wenn kein Befehl erteilt wird, wird durch einen Klick auf die Minikarte die Ansicht in der Hauptkarte auf die entsprechende Stelle zentriert.

### ■ Minikarten-Buttons

Bei der Minikarte gibt es mehrere spezielle Buttons:

**Untätige Bürger** - Durch diesen Button werden Bürger (und Fischerboote) gefunden, die momentan keine Aufgabe haben. Die Zahl auf dem Button zeigt an, wie viele untätige Bürger es gibt. Der Button erscheint nur, wenn Sie über untätige Bürger verfügen.

**Vorherige Nachrichten** - Zeigt alle bisherigen Chatnachrichten an.

**Leuchtkugel** - Feuern Sie eine "Leuchtkugel", die (auf der Minikarte) sichtbar ist und von Ihren Verbündeten gesehen werden kann. Klicken Sie auf den Leuchtkugel-Button und dann auf die Hauptkarte oder die Minikarte, wenn Sie eine Leuchtkugel abschießen möchten. Auch verbündete Computerspieler antworten auf Ihre Leuchtkugeln.

**Allianz und Tribut** – In diesem Menü können Sie eine Allianz mit anderen Spielern abschließen oder brechen und Ressourcen-Tribute zahlen. Sie können auch eingeben, wem Sie eigene Chatnachrichten übermitteln möchten.

**Spieloptionen/Zusammenfassung** – Durch diesen Button können Sie auf verschiedene Optionen zurückgreifen, dazu gehören 'Spiel speichern', 'Verlassen', 'Optionen' und 'Aufhören'. Es gibt ebenfalls eine Übersicht der gewählten Spieloptionen.



### ■ Einheiten-Informationsbereich

Wenn Sie etwas in der Welt anklicken, erscheint der Einheiten-Informationsbereich unten links im Bildschirm. Der Einheiten-Informationsbereich enthält Informationen das angeklickte Objekt, darunter Attribute wie Angriff und Trefferpunkte und ob eine Verbesserung angewandt wurde. Führen Sie die Maus auf die Symbole, um Hilfetexte zu sehen.

### ■ Button-Bereich

Zwischen dem Einheiten-Informationsbereich und der Minikarte befindet sich der Button-Bereich. In diesem Bereich, in dem Sie eine Einheit oder ein Gebäude wählen, sind verschiedene Buttons dargestellt.

**Aktionsbuttons** – Hierdurch können Sie Ihren Einheiten spezielle Befehle erteilen.

**Baubuttons** – Erteilen Sie Ihren Bürgen Befehle, was sie bauen sollen.

**Produktionsbuttons** – Mit Produktionsbuttons trainieren und verbessern Sie Einheiten und erforschen alle Arten von Technologien.

**Formations-/Verhaltensbuttons** – Weisen Sie Ihren Einheiten spezielle Formationen und Verhaltensweisen zu. Dies sind bleibende Befehle, die Ihre Einheiten befolgen werden, bis Sie ihnen eine andere Formation oder ein anderes Verhalten befehlen.

### ■ Einheitenanzeige und Einheitengruppen

Unten im Bildschirm sind zwei Bereiche, mit denen Sie Ihre Einheiten verfolgen können. Durch den doppelten Pfeil können Sie einteilen, über wie viel Platz eine Einheit verfügt.

**Einheitenanzeige** – Zeigt die Symbole aller momentan gewählten Einheiten an. Hier werden ebenfalls die Fracht eines Transporters und Einheiten in einem Gebäude angezeigt. Klicken Sie mit links auf ein Symbol, um die entsprechende Einheit auszuwählen. Wenn Sie auf das Symbol einer Einheit klicken, die sich in einem Gebäude befindet, so verlässt sie das Gebäude.

**Einheitengruppen** – Hierdurch organisieren Sie Ihre Einheiten (oder Gebäude) in sinnvolle Gruppierungen. Um einer Gruppe Einheiten hinzuzufügen, wählen Sie die gewünschten Einheiten und klicken dann mit links auf einen leeren Platz. Dann klicken Sie auf diesen Platz, um diese Gruppe zu wählen. Um eine Gruppe aus einem Platz zu entfernen, klicken Sie mit rechts auf den Platz, er wird dann wieder geleert. Klicken Sie doppelt, um die Sicht auf eine Gruppe zu zentrieren.

*TIPP: Jeder Platz einer Einheitengruppe entspricht einem Tastenkürzel auf der Tastatur. Um beispielsweise gewählte Einheiten auf Platz 1 zu setzen, drücken Sie Strg und 1 auf der Tastatur. Dann können Sie die Taste 1 jederzeit drücken, um die Gruppe zu wählen.*

## Die Maus und die 3D-Kamera

### ■ Mauszeiger

Bewegen Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms, um die Karte zu scrollen. Bewegen Sie ihn auf ein Objekt oder auf einen Button, um den Hilfetext zu dem Objekt oder Button zu sehen.

### ■ Maustasten

Generell bedeutet ein "Klick" das gleiche wie ein "Linksklick". Falls Sie Linkshänder sind, können Sie die Einteilung der Maustasten in den Spieleinstellungen im Menü Interface ändern.

**Klicken Sie mit links**, um ...

- **Eine Einheit oder ein Gebäude auf der Karte auszuwählen** – Sie können ebenfalls mehrere Einheiten wählen, indem Sie mit links klicken und einen Kasten um die Einheiten ziehen, die Sie wählen möchten. Wählen Sie alle momentan sichtbaren Einheiten oder Gebäude des gleichen Typs, indem Sie doppelt auf ein Gebäude oder eine Einheit klicken.
- **Eine Stelle oder ein Ziel auf der Karte zu wählen** – Klicken Sie beispielsweise mit links, um ein Gebäude zu platzieren, wählen Sie ein Ziel für eine Aktion, teilen Sie einer Einheit eine Verbesserung zu oder aktivieren Sie ein kartenbasiertes Geheimprojekt.
- **Auf einen Button zu klicken** – Dies können Sie auf jedem Button im Benutzer-Interface tun.

**Klicken Sie mit rechts**, um ...:

- **Einen Befehl zu erteilen oder eine Aufgabe zuzuteilen** – Sobald Sie eine oder mehrere Einheiten gewählt haben, klicken Sie mit rechts, um: Befehle zur Bewegung oder zum Angriff, eine Aufgabe wie das Sammeln von Ressourcen zu erteilen oder mit den Einheiten einen speziellen Transporter oder ein Gebäude zu betreten.
- **Eine Aktion abzubrechen** – Wenn Sie gerade eine Aktion eingeleitet haben, können Sie mit rechts auf eine beliebige Stelle klicken, um die Aktion abzubrechen.
- **Einen Produktionsbefehl zu entfernen** – Sie können mit rechts auf einen Ausbildungs-, Gebäude- oder Forschungsbutton klicken, um den Produktionsbefehl abzubrechen.

### ■ Kamerasteuerung

*Empires: Die Neuzeit* verfügt über eine 3D-Kamera, was bedeutet, dass man sich die Spielwelt aus einem beliebigen Winkel anschauen kann. Halten Sie hierzu beide Maustasten gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Kamera im drei-dimensionalen Raum zu bewegen. Drücken Sie die Taste **Pos1** auf Ihrer Tastatur, um zur Standardansicht zurückzukehren.

Die Standard-Kameraeinstellung zeigt das Geschehen aus einer bestimmten Sichthöhe gen Norden. Um den Standard-Blickwinkel zu verändern, drücken Sie das Tastenkürzel **F6**. Es gibt drei unterschiedliche Sichtwinkel, durch die Sie schalten können. Drücken Sie die Taste **F7**, um durch die drei Kamera-Zoom-Modi zu schalten.

### ■ Mousrad

Benutzen Sie das Mousrad, um die 3D-Kamera herein- und herauszuzoomen. Halten Sie das Mousrad gedrückt und bewegen Sie die Maus, um den Bildschirm "zu halten und zu scrollen".

*HINWEIS: Zoom, F6 und F7 sind in niedrigen Grafikeinstellungen deaktiviert.*

## Grundsätzliches zum Spiel

### ■ Bewegung

Um Einheiten Befehle zur Bewegung zu erteilen, wählen Sie einfach die Einheiten und klicken Sie mit rechts auf ein Ziel auf der Hauptkarte oder der Minikarte. Die Einheiten begeben sich dann automatisch an das Ziel und ignorieren Gegner, auf die sie unterwegs stoßen.

Um Einheiten in eine bestimmte Richtung blicken zu lassen, ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter rechter Taste. Es erscheint nun ein Pfeil, der anzeigt, in welche Richtung die Einheiten nach Absolvieren des Bewegungsbefehls schauen werden. **Dies hat außerdem den Vorteil, dass sich alle gewählten Einheiten mit der gleichen Geschwindigkeit zum Ziel begeben.**

*TIPP: Klicken Sie auf den Aktionsbutton 'Erkunden' einer Einheit, damit sie die Karte automatisch erkundet. Um einen Weg für eine Einheit einzugeben, halten Sie Umschalten gedrückt und klicken Sie mit rechts, um einen "Wegpunkt" zu setzen. Setzen Sie so viele Wegpunkte, wie Sie möchten. Die Einheit wird den Wegpunkten in der vorgegebenen Reihenfolge folgen.*

### ■ Angriff

Um einen Gegner anzugreifen, wählen Sie die gewünschte(n) Einheit(en) und klicken Sie dann mit rechts auf eine gegnerische Einheit oder ein gegnerisches Gebäude. Wenn der Gegner außer Reichweite ist, versuchen Ihre Einheiten, in Reichweite zu gelangen und dann anzugreifen. Beachten Sie, dass untätige militärische Einheiten automatisch Gegner angreifen, die in ihre Reichweite gelangen (je nach Verhalten der Einheit).

*TIPP: Damit sich eine Einheit zu einem Ziel begibt und auf dem Weg gegnerische Einheiten angreift, klicken Sie auf den Aktionsbutton Angriff/Bewegen und klicken dann mit links auf ein Ziel. Ansonsten halten Sie die Taste Strg und klicken mit rechts auf ein Ziel.*

### ■ Spezialaktionen

Viele Einheiten in *Empires: Die Neuzeit* können Spezialaktionen oder -angriffe durchführen. Generell können Sie eine Spezialaktion anordnen, indem Sie auf den Aktionsbutton einer Einheit klicken und dann, falls notwendig, mit links auf eine anvisierte Einheit oder Stelle. Normalerweise kostet das Aktivieren dieser Aktionen die jeweilige Einheit etwas Energie, die sich dann mit der Zeit automatisch regeneriert. Wenn mehrere Einheiten gewählt wurden, erscheinen alle Aktionsbuttons (wenn ebenfalls Bürger gewählt wurden, kann zwischen Aktions- und Bau-Buttons umgeschaltet werden). Wenn Sie mit der Maus über den Button fahren, erklärt der erweiterte Hilfetext, was jede Aktion bewirkt.

### ■ Automatischer Angriff

Sie können einer Einheit ebenfalls den Befehl erteilen, automatisch mit einem Spezialangriff anzugreifen. Klicken Sie mit rechts auf den entsprechenden Aktionsbutton, um den automatischen Angriff für diese Aktion zu aktivieren. Es erscheint ein Kreis auf dem Aktionsbutton. Die Einheit benutzt dann wann immer möglich diesen Spezialangriff. Klicken Sie erneut mit rechts, um den automatischen Angriff zu deaktivieren. (Beachten Sie, dass der automatische Angriff bei den meisten, jedoch nicht bei allen Spezialangriffen funktioniert.)

*TIPP: Die Spezialaktion einer Einheit (oder die erste Spezialaktion, wenn es mehrere davon gibt) kann ebenfalls aktiviert werden, indem Sie die Einheit wählen und das Tastenkürzel F1 drücken.*

## ■ Bürger

Ihre Bürger sind Ihre Arbeiter. Bürger erledigen viele wichtige Aufgaben für Ihre Zivilisation.

**Ressourcen sammeln** – Bürger bauen Gold und Stein ab, fällen zur Holzgewinnung Bäume und jagen Tiere, sammeln Nahrung und bauen diese auch an. Bürger sammeln automatisch eine Ressource, bis sie nichts mehr tragen können, dann kehren sie zur nächsten Siedlung oder dem nächsten Stadtzentrum zurück, um ihre Ladung abzuladen. Sie sammeln so lange, bis die Ressourcen abgebaut wurden oder Sie ihnen neue Befehle erteilen. (Fischerboote fangen Fisch als Nahrungsmittel und kehren zum nächsten Dock zurück.)

Damit Bürger Ressourcen sammeln, wählen Sie sie und klicken mit rechts auf ein Ressourcenvorkommen wie beispielsweise eine Goldmine. Es können mehrere Bürger an einer Stelle sammeln (abgesehen von Feldern, für die nur ein Bürger benötigt wird), es gibt jedoch eine obere Grenze, wie viele Bürger auf einmal an einer Stelle sammeln können.

**Bau von Gebäuden** – Eine weitere entscheidende Pflicht der Bürger ist die Errichtung von Gebäuden und anderen Bauten, wie beispielsweise Mauern. Jedes Gebäude kostet eine gewisse Menge an Ressourcen, die automatisch aus Ihrem Vorrat abgezogen wird, wenn das Gebäude auf der Karte platziert wird.

Zum Bau eines Gebäudes wählen Sie einen oder mehrere Bürger aus und klicken auf den Button des Gebäudes, das Sie bauen möchten. Es erscheint ein Bild des Gebäudes an der Stelle des Mauszeigers. Klicken Sie mit links auf die Karte, um das Gebäude an der Stelle zu platzieren (mit einem Rechtsklick brechen Sie die Aktion ab). Wenn das Bild des Gebäudes rot ist, bedeutet dies, dass Sie es hier nicht bauen können - versuchen Sie es an einer anderen Stelle. Ihre Bürger begeben sich dann an die Stelle und beginnen mit dem Bau.

**Siedlungen garnisonieren** – Bürger können in einer Siedlung eine Garnison bilden, um sie in ein Stadtzentrum zu verwandeln (6 Bürger sind erforderlich). Stadtzentren bringen neue Bürger hervor und erforschen Entwicklungen für das nächste Zeitalter. Beachten Sie, dass Bürger innerhalb einer Siedlung dort dauerhaft als Angestellte der Regierung beschäftigt werden, aber bei der Ermittlung Ihres Bevölkerungslimits nicht zählen.

*HINWEIS: Bürger mancher Zivilisationen verfügen über modifizierte Versionen dieser Fähigkeiten, manche haben zudem weitere Fähigkeiten. Konsultieren Sie die Zivilisationskarte oder das entsprechende Kapitel in diesem Handbuch, um weitere Informationen über jede Zivilisation zu erlangen.*

## ■ Eine Produktion aufbauen

Gebäude produzieren Einheiten und erforschen technologische Entwicklungen. Der Einsatz von Einheiten und Technologie wird im Hilfetext, in der Zivilisationskarte und in den einzelnen Kapiteln über die Zivilisationen später in diesem Handbuch erklärt.

**Ausbildung von Einheiten** – Alle Einheiten werden durch ihre "Ausbildung" in einem Gebäude produziert. Um eine Einheit auszubilden, wählen Sie das gewünschte Gebäude und klicken auf den Ausbildungsbutton der Einheit. Um beispielsweise einen Panzer zu produzieren (und seine Besatzung auszubilden), wählen Sie eine Panzerfabrik und klicken auf den Ausbildungsbutton des Panzers.

*TIPP: Um fünf Einheiten auszubilden (wenn Sie über ausreichend Ressourcen verfügen), halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf den Ausbildungsbutton.*

**Verbessern von Einheiten** – Wenn Sie von einem Zeitalter in das nächste fortschreiten, können einige Einheitentypen durch Verbesserungen modernisiert werden. Um einen Einheitentyp in eine modernere Version zu verwandeln, klicken Sie auf den entsprechenden Verbesserungsbutton. Verbesserungsbuttons für Einheiten erscheinen direkt über den Ausbildungsbuttons ihrer Vorgängerversionen in einem Gebäude.

**Erforschung von Technologien** – Es gibt drei Arten von Technologien, die Sie in *Empires: Die Neuzeit* erforschen können. Wie bei den Ausbildungsbuttons klicken Sie auf die Technologie, die Sie erforschen möchten, sie wird dann der Bauliste des entsprechenden Gebäudes hinzugefügt.

- **Wirtschaftliche Technologien** – Dies sind größere technologische Fortschritte, die direkt nach der Erforschung wirksam werden. Ihre wirtschaftlichen Vorteile verbleiben für den Rest des Spiels. Die Erforschung des Goldrauschs erhöht beispielsweise die Rate, mit der Ihre Bürger Gold sammeln. Sie erforschen wirtschaftliche Technologien in einer Siedlung oder einem Stadtzentrum.
- **Geheimprojekte** – Geheimprojekte sind wirkungsvolle Errungenschaften, die den Ausgang einer Schlacht oder bei klugem Einsatz sogar den Verlauf des gesamten Spiels beeinflussen können. Geheimprojekte können Sie in Ihrer Universität erforschen (es gibt einige Ausnahmen - siehe Anhang). Sobald sie erforscht wurden, stehen die meisten Geheimprojekte zum späteren Einsatz als Symbole links oben auf dem Bildschirm zur Verfügung. Wenn Sie soweit sind, klicken Sie auf das Symbol, um das Geheimprojekt zu aktivieren. Beachten Sie, dass manche Geheimprojekte bei ihrer Aktivierung die Wahl eines Zieles voraussetzen.

*HINWEIS: Einige Geheimprojekte stehen nicht für einen späteren Einsatz auf dem Bildschirm zur Verfügung. Wie die wirtschaftlichen Technologien wirken sie sich sofort aus und verbleiben für den Rest des Spiels. Die Engländer können beispielsweise Antibiotika erforschen, die die Gesundheit der Bürger und Truppen permanent verbessern.*

- **Verbesserungen** – Verbesserungen sind Fortschritte in der Militärtechnik, die in der Waffenkammer erforscht werden und damit ausgestattete Einheiten stark aufwerten. Jede Verbesserung erhöht ein Attribut wie etwa Geschwindigkeit oder Angriffsstärke oder hat eine Auswirkung, wie beispielsweise die Verringerung der Kosten einer Einheit. Erforschte Verbesserungen stehen wie Geheimprojekte zum späteren Gebrauch als Symbole links oben auf dem Bildschirm zur Verfügung. Wenn Sie eine Einheit mit einer Verbesserung ausstatten wollen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol und dann auf die Einheit. Alle Einheiten dieses Typs erhalten sofort den von dieser Verbesserung gewährten Vorteil. Dieser Einheitentyp kann dann keine weiteren Verbesserungen mehr erhalten. Eine einmal angewandte Verbesserung kann nicht wieder entfernt werden. (Bei einigen Einheiten sind bestimmte Verbesserungen nicht möglich.)

**Setzen von Sammelpunkten** – Bei Gebäuden, die Einheiten produzieren, können Sie einen Sammelpunkt setzen, um den sich neue Einheiten automatisch versammeln, sobald sie ausgebildet wurden. Klicken Sie dazu einfach auf den Sammelpunkt-Button und dann auf die Haupt- oder Minikarte, um den Sammelpunkt zu platzieren. (Alternativ klicken Sie mit rechts auf die Karte, wenn Sie das Gebäude gewählt haben.) Der Sammelpunkt eines Stadtzentrums kann auf einer Ressourcenstätte platziert werden, damit neu erstellte Bürger an dieser Stelle Ressourcen sammeln. Durch einen Sammelpunkt bei einem Flughafen werden reparierte Flugzeuge vom Flughafen aus zu jenem Punkt fliegen und jegliche Feinde in der Nähe angreifen.

*TIPP: Sie können mehrere Ausbildungs-, Verbesserungs- und Forschungsbefehle staffeln, indem Sie mehrfach auf die Produktionsbuttons klicken. Die Zahl auf dem Button zeigt an, wie viele Befehle sich bereits in der Bauliste des Gebäudes befinden.*

## ■ Fortschritt ins nächste Zeitalter

Es gibt fünf unterschiedliche Zeitalter in *Empires: Die Neuzeit*: Mittelalter, Schießpulver-Zeitalter, Imperiales Zeitalter, Erster Weltkrieg und Zweiter Weltkrieg. Sie gelangen von einem Zeitalter in das nächste, indem Sie Ressourcen ausgeben, mit denen die für das Leben in dem neuen Zeitalter notwendigen wissenschaftlichen und sozialen Fundamente gelegt werden. Durch einen speziellen Forschungsbutton in Ihrem Stadtzentrum können Sie in das neue Zeitalter gelangen. Sobald die Forschung abgeschlossen ist, werden neue Einheiten, Einheitenverbesserungen und Technologien verfügbar.

## Zivilisationsübergänge

Manche Zivilisationen wurden im 20. Jahrhundert zu Weltmächten. An der Schwelle vom Imperialen Zeitalter zum Ersten Weltkrieg haben Sie die Möglichkeit, eine dieser Weltmächte auszuwählen und für das verbleibende Spiel zu befehlen. (Ihre Wahl einer neuen Zivilisation hängt davon ab, welche Zivilisation Sie in den vorherigen Zeitaltern geführt haben.) Sie behalten alle Einheiten, Gebäude und Technologien, die Sie bisher angehäuft haben, und erhalten Zugang zu den Mitteln der neuen Zivilisation.

## ■ Hilfe

Zusätzlich zu diesem Handbuch gibt es bei *Empires: Die Neuzeit* die Zivilisationskarten, die eine schnelle Übersicht über alle Zivilisationen im Spiel bieten. Das Maus-Hilfesystem zeigt Ihnen ebenfalls viele Informationen an. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt im Spiel bewegen, wird Ihnen meist ein Hilfetext angezeigt, der erklärt, welche Funktion das Objekt hat, welche Tastenkürzeln ihm zugewiesen sind und welche Kosten es verursacht. (Wenn Sie mit dem Spiel vertraut sind, können Sie die Option 'Erweiterte Hilfe' auch in den Spieleinstellungen deaktivieren.)

# ZIVILISATIONEN

Die Zivilisationen in *Empires: Die Neuzeit* stellen eine Auswahl der mächtigsten Nationen der Welt in den Zeitperioden des Spiels dar. Sie haben die Wahl zwischen China, Korea, England und dem Vereinten Königreich, dem frühen Frankreich, dem republikanischen Frankreich, Deutschland, Russland und den Vereinigten Staaten. Jede Zivilisation verfügt über ihre eigenen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten, Geheimprojekte, Truppen und Waffen. Daher ist jede Zivilisation auch anders zu spielen und empfiehlt sich für unterschiedliche Strategien.

In den folgenden Kapiteln erhalten Sie eine Übersicht über jede Zivilisation. Sie liefern historische Details und Wissenswertes zu den Fähigkeiten und Einheiten jeder Zivilisation. Eine komplette Zusammenfassung aller Fähigkeiten der Zivilisationen finden Sie in den Zivilisationskarten, Technologiebäume aller Zivilisationen sind im Anhang am Ende des Handbuchs zu finden.

## KAPITEL 3: CHINA

Das chinesische Reich kann seit den Zeiten der Qin-Dynastie im Jahre 221 bis hin zur Qing-Dynastie mit ihrem Ende im Jahre 1912 auf eine durchgängige Geschichte zurückblicken. In dieser Zeit nannten viele vollkommen verschiedene kulturelle Gruppen China ihre Heimat. Diese Vielseitigkeit hat zu vielen Innovationen und Wohlstand, doch auch zu großen Konflikten geführt.

Im Jahre 960 vereinigte sich das Reich unter den Song wieder. China erreichte unter der Song-Dynastie eine Zivilisationsstufe, die auf der ganzen Welt ihresgleichen suchte. Durch die Erfindung der Druckerkunst gewann die Literatur an Bedeutung, da auch religiöse Texte, medizinische Bücher und Lexika verfügbar wurden. Der Konfuzianismus gewann wieder an Bedeutung und beeinflusste sowohl die Politik als auch die Kultur merklich. Die Wirtschaft wuchs schnell und brachte das erste Wirtschaftssystem der Welt hervor, das auf Papiergeld basierte. Produzierte Waren erreichten eine größere Verbreitung und der Handel wuchs und wuchs, vor allem mit Übersee. Die Bevölkerung erhöhte sich ebenso stetig und manche Städte überschritten die Grenze von einer Million Einwohnern. Die Gesamtbevölkerung überstieg sogar 100 Millionen Menschen.

Doch plötzlich wurden die Song im Norden von einer schwachen Außenpolitik und interner Korruption derart geschwächt, dass der Norden im Jahre 1127 an Invasoren fiel. Die südliche Song-Dynastie konnte ungeachtet dessen noch für weitere 150 Jahre bestehen – bis zum Anrücken der mongolischen Horde. Die Mongolen unterwarfen schließlich die südlichen Song im Jahre 1279 nach vier Jahrzehnten des Kampfes. Sie etablierten dann die Yuan-Dynastie in ganz China. Sie gewannen auch die Kontrolle über die Seidenstraße, die das Tor zum Handel mit dem Westen öffnete. In weniger als 100 Jahren erhoben sich die Chinesen und forderten ihre Ländereien von den Mongolen zurück. Sie gründeten die Ming-Dynastie im Jahre 1368. Die Ming orientierten sich an den Song der Vergangenheit und ihrer Politik und Kultur. Aus dieser stark nach innen gekehrten Perspektive entstand eine sehr stabile und pulsierende Gesellschaft, deren Bevölkerung fortan weiter wuchs, nachdem sie die Invasion der Mongolen abgewendet hatte und im Jahre 1644 bereits 130 Millionen Menschen zählte.

In genau diesem Jahre stieg ein unzufriedener Bürger mit Namen Li Zicheng zu einem erfolgreichen Rebellenanführer in den Bauernaufständen auf. Er eroberte die Hauptstadt Peking und kurze Zeit später nahm sich der Ming-Kaiser das Leben. Loyalisten der Ming ersuchten Hilfe von den Mandschu im Norden, die hier schon seit Jahrzehnten an Macht gewonnen hatten. Die Mandschu griffen an und vertrieben die Rebellen, doch rissen sie dabei die Macht selbst an sich und gründeten die Qing-Dynastie. Die Hegemonie der Mandschu dauerte bis ins 19. Jahrhundert, als Konflikte mit den westlichen Nationen und der Krieg mit Japan ihren Lauf nahmen. Revolutionäre Kräfte innerhalb Chinas gewannen an Stärke und konnten schließlich die Qing vertreiben. Als der letzte Kaiser im Jahre 1912 zurücktrat, war die Republik China geboren.

## Militärische Fähigkeiten

### ■ Die Kunst des Krieges\*\*

**EINSATZ:** Folgen Sie Sun Tzus Lehren für eine effiziente und mobile Armee, indem Sie alle Soldaten und Kavallerie-Einheiten in nur einem einzigen Gebäude ausbilden: dem Kriegslager.

**BESCHREIBUNG:** Dieser antike Text, der Sun Tzu zugeschrieben wird, hat die Kriegführung Jahrhunderte lang beeinflusst. Er empfiehlt, das Gelände zum eigenen Vorteil auszunutzen und flexible Strategien anzuwenden, da Schlachten in der Regel einen mehr als unvorhersehbaren Lauf nehmen.



### ■ Monsun

**EINSATZ:** Schwere Regenfälle verlangsamen feindliche Land- und Seeeinheiten. Blitzschläge beschädigen Lufteinheiten. Chinesische Bürger, die mit der örtlichen Wetterlage vertraut sind, können einen Monsun vorhersagen.

**BESCHREIBUNG:** Der Sommermonsun bringt vor allem im Süden und Osten Chinas Unmengen von Regen. Die starken Monsunwinde blasen oft heftige Stürme mit schweren Wolkenbrüchen und sogar Gewittern vor sich her.

### ■ Belagerungstechnik\*\*

**EINSATZ:** Chinesische Bürger können mit ihren bloßen Händen Belagerungs- und Feldwaffen bauen, wodurch Belagerungsfabriken unnötig werden.

**BESCHREIBUNG:** Im Lauf der langen chinesischen Geschichte, haben geschickte Handwerker von Hausrat bis zu Waffen viele Dinge hergestellt. Im Notfall konstruierte die Bevölkerung aus dem, was gerade zur Hand war, sogar Belagerungsgeräte.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Uralte Dynastien\*\*

**EINSATZ:** Das Erbe vergangener Dynastien versorgt die gegenwärtige Dynastie mit zusätzlicher Nahrung.

**BESCHREIBUNG:** Die frühen chinesischen Dynastien hinterließen ihren Nachfolgern viele kulturelle und materielle Schätze.

### ■ Konfuzianismus\*\*

**EINSATZ:** Konfuzius lehrte die Achtung vor der Familie, daher verbrauchen Bürger weniger Ressourcen und fallen bei der Ermittlung der Gesamtbevölkerung weniger stark ins Gewicht.

**BESCHREIBUNG:** Konfuzius (551-479 v. Chr.) war der Überzeugung, ein fester Staat beruhe auf starken moralischen Familienbindungen. Die chinesische Regierung und Politik baute 2000 Jahre lang auf konfuzianischen Gedanken auf.

## Geheimprojekte



### ■ Schwarzmarkt

**EINSATZ:** Gleicht Ihre Ressourcen auf einen Durchschnittswert aus.

**BESCHREIBUNG:** Im frühen 15. Jahrhundert unternahm Admiral Cheng Ho als erster mehrere Handels- und Entdeckungsreisen, die ihn bis nach Ostafrika führten. Die größten Schiffe in seiner Flotte, die so genannten Schatzschiffe, hatten ein erstaunliches Maß von 400 Fuß. Die Chinesen setzten solchen Reisen nach Cheng Hos Tod offiziell ein Ende, und gaben so den Anstoß zur Entstehung eines lebhaften Schwarzmarkts entlang der alten Handelsrouten.



### ■ Mineneinsturz

**EINSATZ:** Bringen Sie eine Mine Ihrer Wahl zum Einsturz – Ihre Feinde müssen zuerst den Schutt aufräumen, bevor sie weiter Bergbau betreiben können.

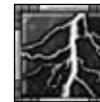
**BESCHREIBUNG:** Den Feind von seinen Ressourcen abzuschneiden kann seine Ausrüstung verschlechtern und es ihm unmöglich machen, Verstärkung nach der von Sun Tzu vermittelten Kunst des Krieges ins Feld zu führen.



### ■ Feuerwerk

**EINSATZ:** Feuerwerk erschreckt Feinde und lässt sie wild Freund und Feind angreifen.

**BESCHREIBUNG:** Die Chinesen erfanden das Schwarzpulver, eine frühe Form des Schießpulvers, vor dem 10. Jahrhundert. Diejenigen, die nicht an die lauten, grellen Effekte gewöhnt waren, gerieten meistens in Panik.



### ■ Jahrhundertgewitter

**EINSATZ:** Zerstören Sie ein Gebäude oder vernichten Sie eine kleine Gruppe Feinde mit dem Blitzschlag der Unsterblichen des Tao.

**BESCHREIBUNG:** Tian-mu, deren Name "Mutter der Blitze," bedeutet, ist nach dem Tao die Unsterbliche Beherrscherin der Blitze. Donner und Blitz, sagt man, sind ein Zeichen, dass ein Unrecht gesühnt wurde.



### ■ Kriegstrommeln

**EINSATZ:** Der Klang der Kriegstrommeln kündigt das Nahen der Armee an, versetzt Feinde in Panik und raubt ihnen ihre Kraft.

**BESCHREIBUNG:** Kriegstrommeln wurden in der chinesischen und mongolischen Armee oft eingesetzt, um den Truppen das Signal zum Weiterziehen oder Angreifen zu geben. Das Schlagen der Trommeln hielt außerdem ihre Feinde auf Abstand.

## Gebäude



### ■ Häuser

Chinesische Wohnhäuser bieten einer wachsenden Bevölkerung genügend Platz und ermöglichen dank der großen Familien sorgen eine hervorragende Sicht.



### ■ Kriegslager

**EINSATZ:** Produziert alle chinesischen Militäreinheiten (außer Belagerungs- und Feldwaffen).

**BESCHREIBUNG:** Das mobile Kriegslager ist eine Erfindung der mongolischen Stämme. Die Mongolen waren Nomaden, streiften aber nicht ziellos auf der Suche nach Nahrung umher. Vielmehr folgten sie dem Wechsel der Jahreszeiten in bestimmte Regionen.

Die Armeen Dschingis Khans und seiner Nachfolger waren für ihre Beweglichkeit berühmt. Kriegslager waren Operationsbasen, wo Truppen trainierten und Anführer die bevorstehende Schlacht beratschlagten. Nach einem Sieg brachen die Mongolen ihr Lager ab und zogen weiter zur nächsten Eroberung.

## Einheiten



### ■ Chu-Ko-Nu

**EINSATZ:** Infanterie-Bogenschütze, der Pfeilsalven abfeuern kann.

**BESCHREIBUNG:** Im Chinesischen Chu-Ko-Nu genannt, verfügte diese Repetierarmbrust über ein Magazin, aus dem in rascher Folge Bolzen geschossen wurden.



### ■ Kriegsschiff Fliegender Tiger

**EINSATZ:** Ein mächtiges Schlachtschiff, das Truppen transportieren kann.

**BESCHREIBUNG:** Die Song-Marine verfügte über eine Geheimwaffe namens Kriegsschiff Fliegender Tiger, das erste Schaufelradschiff der Welt. Da es sich ohne sichtbare Ruder oder Segel fortbewegte, versetzte das Schiff seine Feinde in Schrecken. Berichten zufolge wurden vom Fliegenden Tiger aus Donnerschlagbomben abgeworfen – frühe Schießpulverwaffen, die beim Aufschlag explodierten.



### ■ Gabelkatapult

**EINSATZ:** Ein Belagerungsgerät für den Nahkampf, das zur Zerstörung von Mauern und Gebäuden benutzt wurde.

**BESCHREIBUNG:** Das Gabelkatapult war eine Mischung aus Katapult und Rammbock.

\*\* Angeborene Fähigkeit — Diese Fähigkeit ist Ihrer Zivilisation angeboren und muss nicht erforscht oder aktiviert werden.



### ■ Ritter-Bogenschütze

**EINSATZ:** Infanterie-Bogenschütze, gut gegen andere Bogenschützen.

**BESONDERHEIT:** Ein Schildträger kann den Bogenschützen mit einem Schild vor Fernangriffen schützen, der Bogenschütze kann sich dann jedoch nicht bewegen.

**BESCHREIBUNG:** Manche junge Chinesen wurden, den Knappen der Ritter nicht unähnlich, einberufen, um einem Mann von höherem Stand zu dienen. Es war ihre geschworene Pflicht, ihren Herrn zu verteidigen, sie trugen sogar den Schild für ihn in die Schlacht.



### ■ Mongolischer Reiter

**EINSATZ:** Ein beweglicher Reiter mit einem Bogen, gut gegen Speerträger.

**BESCHREIBUNG:** Die Mongolen strömten aus dem Norden über China herein, übernahmen die Regierung und gründeten im 13. Jahrhundert die Yuan-Dynastie. Mongolische Reiter waren außergewöhnliche Bogenschützen, deren Bögen eine Reichweite von bis zu 275 m hatten.



### ■ Belagerungsarmbrust

**EINSATZ:** Eine mächtige Belagerungswaffe, die fast jede Einheit mit einem Schuss vernichtet.

**BESCHREIBUNG:** Eine Doppelbogenarmbrust benutzt einen zweiten Bogen, um die auf das Projektil übertragene Wucht zu verstärken. Nach der Erfindung des Schießpulvers schufen die Chinesen Brandgeschosse, die beim Auftreffen auf das Ziel explodierten.



### ■ Tao-Zauberer

**EINSATZ:** Ein weiser Geistlicher, der verbündete Einheiten heilen kann.

**BESONDERHEIT:** Ist in der Lage, Feinde vor Schreck erstarren zu lassen, und kann zerstörerische Vulkanausbrüche bewirken.

**BESCHREIBUNG:** Taoistische Priester benutzen rituelle Magie, um ihre innere Tugend Te zu aktivieren. Wenn sie sich im Einklang damit befinden, glauben sie, Kranke heilen und sogar unsterblich werden zu können. Den Unsterblichen wurden übernatürliche Kräfte nachgesagt.



### ■ Donnerboot

**EINSATZ:** Ein mit Sprengkörpern voll beladenes Schiff, das bei seiner Explosion weitreichenden Schaden anrichtet.

**BESCHREIBUNG:** Die Song waren vielleicht die ersten, die auf See Gebrauch von einer Schießpulverwaffe machten. Seeleute beluden ein einfaches hölzernes Boot mit Schwarzpulver, steuerten es in die Nähe eines feindlichen Schiffs und sprangen dann von Bord, bevor es den Feind rampte und explodierte.

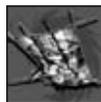


### ■ Kriegselefant

**EINSATZ:** Als Schwere Kavallerie verwendet, um durch die gegnerische Front zu brechen.

**BESONDERHEIT:** Eine Elefanten-Stampede überrennt und zertrampelt Feinde.

**BESCHREIBUNG:** Ihre Stärke, Zähigkeit und die Fähigkeit, den Feind in Angst zu versetzen, führte dazu, dass Elefanten meist eingesetzt wurden, um Fronten aufzubrechen, ähnlich wie moderne Panzer.



### ■ Kriegsdrachen

**EINSATZ:** Eine frühe Lufteinheit, die Pfeile niederregnen lässt und dabei außerhalb der Reichweite der Nahkampfeinheiten bleibt.

**BESCHREIBUNG:** Die ersten in China erfundenen Drachen wurden aus Bambus und Seide hergestellt. Chinesische Legenden erzählen von Männern, die von großen Drachen in die Luft getragen wurden, um feindliche Stellungen auszukundschaften oder mit Pfeilen zu beschießen.

## KAPITEL 4: KOREA

Die koreanische Halbinsel grenzt im Norden an China und im Osten über das Östliche Meer hinweg an Japan. Seine Lage hat Korea zu einem Schmelztiegel der Kulturen und Ideen und zum Schauplatz zahlreicher Konflikte gemacht. Im Jahre 918 n. Chr. schuf General Wang Kon das Königreich Koryo (daher leitet sich der Name Korea ab). Er überredete die Anführer der im Niedergang begriffenen Silla-Dynastie sich friedlich zu ergeben und vereinte die Halbinsel 935 unter der Koryo-Dynastie. Die späteren Koryo-Könige stärkten die Landesverteidigung und reformierten die Zentralregierung, wobei sie ein konfuzianisches System ähnlich dem der Chinesen übernahmen. Dann kam Ärger aus dem Norden.

Die Mongolen eroberten China und fielen 1231 in Koryo ein, das sie zu einem Tribut zahlenden Satellitenstaat machten. Als die Mongolen aus China vertrieben waren, waren die Koreaner in der Lage, ihre eigene Unabhängigkeit durchzusetzen. Dann riss im Jahr 1392 General Yi Song-gye die Macht an sich, setzte den letzten Koryo-König ab und errichtete die Yi-Dynastie, die bis 1910 andauerte. Er nannte das Land Choson, "Land der morgendlichen Ruhe", und errichtete eine neue Hauptstadt in Seoul. Kunst und Wissenschaft erlebten eine Blütezeit, einer der Höhepunkte dieser Epoche war die Entwicklung des phonetischen koreanischen Alphabets, Hangeul.

Die Armeen von Choson waren auf regionaler Ebene organisiert, die Generäle ließ man jedoch in Seoul, um sie nicht in die Versuchung zu führen, ihre Truppen dazu zu gebrauchen, möglicherweise die Regierung zu stürzen. Die Zentralarmee zur Verteidigung der Hauptstadt bestand aus Berufssoldaten, während die Männer in den ländlichen Armeen vor Ort rekrutiert wurden. Dies hatte zur Folge, dass während der japanischen Invasion Koreas im Jahre 1592, die Verteidiger der überlegenen japanischen Feuerkraft und der außerordentlichen Anzahl an Truppen nicht standhalten konnten. Seoul wurde evakuiert und von den Japanern brutal besetzt. Entscheidende Siege zur See veränderten jedoch den Verlauf des Krieges.

Der brillante Admiral Yi Sun-Sin entwickelte die berühmten Schildkrötenschiffe, die allerersten eisenummantelten Kriegsschiffe. Durch überlegene Taktik und mit nur 12 Schildkrötenschiffen dezimierte Admiral Yi eine mehr als 100 Schiffe zählende japanische Flotte, versenkte 31 davon und vertrieb die Überlebenden, womit er die feindlichen Nachschublinien unterbrochen hatte.

Zur See besiegt und an Land zunehmend unter Druck geraten, zogen sich die Japaner zurück, kehrten aber vier Jahre später mit einer neuen Armee zurück. Die Koreaner wehrten gemeinsam mit dem verbündeten China der Ming-Dynastie den Vorstoß der Japaner ab und Admiral Yi erzielte zusätzliche entscheidende Siege. Als der japanische Shogun Toyotomi Hideyoshi 1598 starb, zogen sich die Japaner endgültig zurück und die Koreaner waren siegreich.

## Militärische Fähigkeiten

### ■ Schlachtdschunken\*\*

**EINSATZ:** Koreanische Schlachtschiffe, die auf dem Grundprinzip der Dschunke aufbauen und einen Frachtraum für den Transport von Truppen und Waffen haben.

**BESCHREIBUNG:** Kriegsschiffe im Fernen Osten transportierten oft Truppen für den Angriff von Bord zu Bord. Als Admiral Yi seine Schildkrötenschiffe bauen ließ, wurden auf dem gepanzerten Dach Stacheln angebracht, um unternehmungslustige Feinde vom Entern abzuhalten.

### ■ Leibeigene\*\*

**EINSATZ:** Nehmen Sie feindliche Bürger gefangen und erhöhen Sie die Anzahl Ihrer Arbeiter. Für jeden eliminierten feindlichen Bürger erscheint ein neuer, arbeitsbereiter Bürger in Ihrem Stadtzentrum.

**BESCHREIBUNG:** Das Klassensystem der koreanische Gesellschaft zur Zeit der Koryo- und Choson-Dynastien war erblich. Die Kinder von Sklaven und Leibeigenen blieben Diener. Die meisten Sklaven waren zwar koreanischer Herkunft, doch fremdländische Gefangene, vor allem solche, die man für niederes Volk hielt, wurden manchmal zur Arbeit gezwungen.



### ■ Kampfkunst

**EINSATZ:** Gut ausgebildete koreanische Krieger können zeitweise ihre Feuerrate und Geschwindigkeit erhöhen. Hinterher fallen, während sie sich erholen, ihre Geschwindigkeit und Angriffsrate für kurze Zeit unter den Normalwert.

**BESCHREIBUNG:** Während der Silla-Dynastie erlebte die Kampfkunst eine Blütezeit. Die Hwarang-Elitekämpfer halfen, diese Kunst in ganz Korea zu verbreiten. Unter der Herrschaft der nachfolgenden Koryo-Dynastie beinhaltete die militärische Ausbildung Unterricht in Formen des waffenlosen Kampfes, wie Tae Kwon und Soo Bak. Es wurden auch 24 Formen des bewaffneten Kampfes gelehrt.



### ■ Zen-Meister

**EINSATZ:** Disziplinierte Truppen können sich für kurze Zeit beinahe unverwundbar machen. Aktivieren Sie an einem Tempel die Fähigkeit 'Zen-Meister' und wenden Sie diese auf eine Gruppe in der Nähe befindlicher Einheiten an.

**BESCHREIBUNG:** Zen-Buddhisten nutzen die Meditation, um ihren Geist zu beruhigen und inneren Frieden zu erreichen. Ein klarer Geist schafft Gelassenheit und ermöglicht es, äußere negative Einflüsse wie Schmerz und Verlangen auszuschalten.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Verwandtschaft\*\*

**EINSATZ:** Koreanische Großfamilien stellen bei Spielbeginn zusätzliche Arbeiter zur Verfügung.

**BESCHREIBUNG:** Koreanische Familien sind wie Clans, zu denen auch nur entfernt verwandte Mitglieder gehören. Die Familienbande sind stark, ebenso die Treue und Ehrerbietung gegenüber dem Familienpatriarchen.

### ■ Stadtplanung\*\*

**EINSATZ:** Dank gründlicher Planung stellen Arbeiter Gebäude schneller fertig.

**BESCHREIBUNG:** Die Stadt Seoul wurde im Jahr 1392 als die Hauptstadt der Choson-Dynastie gegründet. Die Stadt war gut geplant und verfügte über Verteidigungsmauern und Tore, rechtwinklig angelegte Straßen und beeindruckende Regierungspaläste.

### ■ Provinzmärkte\*\*

**EINSATZ:** Um mit der örtlichen Nachfrage Schritt zu halten, sind Jagd und Fischerei produktiver, und Gold wird in den Minen schneller abgebaut.

**BESCHREIBUNG:** Während der Choson-Dynastie wurde Korea unter König Sejo in acht Verwaltungsprovinzen eingeteilt. Fast der gesamte koreanische Handel fand zwischen Provinzen statt. Der Auslandshandel war im Vergleich dazu unbedeutend.

## Geheimprojekte



### ■ Buddhismus

**EINSATZ:** Die Philosophie des Buddhismus senkt zeitweise den Widerstand Ihrer Gegner gegen Bekehrung auf Null. Mönche können dann Feinde sofort bekehren.

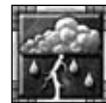
**BESCHREIBUNG:** Buddhisten streben danach, alles Leid zu beenden und durch Befolgen der Lehre von Buddhas Achtfachem Pfad die Erleuchtung zu erreichen. Während der Koryo-Dynastie wurde der Buddhismus zur Staatsreligion.



### ■ Ki Hap

**EINSATZ:** Ein Schlachtruf, der das Blut in den Adern gerinnen lässt und Feinden in der Schlacht zusätzlichen Schaden zufügt. Wählen Sie eine Gruppe Feinde aus, gegen die Sie Ki Hap einsetzen möchten

**BESCHREIBUNG:** Der Schrei hilft dabei, Körper und Geist beim Schlagen zu vereinen, und jagt zusätzlich dem Feind Angst ein.



### ■ Taifun

**EINSATZ:** Schwere Regenfälle und Blitze fügen Land- und Lufteinheiten Schaden zu.

**BESCHREIBUNG:** Taifune, im Atlantik Hurrikans genannt, toben seit langem über die koreanische Halbinsel. Vor allem im Spätsommer bringen Taifune schwere Regenfälle und heftige Winde und richten massive Zerstörungen an.

## Gebäude



### ■ Häuser

Bauen Sie Häuser, um das Bevölkerungslimit von Korea zu erhöhen.



### ■ Tempel

**EINSATZ:** Bildet Mönche aus.

**BESONDERHEIT:** Koreanische Tempel heilen in der Nähe befindliche eigene Einheiten. Sie können angrenzenden Einheiten auch die Fähigkeit "Zen-Meister" verleihen. Dies erfordert eine Waffenkammer.

**BESCHREIBUNG:** Die Silla ließen prachtvolle buddhistische Tempel und Pagoden bauen, viel mehr wurden jedoch während der Koryo-Dynastie errichtet.

## Einheiten



### ■ Bombenwerfer

**EINSATZ:** Ein Bomben werfender Soldat, nützlich gegen in Gruppen vorrückende Infanterie.

**BESONDERHEIT:** Die geworfene Bombe hat einen Zeitzünder und explodiert nach der Landung.

**BESCHREIBUNG:** Eine fortschrittlichere Variante der frühen Schießpulverwaffen war die Bombe mit Zeitzünder. Neben Mörsern wurden billigere Schleudern eingesetzt, die es ermöglichten, Bomben per Hand über eine weite Entfernung zu werfen.



### ■ Choson-Dreizack

**EINSATZ:** Effektiv gegen Schwert-Infanterie und Schwert-Kavallerie.

**BESONDERHEIT:** Alle koreanischen Speerträger können die von ihnen angegriffenen Kavallerieeinheiten kurzzeitig betäuben.

**BESCHREIBUNG:** Der Dreizack ist ein dreizackiger Speer, der sich aus früheren Speermodellen, vor allem dem gelfenartigen "Mondsichelschwert", entwickelte. Wachen, Eliteeinheiten und Offiziere verwendeten üblicherweise einen Dreizack.



### ■ Feuerkarren

**EINSATZ:** Eine Feldwaffe, effektiv gegen Infanterie- oder Kavallerieeinheiten mit Fernwaffen.

**BESCHREIBUNG:** Spätere Modelle waren in der Lage, gleichzeitig 100 Raketenpfeile abzuschießen und richten in einer feindlichen Formation, die das Pech hatte, unter den furchtbaren Geschosshagel dieser Waffe zu geraten, verheerenden Schaden an.



### ■ Feuerochsen

**EINSATZ:** Explodierendes Vieh, das großflächig Schaden anrichten kann. Sehr effektiv gegen Gruppen von Nahkämpfern.

**BESCHREIBUNG:** Feuerochsen wurden von den Koreanern aus China übernommen, und waren mit Sprengkörpern bestückte lebende Tiere. Truppen scheuchten die bedauernswerten Geschöpfe auf die feindlichen Linien zu, wo sie auf spektakuläre Weise explodierten.



### ■ Schnellfeuergewehr

**EINSATZ:** Ein frühes Maschinengewehr, gut gegen Infanterie.

**BESCHREIBUNG:** 1882 unterzeichneten Korea und die Vereinigten Staaten einen offiziellen Freundschaftsvertrag. In der Folgezeit fand zwischen beiden Ländern ein Austausch statt und moderne Waffen wie das Schnellfeuergewehr wurden nach Korea gebracht, um das Militär zu modernisieren.



### ■ Koryo Hwarang

**EINSATZ:** Ein gut ausgebildeter Krieger, überragend im Kampf gegen andere Nahkampfteinheiten.

**BESONDERHEIT:** Kann den Feind mit einem einzigen Schlag ausschalten, wenn dessen Gesundheit unter 50 % liegt.

**BESCHREIBUNG:** Die Hwarang waren adlige junge Männer, die eine gute Bildung besaßen und in der Kampfkunst ausgebildet wurden, um Elitekrieger zu werden.



### ■ Mönch

**EINSATZ:** Ein Geistlicher, der die Truppen unterstützt.

**BESONDERHEIT:** Bekehrt automatisch alle Feinde in Reichweite. Kann Feinde auch mit Schlechtem Karma verseuchen und sie so im Lauf der Zeit schwächen.

**BESCHREIBUNG:** Die japanische Eroberung Koreas im Jahre 1592 zwang König Sonjo, aus Seoul zu fliehen. Im Bestreben, sein Land zu befreien, bat er den buddhistischen Mönch Hyujong, sich mit seinen Brüdern seiner Sache anzuschließen. Tausende folgten dem Aufruf und kämpften mutig gegen die Invasoren.



### ■ Pulverfasskarren

**EINSATZ:** Unterstützt in der Nähe befindliche eigene Truppen, indem er ihre Energie wiederherstellt.

**BESONDERHEIT:** Zerstört Bergwerke, die vom Schutt freigeschaufelt werden müssen.

**BESCHREIBUNG:** Das am meisten verbreitete Gütertransportmittel war in Korea der Ochsenkarren. In Kriegszeiten transportierten Ochsen Material zu den Truppen.



### ■ Projektilkavallerie

**EINSATZ:** Eine Kavallerieeinheit die Explosivgeschosse abfeuert und Schwert-Kavallerie und Gebäude vernichtet. Ihre Feuerkraft ist enorm.

**BESONDERHEIT:** Kann Eisenspitzen fallen lassen und so feindliche Einheiten verlangsamen und ihnen Schaden zufügen.

**BESCHREIBUNG:** Ein Chuhwa war im Grunde genommen ein Raketenwerfer, der von einem Reiter eingesetzt wurde.



### ■ Schildkrötenschiff

**EINSATZ:** Hervorragendes Schlachtschiff, gut gegen andere Schiffe.

**BESONDERHEIT:** Kann in einem verheerenden Sperrfeuer alle Kanonen gleichzeitig abfeuern und Truppen über Wasser transportieren.

**BESCHREIBUNG:** Die Schildkrötenschiffe Admiral Yis waren perfekte Kriegsschiffe. Die auf Koreanisch "Kobukson" genannten Schiffe waren gut bewaffnet und gepanzert, wodurch sie ihr charakteristisches Schildkrötenaussehen erhielten.



### ■ Doppelschwert-Kavallerie

**EINSATZ:** Hervorragend geeignet, um Kanonen-Infanterie auszuschalten.

**BESONDERHEIT:** Gewinnt an Gesundheit, wenn Feinden Schaden zugefügt wird.

**BESCHREIBUNG:** Masang Ssang Gum ist die koreanische Kunst des Kampfes mit zwei Schwertern zu Pferd.

## KAPITEL 5: ENGLAND

Herzog Wilhelm von der Normandie ärgerte sich darüber, nicht wie versprochen zum König von England ernannt worden zu sein, und brachte im Jahr 1066 die Invasion der Insel in Gang. Die Normannen besiegten die Engländer in der Schlacht von Hastings, und Wilhelm "Der Eroberer" wurde König. Dies war das letzte Mal, dass England erfolgreich erobert wurde.

Im Laufe der Zeit suchte England die Kontrolle über seine französischen Territorien zu erhalten und neue Territorien hinzuzugewinnen. Jahrhundertlange Konflikte und Streitfragen um den rechtmäßigen Anspruch auf den französischen Thron entluden sich im Hundertjährigen Krieg (1337 -1453). Anfangs wuchsen die englischen Besitzungen auf dem Kontinent nur langsam. Nach einem ungeplanten Waffenstillstand währenddessen beide Länder mit inneren Problemen zu kämpfen hatten, erneuerte König Heinrich V von England die Offensive, während sich die Franzosen noch in einem Bürgerkrieg befanden. Heinrich siegte 1415 in den wichtigen Schlachten bei Harfleur und Agincourt und eroberte in einem nächsten Zug die Normandie, wodurch er sich die Erfüllung des Vertrags von Troyes sicherte und auf diese Weise zum französischen Thronerben wurde. Heinrich starb jedoch 1422 an einer Krankheit, die Franzosen sammelten sich zum Krieg und eroberten bis 1453 fast alle englischen Besitztümer zurück.

Zu einem späteren Datum konzentrierte sich England auf die Expansion in Übersee, was durch den Untergang der Spanischen Armada erleichtert wurde. Englische Entdecker segelten im 16. Jahrhundert um die Welt, ignorierten dabei Spaniens Gebietsansprüche in Übersee und bedrängten spanische Schiffe. König Philipp II von Spanien hatte davon genug und schickte 1588 die Armada aus, um England zu erobern. Die Überlegenheit der englischen Schiffe und ihre bessere Taktik, führten in Verbindung mit einem Sturm zum Untergang der Armada. Damit

war England gerettet und die englische Marine wurde zur stärksten Seemacht der Welt. Die Engländer gründeten Kolonien in der Neuen Welt und später in Afrika, Indien, Australien, Südostasien und im Pazifik. In der Mitte des 19. Jahrhunderts umfassten britische Territorien ein Viertel der globalen Landmasse und Bevölkerung, was den Spruch prägte: "Im British Empire geht die Sonne niemals unter."

## Militärische Fähigkeiten



### ■ Ballistik\*\*

**EINSATZ:** Alle englischen Bogenschützen und Türme können bewegliche Ziele treffen.

**BESCHREIBUNG:** Ballistik ist die Wissenschaft von der Bewegung von Projektilen. Während des Hundertjährigen Krieges konnten mit dem Bogen geübte Engländer Ziele in mehr als 180 Meter Entfernung tödlich treffen.



### ■ Bombardierung

**EINSATZ:** Feldwaffen können entweder in gerader Linie schießen oder in einem hohen Bogen wie ein Katapult. In diesem "Bombardierungsmodus" ist die Waffe unbeweglich, aber sie verwendet stärkere Geschosse, die auf einer großen Fläche Schaden anrichten.

**BESCHREIBUNG:** Wie für Bogenschützen, waren Kenntnisse darüber, wie sich ein Projektil bewegt, wichtig für Kanoniere. Den Winkel einer Waffe zu erhöhen machte es möglich, Geschosse über Hindernisse, wie zum Beispiel Mauern, hinweg zu schießen.



### ■ Geheimdienst

**EINSATZ:** Ein Agent der Krone erstattet über ein Gebiet auf der von Ihnen ausgesuchten Karte Bericht und lichtet dort zeitweilig den Kriegsnebel. Den Bericht können Sie in Ihrem Stadtzentrum anfordern.

**BESCHREIBUNG:** Der englische Geheimdienst Secret Service wurde im 16. Jahrhundert gegründet, um Königin Elisabeth I zu beschützen und das protestantische England vor katholischen Bedrohungen zu schützen.



### ■ Speergruben

**EINSATZ:** Diese teuflische verdeckte Falle wird von englischen Bürgern gebaut und speißt Feinde auf, die darüber gehen wollen. Die versteckten Gruben sind für die meisten Feinde unsichtbar.

**BESCHREIBUNG:** In der gesamten Militärgeschichte wurden Schlachtfelder vor der Auseinandersetzung mit vielen verschiedenen Fallen und Hindernissen präpariert. Der Einsatz solcher Taktiken verschaffte einer Armee gegenüber einem unvorsichtigen Feind einen klaren Vorteil.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Englischer Garten\*\*

**EINSATZ:** Englische Bürger sind gesünder und können mehr Ressourcen tragen, da die Landarbeit sie vitaler macht.

**BESCHREIBUNG:** Gartenarbeit ist seit langem eine englische Lieblingsbeschäftigung. Private Gemüse- und Kräutergärten waren bereits im Mittelalter bekannt.



### ■ Nahrungsmiteinfuhr

**EINSATZ:** Die Bürger können Nahrungslager bauen, die automatisch Nahrung für England anhäufen. (England und Großbritannien beginnen mit einem Nahrungslager)

**BESCHREIBUNG:** England kontrollierte die Einfuhr von Nahrung auf verschiedene Weise. Der Navigations Act beschränkte den Transport von Gütern aus den Kolonien auf Schiffe unter englischer Flagge. Der Handel nahm zu, aber ebenso die Kosten in der Schifffahrt. Letzteres war mit ein Auslöser der Amerikanischen Revolution.

### ■ Baumeistergilde\*\*

**EINSATZ:** Englische Bürger müssen mit der Konstruktion eines Gebäudes zwar beginnen, können dann aber etwas anderes tun, während die Baumeistergilde die Arbeit automatisch beendet.

**BESCHREIBUNG:** Der Aufstieg der Handwerkszünfte im Mittelalter in Europa war eng verknüpft mit der wachsenden Bedeutung des Gewerbes. Als sich die einzelnen Gewerbe spezialisierten, spielten die Gilden eine wichtige Rolle als Förderer des Handwerks, etwa der Bauleute, und organisierten die Arbeitsverteilung innerhalb einer Region.

### ■ Königliche Geologische Gesellschaft\*\*

**EINSATZ:** Beobachter kartografieren alle in der Nähe Ihres Stadtzentrums befindlichen Ressourcen (die bei Spielbeginn auf Ihrer Minikarte im Kriegsnebel auftauchen).

**BESCHREIBUNG:** Die Londoner Geologische Gesellschaft (Geological Society of London) wurde 1807 gegründet und 1825 unter königliche Schirmherrschaft gestellt. Ihr erklärtes Ziel ist die Erforschung der Mineralstruktur unseres Planeten.



### ■ Walisische Bergwerke

**EINSATZ:** Bürger können Bergwerke direkt über existierenden Gold- und Steinvorkommen errichten und diese automatisch abbauen.

**BESCHREIBUNG:** Walisische Bergleute arbeiteten hart in dreckigen Gruben und Bergwerken, um das Rohmaterial für Großbritanniens industrielle Revolution zu liefern.

## Geheimprojekte



### ■ Kanalsturm

**EINSATZ:** Kanalstürme entstehen über Wasser. Solche Stürme beschädigen alle feindlichen Schiffe in Reichweite. (Sie können den Verlauf des Sturms kontrollieren.)

**BESCHREIBUNG:** Im Jahr 1588 trugen Stürme vor der britischen Küste zur Vernichtung der Spanischen Armada durch die Engländer bei. Von 130 Schiffen wurde ein Fünftel Opfer des Sturms, mehr, als von den englischen Kanonen versenkt wurden.



### ■ Söldner

**EINSATZ:** Wenn Sie Söldner anwerben, erscheinen in Ihrem Stadtzentrum bewaffnete Truppen, die auf Ihren Befehl warten.

**BESCHREIBUNG:** Bevor nationale stehende Heere üblich wurden, wurden Armeen gewöhnlich angemietet. Söldner wurden in vielen englischen Konflikten eingesetzt, darunter in der gesamten Zeit des Hundertjährigen Krieges.



### ■ Königliche Proklamation

**EINSATZ:** Eine Königliche Proklamation stellt die volle Gesundheit all Ihrer Einheiten wieder her.

**BESCHREIBUNG:** Im August 1775 erließ König Georg III die Proklamation der Rebellion, in der er die amerikanischen Kolonien zu Aufstandsgebieten erklärte. Er rief alle englischen Bürger dazu auf, den amerikanischen Rebellen Widerstand zu leisten.

## Gebäude



### ■ Häuser

Gastfreundliche englische Häuser erhöhen nicht nur das Bevölkerungslimit, sie stellen auch die Energie in der Nähe befindlicher eigener Einheiten wieder her.

## Einheiten



### ■ Barkasse

**EINSATZ:** Ein Instandhaltungsschiff für die Flotte.

**BESONDERHEIT:** Repariert in der Nähe befindliche eigene Schiffe. Kann mit Kettenkugeln die Segel feindlicher Schiffe zerstören, und diese so vorübergehend bewegungsunfähig machen.

**BESCHREIBUNG:** Die Barkasse fungiert als schwimmende Plattform für die Instandhaltung und Reparatur von Schiffen. Die Barkasse ist ferner ausgerüstet, um Kettenkugeln zu verschießen.



### ■ Stabsarzt

**EINSATZ:** Unterstützt kämpfende Truppen, indem er Wunden versorgt.

**BESONDERHEIT:** Heilt verletzte Truppen und erweckt tödlich Verletzte wieder zum Leben. Wieder zum Leben erweckte Feinde schließen sich Ihnen an.

**BESCHREIBUNG:** Die post-operative Sterblichkeit ging dramatisch zurück, nachdem in der Mitte des 19. Jahrhunderts die Theorie der bakteriellen Ansteckung, Betäubungsmittel und Desinfektion bekannt wurde.



### ■ Armbrustschütze

**EINSATZ:** Ein Bogenschütze, der sich am besten zur Unterstützung anderer Truppen eignet.

**BESONDERHEIT:** Sein regulärer Angriff verschießt einen vergifteten Bolzen, der feindliche Ziele vorübergehend verlangsamt. Er kann auch einen Brandpfeil verschießen, der dem Ziel vorübergehend kontinuierlich Schaden zufügt.

**BESCHREIBUNG:** Dank Bolzen und Bogen aus Metall und mechanischer Hilfe – wie etwa einer Kurbel zum Spannen – konnte eine Armbrust sogar Plattenrüstung durchschlagen.



### ■ Highlander

**EINSATZ:** Ein im Kampf gegen andere Nahkampfeinheiten überragender Schwertkämpfer.

**BESONDERHEIT:** Der heftige Wirbelsturmangriff fügt allen umzingelnden Feinden Schaden zu.

**BESCHREIBUNG:** Nach der Eroberung Englands durch Wilhelm I im Jahr 1066 hielten die Highlander resolut ihr eigenes Erbe aufrecht.



### ■ Langschwertkämpfer

**EINSATZ:** Ein Schwertkämpfer, der besonders effektiv gegen Bogenschützen ist.

**BESONDERHEIT:** Er kann im Kampf gegen Bogenschützen seinen Schild heben und den durch Pfeile verursachten Schaden minimieren, nimmt dadurch aber mehr Schaden durch Nahkampfangriffe.

**BESCHREIBUNG:** In England war es üblich, mit einem Schwert in einer Hand und einem Buckler genannten kleinen Schild am anderen Arm zu kämpfen.



### ■ Pechkocher

**EINSATZ:** Eignet sich um eine geballte Gruppe Feinde auszudünnen.

**BESONDERHEIT:** Brennendes Pech verbrennt mehrere Ziele.

**BESCHREIBUNG:** In den Tagen des alten Zweikampfs wurden Schlachtfelder vor dem Gefecht zur Vorbereitung manchmal mit Pech getränkt. Das Feld wurde dann entzündet, wenn der Feind eintraf.



### ■ Regimentstrommler

**EINSATZ:** Zur Unterstützung der Armee.

**BESONDERHEIT:** Erhöht die Geschwindigkeit und Moral in der Nähe befindlicher Truppen. Truppen mit hoher Moral nehmen in der Schlacht weniger Schaden.

**BESCHREIBUNG:** Militärtrommler dienten traditionell zur Unterhaltung und moralischen Unterstützung der Truppen.



### ■ Tribok

**EINSATZ:** Eine schwere Belagerungswaffe, die sowohl Gebäude als auch Infanterie vernichtet.

**BESONDERHEIT:** Verschießt den Kadaver einer kranken Kuh, um am Zielort Seuchen zu verbreiten.

**BESCHREIBUNG:** Prinz Ludwig von Frankreich brachte den Tribok im frühen 13. Jahrhundert nach England. Der Tribok war die ultimative Belagerungswaffe seiner Zeit, da er Steine mit einem Gewicht von über 130 kg oder sogar sterbende Tiere über eine große Strecke hinweg schleudern konnte. Man sagt, dass das Umgreifen der Pest im 14. Jahrhundert auf die Belagerung von Kaffa zurückzuführen war, bei der die Angreifer pestverseuchte Leichen in die Stadt katapultierten.



### ■ HMS Victory

**EINSATZ:** Schlachtschiff, gut geeignet, um andere Schiffe zu versenken und die Küste zu bombardieren.

**BESONDERHEIT:** Jedes englische Schlachtschiff kann zum alleinigen und einzigen Flaggship der Flotte erklärt werden. Das Flaggship kann erhitzte Geschosse verschießen, die ein Ziel schwer beschädigen.

**BESCHREIBUNG:** Die HMS Victory nahm an vielen Schlachten teil, ist aber am Besten als das Flaggship von Admiral Horatio Nelson in der Schlacht von Trafalgar (1805) bekannt. Obwohl Nelson fiel, wurden beim Kampf gegen die französisch-spanische Flotte keine englischen Schiffe verloren.

## KAPITEL 6: VEREINTES KÖNIGREICH

Die Vereinigung von England, Schottland, Wales und Irland zum Vereinten Königreich wurde vom 16. bis zum 19. Jahrhundert durch eine Reihe von Vereinigungserlassen abgeschlossen. Im Lauf der nächsten 100 Jahre erreichte das British Empire seinen Höhepunkt. In den Jahren nach 1910 erschienen jedoch kriegerische Wolken über dem europäischen Kontinent. Britannien schloss eine Allianz mit Frankreich und Russland gegen die Zentralmächte Deutschland, Österreich-Ungarn und Italien. Als es 1914 zu offenen Feindseligkeiten kam, blockierte die königliche Marine deutsche Häfen, und Hilfstruppen wurden nach Frankreich entsandt. Für die Briten war der Krieg ein Kampf für die Ideale der Demokratie. Jedoch konnte keine Seite einen Vorteil erlangen, und im Frühjahr 1915 war der Krieg am Boden stagniert. Anderswo waren britische Truppen erfolgreicher; sie vernichteten nahezu vollends die deutsche Flotte und eroberten deutsche Kolonien in Übersee. Die Pattsituation endete mit dem Eintritt der USA in das Bündnis. Deutschland kapitulierte 1918.

Als Europa sich in den späten Dreißiger Jahren erneut auf einen Krieg zu bewegte, versuchte Britannien den Konflikt diplomatisch zu lösen. Aber als deutsche Truppen 1939 in Polen einfielen, erklärten Britannien und Frankreich den Krieg. Frankreich erlitt im Juni 1940 eine unerwartete Niederlage, und das Vereinte Königreich stand plötzlich Deutschland allein gegenüber. Im Juli befahl das deutsche Oberkommando der Luftwaffe, die britischen Luftstreitkräfte zu vernichten, um eine Invasion vorzubereiten. Ende August begannen deutsche Flugzeuge mit der Bombardierung Londons und anderer Bevölkerungszentren, und fast 4 Monate lang litten die Londoner fast jede Nacht unter Bombenangriffen. Die Royal Air Force verfügte im Vergleich nur über ein Viertel der Flugzeuge, das Radar und die Informationen aus geknackten deutschen Codes glichen diesen Unterschied jedoch aus. Im Frühjahr 1941 hatte die Luftwaffe fast doppelt so viele Flugzeuge verloren wie die Royal Air Force. Das Vereinte Königreich hatte die Luftschlacht um England gewonnen, und die Inselnation wurde nie wieder von einer deutschen Eroberung bedroht.

## Militärische Fähigkeiten

### ■ Ausrüstungsbeute\*\*

**EINSATZ:** Die Briten können feindliche Belagerungs- und Feldwaffen erbeuten, indem sie alle feindlichen Einheiten in der Umgebung eliminieren und sie auf weniger als 50 % ihrer Trefferpunkte reduzieren.

**BESCHREIBUNG:** In beiden Weltkriegen wurde erbeutete feindliche Ausrüstung benutzt, um die Armeen an der Front zu bestücken, wo der Ausrüstungsverschleiß sehr hoch war.



### ■ Minenfelder

**EINSATZ:** Bürger können Minen legen, die explodieren, wenn Feinde sich darüber bewegen.

**BESCHREIBUNG:** Landminen waren vor dem Zweiten Weltkrieg, in dem alle bedeutenden Teilnehmer ausgedehnte Minenfelder legten, nicht weit verbreitet. Im Ersten Weltkrieg wurden jedoch im Versuch, Panzer auszuschalten, Granaten als provisorische Minen vergraben.



### ■ Geheimagenten

**EINSATZ:** MI-6-Agenten erstatten über eine von Ihnen ausgewählte Kartengegend Bericht und lüften dort vorübergehend den Kriegsnebel. Fordern Sie den Bericht in Ihrem Stadtzentrum an.

**BESCHREIBUNG:** Der britische Geheimdienst, auch bekannt als MI-6, wurde in seiner heutigen Form 1909 gegründet. Seine Hauptaufgabe war die Spionage außerhalb des Vereinten Königreichs, und in beiden Weltkriegen erbrachte er hervorragende Leistungen.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Britische Geduld\*\*

**EINSATZ:** Die unerschütterlichen Bürger des Vereinten Königreichs sind von besserer Gesundheit und können im Vergleich zu den Bürgern anderer Zivilisationen mehr Ressourcen tragen.

**BESCHREIBUNG:** 1940-41 bombardierte die deutsche Luftwaffe fünf Monate lang London und andere Städte. Tausende Zivilisten starben und viele mehr wurden obdachlos, der Mut und die Entschlossenheit der britischen Bevölkerung blieb jedoch ungebrochen.

### ■ Schatzamt\*\*

**EINSATZ:** England beginnt das Spiel mit einem zusätzlichen Vorrat an Nahrung und Holz.

**BESCHREIBUNG:** Das Schatzamt wurde im 12. Jahrhundert unter König Heinrich I gegründet, und verwaltete die königliche Schatzkammer. Zu seinen Aufgaben gehörte die Buchführung, die richterliche Entscheidung über Ansprüche und die Aufzeichnung der Einkünfte der Krone.

### ■ Gewerkschaften\*\*

**EINSATZ:** Britische Bürger müssen mit der Konstruktion eines Gebäudes beginnen, können dann aber anderswo hingehen, während die Gewerkschaft ihre Arbeit automatisch beendet.

**BESCHREIBUNG:** Der Trade Union Act von 1871 erlaubte im Vereinten Königreich die Gründung von Gewerkschaften. Gelernte Arbeiter, deren Organisation zuvor oft kritisiert worden war, hatten nun endlich eine gesetzliche Basis, um Gewerkschaften zu bilden.

## Geheimprojekte

### ■ Antibiotika

**EINSATZ:** Erhöht die Gesundheit aller britischen Bürger und Soldaten.

**BESCHREIBUNG:** Alexander Fleming, ein schottischer Bakteriologe, entdeckte 1928, dass ein bestimmter Schimmelpilz das Wachstum von Bakterien hemmt. Nach der Isolierung des Antibiotikums Penicillin stellte er fest, dass es gegen viele Arten Bakterien wirksam war.



### ■ Leihpacht

**EINSATZ:** Truppen und Material erscheinen einsatzbereit in Ihrem Stadtzentrum.

**BESCHREIBUNG:** Die USA unterstützen während des Ersten Weltkriegs die Alliierten in Europa und gewährten nach deren Zahlungsunfähigkeit riesige Kredite. Im Zweiten Weltkrieg konnte das Vereinte Königreich diese Hilfe 1940 nicht mehr bezahlen. Die "Leihpacht"-Politik machte Amerika zum "Arsenal der Demokratie". Großbritannien erhielt fast zwei Drittel der 50 Mrd. US \$, die durch diese Politik zur Verfügung gestellt wurden.



### ■ New Forest

**EINSATZ:** Pflanzen Sie auf einem leeren Stück Land Bäume, um einen neuen Wald anzulegen.

**BESCHREIBUNG:** Das Waldgebiet New Forest wurde von Wilhelm dem Eroberer als Jagdrevier angelegt und hatte in beiden Weltkriegen zu leiden. Nach dem Krieg wurden wichtige Umweltschutzmaßnahmen ergriffen.



### ■ Alles auf Angriff!

**EINSATZ:** Verdoppelt vorübergehend die Feuerrate einer Gruppe Ihrer Einheiten, verlangsamt diese jedoch etwas.

**BESCHREIBUNG:** Im Ersten Weltkrieg sprangen Soldaten aus ihren Schützengräben, rannten durch das Niemandsland und versuchten den Feind aus seinen Gräben zu vertreiben. Dies hat keinen Einfluss auf Lufteinheiten.



### ■ RAF

**EINSATZ:** Erhöht die Feuerkraft all Ihrer Kampfflugzeuge und Bomber.

**BESCHREIBUNG:** Das königliche Fliegerkorps, "Royal Flying Corps", wurde 1912 als gemeinsames Projekt des Heeres und der Marine ins Leben gerufen. Es wurden Flugschulen gegründet und Männer rekrutiert. Im Ersten Weltkrieg entstand daraus die "Royal Airforce", die erste wahre Luftwaffe der Welt.



### ■ Mine sabotieren

**EINSATZ:** Zerstören Sie eine Mineralienlagerstätte Ihrer Wahl und bedecken Sie diese mit Schutt. Der Schutt muss vor dem weiteren Abbau beseitigt werden.

**BESCHREIBUNG:** Einer der erfolgreichsten Sabotageakte ereignete sich am "Messines Ridge", einer Anhöhe bei Ypern. 1917 gruben sich Männer bei der Vorbereitung einer britischen Offensive unter die deutschen Stellungen und brachten dort geschätzte 450 Tonnen Sprengstoff an. Am 7. Juni wurde der Sprengstoff gezündet. Die Anhöhe wurde ausgelöscht, mindestens 10.000 feindliche Soldaten kamen dabei um.

## Gebäude

### ■ Häuser

Die gastfreundlichen Häuser des Vereinten Königreiches erhöhen nicht nur das Bevölkerungslimit, sondern stellen im Laufe der Zeit auch die Energie in der Nähe befindlicher eigener Einheiten wieder her.



### ■ Trafalgar Square

**EINSATZ:** Mit einem Wunder können Sie das Spiel gewinnen (sofern die Spieloption 'Wundersieg' aktiviert ist).

**BESONDERHEIT:** Sichtbarkeit der Karte und Reduzierung der Ausbildungszeit – die gesamte Karte wird sichtbar und die Ausbildungszeit aller britischen Truppen wird verkürzt.

**BESCHREIBUNG:** Der Trafalgar Square, der bekannteste Platz in London, erinnert an den entscheidenden Seesieg Admiral Nelsons 1805 bei Trafalgar. Eine 5 m hohe Statue Nelsons erhebt sich auf einer 56 m hohen Säule, die von vier bronzenen Löwen flankiert wird. Traditionell werden alle Entfernungen von London vom Trafalgar Square aus gemessen.

## Einheiten



### ■ Amphibienpanzer

**EINSATZ:** Ein leichter amphibienfähiger Panzer.

**BESONDERHEIT:** Dieser Panzer kann an Land und durch Wasser fahren und ist mit Phosphorgranaten bewaffnet, um Ziele in Brand zu stecken.

**BESCHREIBUNG:** Amphibienpanzer wurden entwickelt, um Flüsse zu überqueren, wo es keine Brücken gab.



### ■ Schützenpanzer

**EINSATZ:** Ein bewaffneter gepanzerter Truppentransporter, der Infanterie befördert.

**BESCHREIBUNG:** Im Ersten Weltkrieg erhöhten motorisierte Fahrzeuge beträchtlich die Geschwindigkeit, mit der Truppen eingesetzt werden konnten.



### ■ C-47 Dakota

**EINSATZ:** Ein Flugzeug, das am Ort Ihrer Wahl Fallschirmjäger absetzt. Fallschirmjäger werden nach ihrer Landung zu Infanterie.

**BESCHREIBUNG:** Im Zweiten Weltkrieg schickten die USA eine Anzahl C-47 als Lufttransporter und Flugzeuge für Fallschirmjäger in das Vereinte Königreich. Es waren ebenfalls Dakotas, die am D-Day vor Tagesanbruch Truppen abwarfen.



### ■ Kommandosoldat

**EINSATZ:** Ein flinker, leiser Infanterist mit Nahkampfwaffen.

**BESONDERHEIT:** Kommandosoldaten klettern Felsen hinauf und durchqueren Wälder. Sie können rennen, um rasch an Kampfsituationen teilzunehmen oder diese zu verlassen. Der Schaden ihres Nahkampfangriffs hängt von ihrer verbleibenden Energie ab.

**BESCHREIBUNG:** Der Begriff Kommando entstand in Südafrika unter den Buren, die während des Zweiten Burenkriegs (1899 - 1902) Guerillataktiken gegen die Briten einsetzten. Sie sind Experten im Kampf Mann gegen Mann.



### ■ HMS Dreadnought

**EINSATZ:** Ein Schlachtschiff, gut geeignet, um andere Schiffe zu versenken und die Küste zu bombardieren.

**BESONDERHEIT:** Jedes Schlachtschiff des Vereinten Königreichs kann zum einzigen und alleinigen Flaggschiff der Flotte erklärt werden. Das Flaggschiff verschießt Brandgeschosse, die das Ziel schwer beschädigen.

**BESCHREIBUNG:** Die 1906 vom Stapel gelaufene HMS Dreadnought war das erste moderne Schlachtschiff und diente allen großen Kriegsschiffen bis zum Zweiten Weltkrieg als Modell.

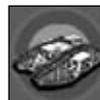


### ■ Sanitäter

**EINSATZ:** Unterstützt die Truppen in der Schlacht durch Versorgung ihrer Wunden.

**BESONDERHEIT:** Heilt verletzte Einheiten und belebt tödlich Verwundete wieder. Wiederbelebte Feinde schließen sich Ihnen an.

**BESCHREIBUNG:** 1898 gründeten die Briten ein medizinisches Armee-Korps unter dem Namen Royal Army Medical Corps. Seine Mitglieder haben bereits zahlreiche Tapferkeitsmedaillen erhalten.



### ■ MkV Panzer

**EINSATZ:** Einer der im Ersten Weltkrieg hauptsächlich benutzten britischen Kampfpanzer.

**BESCHREIBUNG:** Panzer (engl. "tanks") wurden entwickelt, um den Grabenkrieg des Ersten Weltkriegs zu überwinden, ein Konzept, das vom First Lord of Admiralty, Winston Churchill, unterstützt wurde. Die Bezeichnung "tank" geht auf eine List zurück; Teile der Fahrzeuge wurden in Kisten mit der Aufschrift "tank" ("Kanister") verpackt, um ihren wahren Zweck zu verbergen.



### ■ SAS-Agent

**EINSATZ:** Infanterie mit einer speziellen Sprengstoffausbildung.

**BESONDERHEIT:** Kann schwimmen und Sprengsätze an Gebäuden anbringen, um diese zu zerstören.

**BESCHREIBUNG:** In Nordafrika zerstörten Überfälle der SAS hunderte deutscher Flugzeuge und unterbrachen Nachschublinien. SAS-Agenten arbeiteten auch mit der französischen Résistance zusammen, um Nachschub transportierende Züge, Treibstofflager und andere strategische Ziele zu sabotieren.



### ■ Spitfire

**EINSATZ:** Ein Abfangjäger, der gut gegen Bomber ist und Ziele an Land und zu See angreifen kann, darunter auch U-Boote.

**BESCHREIBUNG:** Die Spitfire war zu Beginn des Zweiten Weltkriegs der beste Abfangjäger. Bei der Schlacht von Großbritannien spielten Spitfires eine wichtige Rolle.

## KAPITEL 7: FRANKREICH

Die Franzosen gingen aus den Franken hervor, einem der im Nordwesten Europas lebenden Stämme. Zu Beginn des 9. Jahrhunderts herrschte der große fränkische König Karl der Große über ein Reich, das sich über das heutige Frankreich, Norditalien und Teile Deutschlands erstreckte. In den darauffolgenden Jahrhunderten entwickelte sich im heutigen Frankreich die französische Kultur und nationale Identität.

1066 eroberte Wilhelm von der Normandie erfolgreich England und nahm das Königreich und den Thron an sich. Territoriale Konflikte zwischen Franzosen und Engländern dauerten an und entluden sich schließlich im Hundertjährigen Krieg (1337 - 1453). Die Engländer besetzten während des Großteils des Krieges Land auf dem Kontinent, aber die Franzosen blieben hartnäckig. Als Heinrich V von England, der Erbe des französischen Königs, 1422 starb, erhob Karl VII von Frankreich Anspruch auf den Thron. Auf Drängen Johanna von Orleans' reiste er nach Reims, wo er 1429 offiziell zum König gekrönt wurde. Karl gewann 1435 Paris durch Verhandlungen zurück und vertrieb in der Folgezeit die Engländer aus der Normandie und Aquitanien. 1453 ergaben sich die Engländer in der Schlacht von Castillon und die Franzosen gewannen den Hundertjährigen Krieg.

Ein weiteres monumentales Ereignis der französischen Geschichte war die Französische Revolution von 1789. In wenigen Jahren brach die Monarchie zusammen, König Ludwig XVI wurde hingerichtet, und der "Erste Koalitionskrieg" gegen Österreich und Preußen (sowie später Spanien und Britannien) brach aus. Die Franzosen rissen sich zusammen und wehrten die äußere Bedrohung ab, aber ohne innere Ordnung blieb die Lage kritisch. Während dieser Krise machte Napoleon Bonaparte durch seine Siege und seinen Ehrgeiz Karriere im Militär. Er half 1795 in Paris bei der Niederschlagung einer Gegenrevolution und wurde 1799 Erster Konsul von Frankreich. Danach siegte Napoleon im "Zweiten Koalitionskrieg" und krönte sich 1804 zum Kaiser. 1810 kontrollierten die Franzosen ein Reich, das sich durch ganz Europa von Spanien nach Russland erstreckte.

### Militärische Fähigkeiten:

#### ■ Verstärkte Befestigungen\*\*

**EINSATZ:** Französische Mauern und Türme können mehr Schaden aushalten als die anderer Zivilisationen, da sie Gewölbekonstruktionen und Stützpfiler verwenden.

**BESCHREIBUNG:** Das frei stehende Strebewerk, ein Kennzeichen gotischer Architektur, stützt ein Gebäude, in dem es über einen Bogen einen Teil des Wandgewichts zur Erde ableitet.

#### ■ Kolonialismus\*\*

**EINSATZ:** Wenn Sie mehr als eine Festung errichtet haben, können in Festungen stationierte Einheiten sich heimlich bewegen und aus jeder anderen Festung heraus auftauchen.

**BESCHREIBUNG:** Samuel de Champlain gründete 1608 die Kolonie Quebec und es wurden rasch Befestigungen errichtet. 1690 schlugen die Verteidiger des gut befestigten Quebec im King William-Krieg mit Leichtigkeit einen Angriff britischer Kolonisten zurück.

#### ■ Garde Nationale\*\*

**EINSATZ:** Wird ein französisches Gebäude zerstört, gibt es eine Chance, dass die Wachen des Gebäudes entkommen und weiterkämpfen.

**BESCHREIBUNG:** Die Garde Nationale wurde 1870 neu gegründet, um im Deutsch-Französischen Krieg Paris zu verteidigen, und Freiwillige meldeten sich in Scharen, um ihrem Land zu dienen.



#### ■ Miliz

**EINSATZ:** Französische Bauern können sich der Miliz anschließen und zu Soldaten werden.

**BESCHREIBUNG:** Milizen, die oft während einer nationalen Krise entstehen, sind irreguläre Militäreinheiten, die sich aus Zivilisten zusammensetzen. Die Garde Nationale wurde während der Revolution von 1848 eingesetzt.

#### ■ Universität von Paris, Medizinische Fakultät\*\*

**EINSATZ:** Die Franzosen haben grundlegende medizinische Kenntnisse, daher können sich französische Einheiten mit der Zeit selbst heilen.

**BESCHREIBUNG:** Das Studium der Medizin lässt sich in Frankreich zurück bis an die zu Beginn des 13. Jahrhunderts gegründete Universität von Paris verfolgen. Sie stand allen offen und war eine der ersten echten Universitäten in Europa. 1348 verfassten Medizinprofessoren der Universität ein Traktat über die möglichen Ursachen der damals in Europa grassierenden Pest.

### Wirtschaftliche Möglichkeiten

#### ■ Grundbesitzer\*\*

**EINSATZ:** Nahrungsspeicher und Farmen sind gratis, der Preis wird durch die Arbeit der Bauern ausgeglichen.

**BESCHREIBUNG:** Leibeigene hatten im Mittelalter wenig Rechte und zahlten den Grundbesitzern Pacht in Form von Arbeit.

#### ■ Minengilde\*\*

**EINSATZ:** Die Franzosen können mehr Arbeiter pro Mine beschäftigen als andere Zivilisationen. Steinbrüche sind ebenfalls produktiver.

**BESCHREIBUNG:** Im Mittelalter gab es für beinahe jede Beschäftigung eine Gilde, die für die Einhaltung von Qualitätsrichtlinien sorgte, Preise festsetzte und allgemein ihr Handwerk förderte.

#### ■ Wachen\*\*

**EINSATZ:** Wachsamkeit französischer Bauern entgeht nichts. Arbeiter im Stadtzentrum verleihen diesem Gebäude daher eine größere Sichtweite.

**BESCHREIBUNG:** Paris hatte bereits vor der Französischen Revolution eine Polizei. Bewaffnete Wachen hielten in der Stadt die Ordnung aufrecht. Inspektoren untersuchten Verbrechen und bezahlte Informanten hatten ein Auge auf die Bevölkerung.

## Geheimprojekte



### ■ Brandstiftung

**EINSATZ:** Zünden Sie heimlich ein Gebäude Ihrer Wahl an. (Das Gebäude muss sich in Ihrer Sichtlinie befinden.) Das Feuer breitet sich auf benachbarte Gebäude aus.

**BESCHREIBUNG:** Im März 1871 wurde nach einem Volksaufstand die Kommune Paris gegründet und vertrieb die Regierung. Die Regierungstruppen formierten sich neu und stürmten im Mai Paris. Während der folgenden "Blutwoche" steckten die Verteidiger öffentliche Gebäude, darunter den Tuilleries-Palast, in Brand, um den Angriff zu verlangsamen.



### ■ Schlachtfeld-Plünderung

**EINSATZ:** Stehlen Sie einem Feind eine Verbesserung und geben Sie diese Ihren Truppen, indem Sie die Schlachtfeld-Plünderung aktivieren und dann mit der gewünschten Verbesserung die Einheit anklicken.

**BESCHREIBUNG:** Nützliche Ausrüstung, Waffen und sogar feindliche Taktiken, die vom Schlachtfeld mitgenommen werden, können Truppen bei der nächsten Schlacht unterstützen



### ■ Marschbefehl

**EINSATZ:** Senkt die Kosten für die Verwandlung von Bauern in Milizen.

**BESCHREIBUNG:** Die Garde Nationale wurde 1870 neu gegründet, um im Deutsch-Französischen Krieg Paris zu verteidigen, und Freiwillige meldeten sich in Scharen, um ihrem Land zu dienen.



### ■ Esprit de Corps

**EINSATZ:** Der unbezwingbare Mut der Franzosen stellt sofort die volle Gesundheit aller Einheiten wieder her.

**BESCHREIBUNG:** Esprit de Corps beschreibt die Kameradschaft zwischen Mitgliedern einer gemeinsamen Gruppe. Vor allem militärische Einheiten, die mit Einsatz und Hingabe dasselbe Ziel verfolgen, zeigen diesen 'aufbauenden Übermut'.



### ■ Embargo

**EINSATZ:** Während des Embargos kommt die gesamte feindliche Produktion zum Stillstand.

**BESCHREIBUNG:** Um die britische Wirtschaft empfindlich zu schädigen, befahl Napoleon eine Blockade Britanniens. Durch mehrere Dekrete, angefangen mit dem Berliner Dekret von 1806 errichtete er das Kontinentalsystem, das es sowohl verbündeten wie neutralen Staaten verbot, mit den Briten Handel zu treiben.



### ■ Handwerker Gilde

**EINSATZ:** Verbessert die Stärke all Ihrer Gebäude.

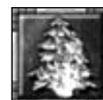
**BESCHREIBUNG:** Handwerker gehörten im Mittelalter üblicherweise einer Gilde an. Steinmetze, Zimmerleute und andere Bauleute waren freie Männer, die für Aufträge angeworben wurden, die von einem Gildemeister organisiert und überwacht wurden.



### ■ Naturphilosophie

**EINSATZ:** Forschung kostet im jeweiligen Zeitalter die Hälfte.

**BESCHREIBUNG:** Während der Renaissance erweiterten große französische Denker wie René Descartes, Pierre de Fermat und Blaise Pascal die Grenzen der Mathematik, Philosophie und Wissenschaft.



### ■ Brandrodung

**EINSATZ:** Verbrennen Sie ein Waldgebiet Ihrer Wahl.

**BESCHREIBUNG:** Brandrodung ist eine brutale, aber effektive Methode, um dichten Wald aus dem Weg zu räumen. Diese jahrhundertealte Technik wird gewöhnlich benutzt, um Ackerland zu gewinnen.

## Gebäude

### ■ Häuser

Die Franzosen müssen keine Häuser bauen, um ihr Bevölkerungslimit zu erhöhen.



### ■ Türme

**EINSATZ:** Ein der Verteidigung dienendes Gebäude, das automatisch auf Eindringlinge schießt.

**BESCHREIBUNG:** Französische Türme können ein mächtiges Sperrfeuer aktivieren. Infanteriesoldaten und Bauern können zu ihrem Schutz (und um die Feuerkraft des Turms zu erhöhen) im Inneren stationiert werden.

**BESCHREIBUNG:** Im Mittelalter war die französische Landschaft mit Verteidigungsanlagen vom Turm bis zur mächtigen Burg übersät. In der Beherrschung dieser wichtigen Gebäude lag der Schlüssel zur Kontrolle des umgebenden Gebiets.

## Einheiten



### ■ Berserker

**EINSATZ:** Infanterist mit Fernwaffen (Axtwerfer), der gut geeignet ist, gegen Infanterieeinheiten aus reinen Nahkämpfern vorzugehen.

**BESONDERHEIT:** Geworfene Äxte fügen Einheiten hinter dem eigentlichen Ziel Schaden zu.

**BESCHREIBUNG:** In der germanischen und nordischen Überlieferung ist ein "Berserker" ein in Tierhäute (Bärenhaut) gekleideter Krieger, der für seine Wildheit in der Schlacht bekannt ist.



### ■ Kardinal

**EINSATZ:** Ein religiöser Führer, der andere Einheiten unterstützt.

**BESONDERHEIT:** Infiziert Feinde mit Seuchen und zerstört durch Erdbeben Gebäude.

**BESCHREIBUNG:** Der vielleicht bekannteste französische Kardinal ist Kardinal Richelieu, der unter König Ludwig XIII 1624 Premierminister wurde. Ihm wird für gewöhnlich die erneute Anerkennung Frankreichs als europäische Großmacht im 17. Jahrhundert zugeschrieben.



### ■ Kreuzritter

**EINSATZ:** Eine starke Kavallerieeinheit, gut gegen Bogenschützen.

**BESONDERHEIT:** Bringt Feinde dazu, zu Ihnen überzulaufen.

**BESCHREIBUNG:** 1095 reiste Papst Urban II nach Frankreich, und drängte die Franzosen, das Heilige Land von den Moslems zurückzuerobern.



### ■ Feuergaleere

**EINSATZ:** Ein Angriffsschiff mit kurzer Reichweite, das Türme vernichtet.

**BESCHREIBUNG:** Vor der Verbreitung der Kanone war eine der effektivsten Waffen, die auf Schiffen montiert wurden, das Griechische Feuer. Dabei wurden Gefäße mit brennbarer Flüssigkeit verschossen, die sich beim Aufschlag entzündete.



### ■ Husar

**EINSATZ:** Schwertkavallerie, gut gegen Bogenschützen und Kanoniere.

**BESONDERHEIT:** Wenn das Pferd stirbt, ergreift der Reiter sein Gewehr und kämpft weiter.

**BESCHREIBUNG:** In den Napoleonischen Kriegen kommandierte General LaSalle, vielleicht der größte Kavallerie-Befehlshaber in diesem Krieg, das Fünfte und Siebte Husarenregiment, das als "Brigade Infernale" bekannt war. 1806 nahm LaSalle mit 900 Husaren eine Festung mitsamt 6.000 Preußen ein, ohne einen einzigen Schuss abzugeben.



### ■ Louis Royale

**EINSATZ:** Ein Schlachtschiff, gut geeignet, um Schiffe zu versenken und die Küste zu bombardieren.

**BESONDERHEIT:** Die Besatzungen französischer Schiffe können in der Schlacht entstandenen Schaden reparieren.

**BESCHREIBUNG:** Die Louis Royale wurde im späten 17. Jahrhundert konstruiert, hatte drei Decks und 120 Kanonen, und war eines der mächtigsten Schiffe in der französischen Flotte. Sie patrouillierte auch bei der amerikanischen Revolution.



### ■ Montgolfier-Ballon

**EINSATZ:** Eine Unterstützungseinheit, die primär dazu dient, feindliche Ziele aus der Luft zu entdecken.

**BESONDERHEIT:** Wirft Propagandablätter ab, um Feinde zu demoralisieren, die dann nicht mehr so stark angreifen.

**BESCHREIBUNG:** Die Gebrüder Joseph und Etienne Montgolfier entwickelten den Heißluftballon. Nach mehreren Experimenten – unter anderem mit einer Ente, einem Hahn und Schafen – fand im November 1783 der erste bemannte Flug über Paris statt.



### ■ Ribaud-Kanone

**EINSATZ:** Eine Feldkanone, die gut gegen Fernkampfeinheiten und Gebäude ist.

**BESONDERHEIT:** Beim Sperrfeuerangriff werden alle Rohre zugleich abgefeuert, effektiv gegen Einheiten in Gruppen.

**BESCHREIBUNG:** Im 15. Jahrhundert waren französische Kanonen weiter entwickelt als ihre englischen Gegenstücke. Die mehrläufige Ribaud-Kanone (auch bekannt als 'ribaudequin') war das Maschinengewehr des 15. Jahrhunderts.

## KAPITEL 8: REPUBLIK FRANKREICH

Frankreich war nach dem Deutsch-Französischen Krieg von 1870-71 verbittert und verbündete sich, im Versuch Deutschland in Schach zu halten, vor dem Ersten Weltkrieg mit Großbritannien und Russland. Als 1914 der Krieg ausbrach, fiel Deutschland über Belgien in Frankreich ein und marschierte rasch auf Paris zu. Die Franzosen sammelten ihre Streitkräfte und hielten die deutsche Offensive zurück, wodurch Paris in der Ersten Schlacht an der Marne gerettet wurde. Die Auseinandersetzung geriet zum Grabenkrieg, und die Pattsituation konnte trotz der stetigen Produktion französischer Panzer und Flugzeuge nicht gebrochen werden. Die USA traten 1917 in den Krieg ein und stellten dem französischen Befehlshaber der alliierten Streitkräfte, Marschall Ferdinand Foch, Truppen zur Verfügung. Dieser Zustrom von Leuten und Material sorgte dafür, dass Deutschland schließlich 1918 in die Kapitulation einwilligte.

Die Franzosen waren entschlossen, nicht noch einmal überfallen zu werden. Sie traten im Versailler Vertrag für strenge Bedingungen für Deutschland ein. 1929 begannen sie entlang der deutschen Grenze mit der Errichtung der hochmodernen Maginot-Linie. Die mächtigen Wälle, Bunker und Geschützstellungen entlang der rund 240 km langen Linie waren so entworfen worden, dass Garnisonstruppen sie leicht verteidigen konnten. Doch 1940 fiel Deutschland durch das neutrale Belgien und die Niederlande in Frankreich ein, und umging die Maginot-Linie. Deutsche Truppen übten auf die Verteidigungstruppen an der Linie gerade genügend Druck aus, dass sie nicht zur Verteidigung Nordfrankreichs verlegt werden konnten. Paris fiel, und Frankreich musste sich am 22. Juni 1940 ergeben.

Obwohl die Feindseligkeiten zwischen Frankreich und Deutschland offiziell beendet waren, führten viele französische Männer und Frauen den Kampf weiter. General Charles de Gaulle bildete im Ausland aus Truppen die Freien Französischen Streitkräfte, die in Nordafrika und Italien kämpften. In der Zwischenzeit bedrängten französische Résistancekämpfer die deutschen Truppen, verübten Sabotageakte, gaben Informationen an die Alliierten weiter und retteten abgestürzte alliierte Piloten. Im Juni 1944 ereignete sich darauf in der Normandie die Landung am D-Day.

Mitglieder der Freien Französischen Streitkräfte kehrten nach Frankreich zurück und wurden zusammen mit der Résistance die 'Französischen Streitkräfte des Inneren'. Im späten August standen französische Truppen in Paris und General de Gaulle hatte die Kontrolle über Frankreich übernommen. Berlin fiel nur neun Monate später in die Hände der Alliierten und der Krieg in Europa war zu Ende.

## Militärische Fähigkeiten

### ■ Kolonialismus\*\*

**EINSATZ:** Wenn Sie mehr als eine Festung errichtet haben, können in Festungen stationierte Einheiten sich heimlich bewegen und aus jeder anderen Festung heraus auftauchen.

**BESCHREIBUNG:** Frankreich errichtete in Afrika und Asien Basen zum Schutz seiner Kolonien und um die französische Autorität zu stärken. In den Weltkriegen wurden Truppen in den Kolonien ausgehoben und für Frankreich in den Kampf geschickt.

### ■ Besatzung\*\*

**EINSATZ:** Die Besatzung französischer Panzer und Flugzeuge kann die Zerstörung ihres Gefährts überleben. Die Überlebenden kämpfen dann als Infanterie weiter. Die Besatzung kann ihr Gefährt auch reparieren.

**BESCHREIBUNG:** Mit der Entwicklung moderner Fahrzeuge gingen Wege einher, das Leben der Insassen zu schützen. Piloten begannen Fallschirme mitzuführen, eine Erfindung, die zuerst von Louis Sébastien Lenormand 1783 in Frankreich vorgeführt wurde.

\*\* Angeborene Fähigkeit — Diese Fähigkeit ist Ihrer Zivilisation angeboren und muss nicht erforscht oder aktiviert werden.

### ■ Garde Républicaine\*\*

**EINSATZ:** Wenn ein französisches Gebäude zerstört wird, gibt es eine Chance, dass die Wachen entkommen und weiterkämpfen.

**BESCHREIBUNG:** Die Garde Républicaine führt sich auf die von Napoleon gegründete Stadtwache von Paris zurück. Im 20. Jahrhundert, vor allem in den zwei Weltkriegen, war es die Pflicht der Garde Républicaine, Paris und seine wichtigen Gebäude zu schützen.

### ■ Maginot-Linie\*\*

**EINSATZ:** Französische Mauern und Türme können mehr Schaden aushalten als die anderer Nationen.

**BESCHREIBUNG:** Die Maginot-Linie erstreckte sich im Süden von der Schweiz bis zu den Wäldern der Ardennen im Norden, nahe Belgien. Die Linie war so stark befestigt, dass deutsche Truppen sie im Zweiten Weltkrieg umgehen mussten und Frankreich vom neutralen Belgien aus angriffen. Die Linie selbst wurde nie durchbrochen.

### ■ Partisanen\*\*

**EINSATZ:** Alle menschlichen Einheiten können Wälder durchqueren.

**BESCHREIBUNG:** Partisanen sind Guerilla-Kämpfer, die eine besetzende Armee bedrängen. Die französische Résistance während des Zweiten Weltkriegs war im Wesentlichen eine locker organisierte Partisanengruppe, die heimliche Angriffe ausführte und dann wieder unsichtbar in der Landschaft verschwand.



### ■ Rauchwand

**EINSATZ:** Nehmen Sie dem Feind mit einer Rauchwand, die ein Gewehr-Grenadier oder die Artillerie abfeuern kann, die Sicht.

**BESCHREIBUNG:** In beiden Weltkriegen wurden Rauchwände eingesetzt, um Truppenbewegungen zu tarnen. Rauch bot den Soldaten im Ersten Weltkrieg in Frankreich, während sie zwischen den Schützengräben rannten, einen gewissen Schutz vor feindlichem Beschuss.

### ■ Turmgarnisonen

**EINSATZ:** Französische Infanteriesoldaten und Bürger können in Türmen Schutz suchen. Solange sie sich im Inneren aufhalten, verstärken sie die Feuerkraft des Turms.

**BESCHREIBUNG:** Zu der Maginot-Linie gehörten etwa 50 größere Befestigungsanlagen, von denen jede über bis zu 1000 Mann Besatzung und zahlreiche schwere Geschütze verfügte.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Französischer Untergrund\*\*

**EINSATZ:** Wachsamem französischen Bauern entgeht nichts. Arbeiter im Stadtzentrum verleihen diesem Gebäude daher eine größere Sichtweite.

**BESCHREIBUNG:** Während der deutschen Besetzung Frankreichs im Zweiten Weltkrieg riskierten Mitglieder des Französischen Untergrunds ihr Leben, um Informationen über deutsche Aktivitäten zu sammeln und an die Alliierten weiterzugeben.

### ■ Joie de Vivre\*\*

**EINSATZ:** Französische Bürger bewegen sich schneller als die Bürger anderer Zivilisationen.

**BESCHREIBUNG:** Joie de vivre, "Lebensfreude", beschreibt die unumstößliche Lust am Leben. Belastbarkeit und Mut der Franzosen wurden im Zweiten Weltkrieg einer Prüfung unterzogen, aber ihr Joie de vivre blieb ungetrübt.

## Geheimprojekte



### ■ Antiseptikum

**EINSATZ:** Beschleunigt die Selbstheilung französischer Einheiten.

**BESCHREIBUNG:** Der französische Chirurg Alexis Carrel war im Ersten Weltkrieg an der Entwicklung der Carrel-Dakin Behandlungsmethode beteiligt. Kriegswunden wurden mit einer speziellen desinfizierenden Lösung behandelt, um die Infektionsgefahr zu senken.



### ■ Truppenverstärkung

**EINSATZ:** Verwandeln Sie gegen geringe Kosten Bürger in Milizen.

**BESCHREIBUNG:** Als der Erste Weltkrieg ausbrach, rollte eine Welle des Nationalismus durch Frankreich, und Leute meldeten sich scharenweise freiwillig. Die Stärke der Streitkräfte wuchs schließlich auf mehr als acht Millionen Soldaten an.



### ■ Feuerbombe

**EINSATZ:** Zünden Sie heimlich an einem Gebäude Ihrer Wahl eine Feuerbombe (es muss sich in Ihrer Sichtlinie befinden). Das Feuer breitet sich auf benachbarte Gebäude aus.

**BESCHREIBUNG:** Die Französische Résistance attackierte die deutschen Truppen, die Frankreich besetzt hielten, bei jeder Gelegenheit; dabei legte sie auch Feuer und zerstörte die vom Feind genutzte Infrastruktur.



### ■ Forêt de Landes

**EINSATZ:** Pflanzen Sie an einem Ort Ihrer Wahl Bäume und forsten Sie ein Gebiet sofort wieder auf.

**BESCHREIBUNG:** Das heutige Waldgebiet im Südwesten Frankreichs war einst eine sandige Sumpfebene. Diese wurde im späten 19. Jahrhundert trockengelegt und mit Kiefern bepflanzt.



### ■ Lothringer Eisen

**EINSATZ:** Nutzen Sie die ergiebigen Eisenvorkommen in Lothringen, um die Kosten für den Bau von Landfahrzeugen und Flugzeugen zu senken.

**BESCHREIBUNG:** Frankreich und Deutschland strebten beide danach, die an Eisen reiche Region Lothringen zu kontrollieren. Die Region wechselte mehrfach den Besitzer: nach dem Ende des Deutsch-Französischen Kriegs und des Ersten Weltkrieges sowie 1940 und 1945.



### ■ Stahlgerüstkonstruktion

**EINSATZ:** Verstärkt Gebäude durch den Einsatz moderner Konstruktionsmethoden.

**BESCHREIBUNG:** Gustave Eiffel demonstrierte auf besonders schöne Weise die Möglichkeiten der Stahlkonstruktion. 1889 enthüllte er den damals rund 300 m hohen Eiffelturm in Paris. Bis 1929 war dies das höchste Gebäude der Welt.

## Gebäude

### ■ Häuser

Die Franzosen müssen keine Häuser bauen, um ihr Bevölkerungslimit zu erhöhen.



### ■ Bunker

**EINSATZ:** Ein stark befestigtes Gebäude, das durch die Stationierung von Fernkampfseinheiten Feuerkraft erhält.

**BESCHREIBUNG:** Bunker sind befestigte Geschützstellungen aus dickem Beton. Sie waren ein wichtiger Bestandteil der Maginot-Linie.

## ■ Wachposten

**EINSATZ:** Wachposten beobachten heimlich ein großes Gebiet. Französische Bürger können Wachposten mit einer großen Sichtweite einsetzen, die für Feinde nur auf kurze Distanz sichtbar sind.

**BESCHREIBUNG:** Wachposten bieten minütlich aktuelle Informationen über feindliche Aktivitäten. Im Ersten Weltkrieg wurden solche Posten manchmal als Bäume getarnt.



## ■ Notre Dame

**EINSATZ:** Ein Wunder kann das Spiel gewinnen (wenn die Spieloption 'Wundersieg' aktiviert ist).

**BESONDERHEIT:** Geheimprojekte-Generator: Neue Geheimprojekte werden mit der Zeit automatisch erforscht.

**BESCHREIBUNG:** Der Bau der Notre Dame, einer der berühmtesten und prächtigsten gotischen Kathedralen, wurde 1163 begonnen und in mehreren Bauphasen in den folgenden 200 Jahren vollendet. Im August 1944 fand in der Notre Dame eine Messe zur Feier der Befreiung von Paris statt.

## Einheiten



## ■ 75 mm PA-Geschütz

**EINSATZ:** Eine hervorragende Anti-Panzer-Waffe.

**BESCHREIBUNG:** Die berühmte "French 75" verfügte über einen kontrollierten Rückstoß und einen effizienten Lademechanismus, der eine schnelle Feuerrate möglich machte. Mit dem Auftreten der Panzer im Ersten Weltkrieg wurden einige 75-mm-Geschütze als Panzerabwehrwaffen eingesetzt.



## ■ B1-bis Panzer

**EINSATZ:** Ein schwerer Panzer, der sich gut gegen Infanteriesoldaten einsetzen lässt.

**BESONDERHEIT:** Alle französischen Panzer können Feinde überrollen und ihnen somit erheblichen Schaden zufügen.

**BESCHREIBUNG:** Der B1-bis wurde zuerst 1937 von Renault gebaut und war zu Beginn des Zweiten Weltkriegs der größte und vermutlich beste Panzer.



## ■ Courbet

**EINSATZ:** Ein Schlachtschiff, das gut geeignet ist, um Schiffe zu versenken und die Küste zu bombardieren.

**BESONDERHEIT:** Die Besatzung französischer Schiffe kann in der Schlacht entstandenen Schaden reparieren.

**BESCHREIBUNG:** Die Courbet und ihre Schwesterschiffe waren mit zwölf Kanonen bewaffnet und sollten während des Ersten Weltkriegs im Mittelmeer Südfrankreich vor den Flotten der Zentralmächte schützen.



## ■ Flammenwerfer

**EINSATZ:** Ein unterstützender Infanteriesoldat mit einem tödlichen Fernangriff von geringer Reichweite.

**BESONDERHEIT:** Eliminiert Feinde rasch auf kurze Distanz.

**BESCHREIBUNG:** Der Flammenwerfer wurde zuerst im Ersten Weltkrieg eingesetzt. Diese furchterregende Waffe konnte ein Ziel mit einem einzigen schnellen Feuerstoß in Asche verwandeln.



## ■ Saboteur

**EINSATZ:** Unterstützt die Infanterie mit einem besonderen Zerstörungsangriff.

**BESONDERHEIT:** Benutzen Sie Bomben mit Zeitzünder, um Gebäude und Fahrzeuge zu sabotieren und Minen zum Einsturz zu bringen. Auch ein sehr heftiger Sprengangriff ist möglich.

**BESCHREIBUNG:** Der Maquis organisierte Angriffe auf deutsche Truppen, sabotierte Versorgungslinien und führte, besonders nach der Landung am D-Day, entscheidende Kämpfe herbei.



## ■ Spad XIII

**EINSATZ:** Herausragendes Kampfflugzeug, das sich gut gegen Bomber einsetzen lässt und Ziele sowohl an Land als auch zur See trifft, darunter auch U-Boote.

**BESONDERHEIT:** Die Besatzung aller französischen Flugzeuge repariert entstandenen Schaden und versucht, sich im Falle eines Absturzes mit dem Fallschirm in Sicherheit zu bringen.

**BESCHREIBUNG:** Die Spad X111 war mit Zwillingmaschinengewehren vom Typ Vickers ausgerüstet und konnte Sturzflüge bei hoher Geschwindigkeit ausführen, was sie zu einem der besten Kampfflugzeuge des Ersten Weltkriegs machte.



## ■ Überwachungswagen

**EINSATZ:** Unterstützungsfahrzeug mit einer großen Sichtweite, das feindliche getarnte Einheiten aufspürt.

**BESCHREIBUNG:** Der Überwachungswagen ist ein mobiler Spionagewagen, der Information über feindliche Stellungen sammelt und dieses Wissen an die militärische Planung weitergibt.

## KAPITEL 9: DEUTSCHLAND

1871 gelang es Otto von Bismarck, die deutschen Kleinstaaten zu vereinen. Die deutsche Armee war aus dem Deutsch-Französischen Krieg als eine der mächtigsten des Kontinents hervorgegangen. Beim Ausbruch des Ersten Weltkriegs im Jahre 1914 war sie noch stärker geworden. Deutschland entwickelte eine Strategie für einen Zweifrontenkrieg, den Schlieffenplan. Deutsche Streitkräfte fielen in Frankreich ein und hofften, dessen Teilnahme am Krieg rasch zu beenden. Danach sollte sich, so der Plan, das Gewicht rasch an die Ostfront verlagern, um den Russen einen vernichtenden Schlag zu versetzen, bevor diese komplett mobil machen konnten. Der starke Widerstand der Alliierten ließ die Westfront jedoch im Grabenkrieg erstarren. Deutsche Truppen hielten im Westen ihre Stellung und siegten im Osten gemeinsam mit den mit ihnen verbündeten Zentralmächten. Nach der Revolution 1917 zog sich Russland aus dem Krieg zurück, aber die USA traten im selben Jahr in den Krieg ein und machten jeden für Deutschland möglichen Vorteil daraus zunichte. Zuletzt, im Jahr 1918, zwang die vereinte Macht der Alliierten Deutschland zu kapitulieren und die harten Bedingungen des Versailler Vertrags zu akzeptieren. Der Vertrag verlangte unter anderem eine starke Reduzierung des deutschen Militärs. Man behielt nur die besten Soldaten und Offiziere. Im Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler und Ingenieure konkurrenzlose Waffen wie den Königstiger-Panzer und neue Technologien wie den Düsenantrieb und den Raketenantrieb der V2. Wieder war die vereinte Kraft der Alliierten notwendig, um Deutschland zu besiegen.

## Militärische Fähigkeiten



### ■ Tödliche Wolke

**EINSATZ:** Außer Standardmunition können Mörser-Infanterie und die Dicke Bertha Kanister mit tödlichen Chemikalien abfeuern.

**BESCHREIBUNG:** Chemiewaffen wurden im Ersten Weltkrieg auf beiden Seiten eingesetzt. Den ersten großen Gebrauch davon machten deutsche Truppen am 22. April 1915 in der Zweiten Schlacht bei Ypern.



### ■ Enigma

**EINSATZ:** Erhalten Sie kodierte Informationen über die wirtschaftliche und militärische Produktion ihrer Feinde. In Ihrem Stadtzentrum können Sie die grafische Darstellung dieser lebenswichtigen Information sehen.

**BESCHREIBUNG:** Die Chiffriermaschine Enigma verschlüsselte mit Hilfe eines einfallreichen Rotorsystems maschinengeschriebene Nachrichten. Nachrichten aller Art wurden vom und zum Deutschen Oberkommando übermittelt – auf dem Höhepunkt des Zweiten Weltkrieges mehrere tausend Nachrichten am Tag.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Bauhaus

**EINSATZ:** Ein funktionelles Design ermöglicht es, alle Gebäude in kürzerer Zeit fertig zu stellen und Universitäten und Siedlungen kostenlos zu errichten.

**BESCHREIBUNG:** Walter Gropius gründete 1919 die berühmte Bauhaus-Schule. Das Bauhaus legte Wert auf funktionelles Design und Massenproduktion für ein allgemeines Publikum und bildete zahlreiche Architekten und Künstler aus.

## Geheimprojekte



### ■ Schlachtfeldtäuschung

**EINSATZ:** Verwenden Sie diese Taktik gegen eine Gruppe Feinde. Die resultierende Verwirrung lässt dies das nächstgelegene Ziel angreifen, egal ob Freund oder Feind.

**BESCHREIBUNG:** Schnell bewegliche deutsche Truppen, die überragende Feuerkraft einsetzten, sorgten bei ihren Feinde oft für heillose Verwirrung. In solchen chaotischen Situationen war es nicht ungewöhnlich, dass die eigenen Truppen beschossen wurden.



### ■ Schwarzwald

**EINSATZ:** Pflanzen Sie an einem Ort Ihrer Wahl Bäume und forsten Sie die Gegend sofort wieder auf.

**BESCHREIBUNG:** Der größte zusammenhängende Wald in Deutschland ist der Schwarzwald, der mehr als 5000 Quadratkilometer bedeckt. Die Forstwirtschaft lässt sich im Schwarzwald und anderen Waldgebieten Jahrhunderte zurück verfolgen.



### ■ Sturmangriff

**EINSATZ:** Der Einsatz der vernichtenden Sturmangriff-Taktik lässt eine Gruppe feindlicher Truppen in der Schlacht erhöhten Schaden nehmen.

**BESCHREIBUNG:** Der Sturmangriff vereint Land- und Luftstreitkräfte in einem gemeinsamen präzisen Angriff gegen eine schmale Front.



### ■ Ansprache des Generals

**EINSATZ:** Eine emotionale Rede des Generals stellt die Gesundheit all Ihrer Truppen vollständig wieder her.

**BESCHREIBUNG:** Dem Volk der Dichter und Denker entstammend, sind deutsche Generäle mit einem besonderen Redetalent gesegnet und können ihre Truppen zu neuen Taten motivieren.



### ■ Leibeserziehung

**EINSATZ:** Die Einführung verpflichtender Leibeserziehung erhöht die Gesundheit, Geschwindigkeit und Angriffskraft all Ihrer Bürger.

**BESCHREIBUNG:** Die Deutschen führten im frühen 19. Jahrhundert die Leibeserziehung an staatlichen Schulen ein. Zur gleichen Zeit wurden Turnvereine populär, von denen der erste 1811 in Berlin gegründet wurde. Zu dieser Zeit hoffte man, körperlich trainierte Deutsche könnten dem Napoleonischen Frankreich besser Widerstand leisten.



### ■ Spionagebericht

**EINSATZ:** Aktive Spione erstatten über ein Gebiet Ihrer Wahl Bericht, und lüften dort den Kriegsnebel.

**BESCHREIBUNG:** Der deutsche Geheimdienst in beiden Weltkriegen war die "Abwehr". Agenten im Feldeinsatz sammelten Information über feindliche Truppenstellungen und Fabrikstandorte.



### ■ TNT

**EINSATZ:** Der großzügige Gebrauch von TNT erhöht den Sprengradius von Explosivgeschossen und anderen Waffen, die Flächenschaden verursachen.

**BESCHREIBUNG:** TNT (Trinitrotoluol) ist ein starker Sprengstoff, der erstmals 1904 eingesetzt wurde (obwohl er bereits vorher in der Industrie verwendet wurde). Im Ersten Weltkrieg wurde TNT mit Materialien wie Ammoniumnitrat vermischt, um die Kosten für Munition zu senken.

## Gebäude

### ■ Häuser

Deutsche müssen keine Häuser bauen, um ihr Bevölkerungslimit zu erhöhen.



### ■ Raketenbasis

**EINSATZ:** Diese besondere Einrichtung wird von deutschen Bürgern gebaut und dient zur Herstellung wie zum Abschuss von V1- und V2-Raketen auf von Ihnen ausgewählte Ziele. V1-Raketen konnten Geschwindigkeiten von bis zu 590 km/h erreichen und hatten eine Reichweite von 250 km.

**BESCHREIBUNG:** Deutschland schoss 10.000 V1-Raketen auf London und andere Städte ab; davon erreichten 2500 ihr Ziel. In Peenemünde, einer Stadt an der Ostseeküste, richteten die Deutschen auch ein Raketenforschungszentrum ein. Dort entwickelte ein Team von Wissenschaftlern unter der Führung von Wernher von Braun die V2-Rakete. Vor Kriegsende wurden etwa 4000 dieser furchterregenden Waffen eingesetzt.



### ■ Brandenburger Tor

**EINSATZ:** Ein Wunder kann den Krieg gewinnen (wenn die Spieloption 'Wundersieg' aktiviert ist).

**BESONDERHEIT:** Ressourcengenerator – generiert automatisch Gold aus den an Touristen und anderen Besuchern verdienten Einnahmen.

**BESCHREIBUNG:** Karl Gotthard Langhans errichtete das Brandenburger Tor in Berlin 1788-1791 im Auftrag Friedrich-Wilhelms II von Preußen. Als eine gefürchtete Partei in Deutschland die Herrschaft ergriff, wurde das Brandenburger Tor zu einem Symbol der Macht. Märsche und Kundgebungen wurden um das Tor herum abgehalten, und die ursprüngliche Bedeutung des Friedenssymbols ging verloren.

## Einheiten



### ■ 88 mm PA/LA-Geschütz

**EINSATZ:** Zweifache Verwendung zur Panzer- und Luftabwehr – die Konfiguration lässt sich umschalten. (Als Luftabwehrgeschütz ist die Einheit unbeweglich.)

**BESCHREIBUNG:** Das wandlungsfähige 88-mm-Geschütz wurde ursprünglich als Luftabwehrgeschütz entworfen, aber auch als Feldwaffe eingesetzt. Erstaunlicherweise war es die beste Anti-Panzer-Waffe, die einer Armee im Zweiten Weltkrieg zur Verfügung stand, da es auch die dickste Panzerung durchschlug.



### ■ Dicke Bertha

**EINSATZ:** Schweres Geschütz zum Einsatz gegen Gebäude und Infanteriestellungen.

**BESONDERHEIT:** Kann mit einer 'Tödlichen Wolke' angreifen.

**BESCHREIBUNG:** Die Dicke Bertha war 1914 das schwerste Artilleriegeschütz der Welt und konnte Geschosse mit einem Gewicht von knapp einer Tonne über eine Distanz von mehr als 14 km befördern. Sie wurde nach der Frau des Herstellers benannt.



### ■ Bismarck

**EINSATZ:** Ein Schlachtschiff, gut geeignet um Schiffe zu versenken und die Küste zu bombardieren.

**BESCHREIBUNG:** Die Deutschen schickten 1941 die Bismarck mit ihren rund 56.000 Bruttoregistertonnen, um die Schifffahrt der Alliierten zu behindern. Die Briten organisierten rasch ein großes Marineeinsatzkommando, um das gewaltige Schlachtschiff abzufangen. Am 27. Mai kenterte die Bismarck 600 Meilen vor der französischen Küste, schwer beschädigt und nicht mehr in der Lage, das Feuer zu erwidern.



### ■ Königtiger-Panzer

**EINSATZ:** Schwerer Panzer, hervorragend geeignet gegen andere Panzer und Infanterie.

**BESCHREIBUNG:** Es gibt keinen Beweis, dass die vordere dicke Panzerung des Königtigers jemals im Kampf durchschlagen wurde. Mit dem langen Lauf des 88-mm-Hauptgeschützes, das ihm unübertroffene Feuerkraft verlieh, konnte der 69 Tonnen schwere Königtiger feindliche Panzer angreifen, die mehrere Kilometer entfernt waren, und dabei weit außerhalb der gegnerischen Reichweite bleiben.



### ■ Feldwebel

**EINSATZ:** Die hervorragende Führung des Feldwebels erhöht die Moral in der Nähe befindlicher Truppen, so dass sie in der Schlacht weniger Schaden nehmen.

**BESONDERHEIT:** Der Panzerfaust-Angriff zerstört einen einzelnen Panzer oder ein anderes Ziel.

**BESCHREIBUNG:** Die hervorragende militärische Ausbildung und Führungskraft des Feldwebels erhält die hohe Moral seiner Truppen. Er trägt eine Panzerfaust, eine simple aber effektive Waffe, die speziell für das Brechen von Panzerplatten entworfene Munition verschleißt.



### ■ U-Boot

**EINSATZ:** Heimlich angreifende U-Boote sind hervorragend gegen Schiffe und können andere U-Boote angreifen.

**BESONDERHEIT:** Der Torpedo eines U-Boots fügt einem einzelnen Ziel verheerenden Schaden zu.

**BESCHREIBUNG:** Deutsche U-Boote verursachten in beiden Weltkriegen herbe Verluste bei der alliierten Schifffahrt. Im Zweiten Weltkrieg versenkte allein das U-48 52 Schiffe.



### ■ Zeppelin

**EINSATZ:** Transportiert Truppen durch die Luft und bombardiert Ziele an Land und zur See.

**BESCHREIBUNG:** Bevor sie von Flugzeugen verdrängt wurden, waren Luftschiffe das primäre Mittel für Lufttransporte. Sie konnten rund zwei Dutzend Bomben fassen.

## KAPITEL 10: RUSSLAND

Zu Beginn des Ersten Weltkrieges war Russland mit Frankreich gegen Deutschland verbündet. Als Europa in den Krieg gestürzt wurde, gingen die Alliierten davon aus, die russische "Dampfwalze" würde sich mit einem Mal erheben und den Gegner zermalmen. Aber die Mobilisierung der gewaltigen russischen Armee brauchte Zeit. Dies führte in Verbindung mit einigen fragwürdigen Entscheidungen über die Führung zu frühen Fehlschlägen. Diese wiederum schürten die bereits wachsende Unzufriedenheit mit der zaristischen Regierung. Früh im Jahre 1917 brach die Revolution aus und Zar Nikolaus II wurde abgesetzt, womit die dreihundertjährige Herrschaft der Romanows beendet war. Bevor der Staub sich gelegt hatte, stürzte die Bolschewistische Revolution das Land erneut in Unruhe. Russland gelang es, sich aus dem Großen Krieg zurückzuziehen, aber bald brach ein Bürgerkrieg aus. Die Bolschewisten siegten, und in den Zwanziger Jahren war die Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken mit der Hauptstadt Moskau entstanden. Den deutschen Vormarsch im Zweiten Weltkrieg brachten sie kurz vor Moskau zum Stillstand, teils dank des harten russischen Winters. Im nächsten Jahr setzten die Deutschen ihren Vormarsch fort, aber Widerstand bei Stalingrad zwang sie zum Rückzug und läutete im Krieg einen Wendepunkt ein.

Die Rote Armee unternahm einen langen Feldzug, um das Mutterland von den Invasoren zu befreien. Zur gleichen Zeit begannen umgesiedelte sowjetische Fabriken beachtliche Mengen Material zu produzieren, das die Westalliierten durch Sendungen ergänzten.

Im Winter 1944-45 rückten die Rote Armee an die polnische Grenze vor, während sie im Süden die Deutschen aus Rumänien und dem Balkan vertrieben. Dieser Zangenangriff hatte in Verbindung mit der Ankunft zahlreicher Verstärkungstruppen aus dem russischen Hinterland den gewünschten Erfolg: Der Wettlauf nach Berlin hatte begonnen. Sowjetische Streitkräfte drangen durch Polen, Ungarn und Österreich vor, und vertrieben unterwegs die deutschen Verteidiger. Im späten April hatte die Rote Armee Berlin umzingelt, und binnen einer Woche hatte Deutschland kapituliert.

## Militärische Fähigkeiten

### ■ Wiederverwendbare Ausrüstung\*\*

**EINSATZ:** Wenn ein Soldat getötet oder eine Waffe zerstört wird, wird die Ausrüstung eingesammelt und an neue Rekruten wieder ausgegeben, wodurch ein Teil der Verlustkosten aufgefangen wird.

**BESCHREIBUNG:** Als Fabriken außer Reichweite der vordringenden deutschen Armee nach Osten verlegt wurden, wurde die Herstellung neuer Ausrüstung unterbrochen. Die Russen borgen und verwerten jedes funktionierende Ausrüstungsteil, dessen sie habhaft werden konnten.



### ■ Revolutionäre\*\*

**EINSATZ:** Mit Sprengsätzen bewaffnete russische Revolutionäre jagen sich als Bauern verkleidet in die Luft und richten dabei großräumig Schaden an

**BESCHREIBUNG:** Während des russischen Bürgerkriegs versuchten revolutionäre Kräfte, die gegen die Bolschewisten opponierten, im August 1918, Lenin selbst zu ermorden.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Kommunismus\*\*

**EINSATZ:** Russische Arbeiter teilen ihre Lebensgrundlagen und reduzieren so ihre Kosten.

**BESCHREIBUNG:** Als politische Ideologie beschreibt der Kommunismus ein System, in dem die Mitglieder einer Gemeinschaft ihr Eigentum gemeinsam besitzen.

### ■ Proletariat\*\*

**EINSATZ:** Russland beginnt das Spiel mit einer großen arbeitenden Bevölkerung.

**BESCHREIBUNG:** Das Proletariat ist die Arbeiterklasse, bestehend aus Leuten die durch körperliche Arbeit, vor allem in der Industrie, ihren Lebensunterhalt verdienen.

### ■ Russischer Winter\*\*

**EINSATZ:** Um sich auf den kalten Russischen Winter vorzubereiten, sind die Fischereiflotte und die Jäger produktiver als die anderer Zivilisationen.

**BESCHREIBUNG:** Die Härte des russischen Winters ist berüchtigt. 1812 fanden Napoleons Truppen dies heraus und die Deutschen machten im Zweiten Weltkrieg dieselbe Entdeckung. Das Wetter beeinträchtigte die deutschen Versorgungslinien immens, und die deutschen Truppen froren, waren müde und fast verhungert.

## Geheimprojekte



### ■ Kommunistische Propaganda

**EINSATZ:** Das Zitieren der Doktrin stellt die Energie aller Russen wieder her.

**BESCHREIBUNG:** Lenin förderte den Einsatz von Propaganda und Agitation als geeignete Mittel, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen und politische Veränderungen herbeizuführen.



### ■ Geheimpolizei

**EINSATZ:** Alle Einheiten und Gebäude erhalten eine größere Sichtweite, und berichten alles, was sie sehen, sorgfältig der Geheimpolizei, aus Angst, verhaftet zu werden.

**BESCHREIBUNG:** Die Geheimpolizei der jungen bolschewistischen Regierung war die Tscheka. Ihre Agenten sammelten Informationen über Staatsfeinde, und begannen schließlich mit der Verhaftung und Hinrichtung mutmaßlicher politischer Gegner.



### ■ Mobilisierung

**EINSATZ:** Sofortige Mobilisierung aller Ihrer Truppen und in Herstellung befindlicher Waffen.

**BESCHREIBUNG:** Als Russland sich aus dem Ersten Weltkrieg zurückzog, waren etwa 12 Millionen Soldaten mobilisiert worden. Etwa 12 Millionen Soldaten verloren im Zweiten Weltkrieg ihr Leben, aber trotz dieser unvorstellbaren Verluste verfügten die sowjetischen Streitkräfte noch immer über genug Soldaten, um den ganzen Weg nach Berlin vorzurücken.



### ■ Nachtangriff!

**EINSATZ:** Setzen Sie Ihre Truppen im Schutz der Nacht ein, wenn die Sichtweite des Feindes eingeschränkt ist.

**BESCHREIBUNG:** Russland benutzte Guerillataktiken hinter den feindlichen Linien, um den deutschen Vormarsch zu behindern. Mit Hilfe des kalten dunklen Winters gelang es den Russen schließlich, das Glück der Schlacht zu wenden.



### ■ Russische "Dampfwalze"

**EINSATZ:** Stampfen Sie schneller Rekruten aus dem Boden, um Ihre Gegner zu überrollen.

**BESCHREIBUNG:** Zu Beginn des Ersten Weltkriegs gab es unter den Alliierten die verbreitete Hoffnung, die mächtige russische "Dampfwalze" würde, sobald sie mobilisiert wäre, die Deutschen mit Leichtigkeit zermalmen.



### ■ Sturmfront

**EINSATZ:** Bauern bemerken das Nahen eines Sturms. Eine Sturmfront beschädigt Land- und Lufteinheiten, russische Streitkräfte sind jedoch darauf vorbereitet und so nicht betroffen.

**BESCHREIBUNG:** Alte Weisheiten über das Wetter sind in Russland sehr üblich. Ein Südwestwind bedeutet zum Beispiel Sturm.



### ■ Tunguska-Meteor

**EINSATZ:** Vernichten Sie ein Gebäude oder eine kleine Gruppe von Einheiten mit einem verheerenden Meteoriteneinschlag.

**BESCHREIBUNG:** An einem wolkenlosen Morgen im Juni 1908 drang ein Meteor – vielleicht ein kleiner Komet oder Asteroid – über Zentralsibirien in die Atmosphäre ein. Zeugen berichteten von einem riesigen Feuerball, der über den Himmel raste und nahe Tunguska am Boden explodierte. Die Kraft der Explosion, die später auf 15 Megatonnen geschätzt wurde, verbrannte und fällte Bäume im Umkreis von 25 Meilen.

## Gebäude



### ■ Häuser

Gemeindeeigene Häuser bieten für Russlands Bevölkerung zusätzlichen Platz und leisten in der Nähe befindlichen eigenen Einheiten Erste Hilfe, wodurch deren Heilung unterstützt wird.



### ■ Der Kreml

**EINSATZ:** Ein Wunder kann das Spiel gewinnen (wenn die Spieloption 'Wundersieg' aktiviert ist).

**BESONDERHEIT:** Truppenrekrutierer – ersetzt im Kampf 50% der verlorenen Soldaten und Waffen.

**BESCHREIBUNG:** Der Kreml in Moskau liegt am Ufer des Flusses Moskwa und ist eine ummauerte Festung, die aus Türmen, Kathedralen, Palästen, einer Waffenkammer und anderen Gebäuden besteht. Nach der Oktoberrevolution 1917 wurde der Kreml der Sitz der kommunistischen Machthaber.

## Einheiten



### ■ Panzerwagen

**EINSATZ:** Leichter Panzer, der gegen Infanterie effektiv ist.

**BESCHREIBUNG:** 1914 bestellte Russland mehrere Dutzend und in den folgenden Jahren noch weitere Panzerwagen bei der britischen Austin Motor Company. Die Fahrzeuge erwiesen sich als verwundbar, und ihnen wurde in der Putilowski-Fabrik in Russland eine dickere Panzerung verliehen. Keines der verbesserten Fahrzeuge war fertig, als Russland sich aus dem Ersten Weltkrieg zurückzog. Nach der Revolution von 1917 fielen fertig gestellte Fahrzeuge den Bolschewisten in die Hände, die im Bürgerkrieg von ihnen Gebrauch machten.



### ■ Kommissar

**EINSATZ:** Unterstützende Einheit, die verwendet wird, um umgebende Truppen härter kämpfen zu lassen.

**BESONDERHEIT:** Wenn Sie einen ihrer russischen Soldaten eliminieren, werden die in der Nähe befindlichen Überlebenden hartnäckiger kämpfen. Werfen Sie Molotow-Cocktails, die großflächig Schaden verursachen.

**BESCHREIBUNG:** Kommissare wurden Einheiten der Roten Armee zugewiesen, um Propaganda zu verbreiten und die Treue zur kommunistischen Regierung zu sichern.



### ■ Kosak

**EINSATZ:** Schnelle Kavallerieeinheit, gut gegen Infanterie.

**BESONDERHEIT:** Kann durch einen Sturmangriff vorübergehend die Geschwindigkeit erhöhen.

**BESCHREIBUNG:** Die Kosaken besiedelten im 15. Jahrhundert die südliche Ukraine und boten im Austausch gegen politische Unabhängigkeit militärische Dienste an. Sie wurden in beiden Weltkriegen für den Kampf reaktiviert.



### ■ U-Boot D-2

**EINSATZ:** Ein leises U-Boot, gut gegen Oberflächenschiffe

**BESCHREIBUNG:** Die D-Klasse ("Dekabrist") sowjetischer Diesel-U-Boote konnte 55 Seeleute und Offiziere sowie 14 Torpedos transportieren.



### ■ Ilya Murmetts

**EINSATZ:** Gut geeignet, um damit Ziele an Land und zur See zu bombardieren.

**BESCHREIBUNG:** Die mächtige, von Igor Sikorsky entworfene Ilya Murmetts war der erste vierstrahlige Bomber der Welt. Von den 75 gebauten Exemplaren wurden nur drei an den Feind verloren.



### ■ Katyusha BM-13

**EINSATZ:** Taktischer Raketenwerfer, gut gegen in Gruppen stehende Ziele.

**BESONDERHEIT:** Überzieht ein Gebiet mit simultanen Raketen salvoen.

**BESCHREIBUNG:** Katyusha-Raketenwerfer waren auf Zis-6-Lastwagen installiert, und später auf aus den USA geschickten Studebakers. Wegen seiner großen Schnelligkeit und schreckenerregenden Feuerkraft war dieser mobile Raketenwerfer bei der deutschen Infanterie sehr gefürchtet.



### ■ KV-8 Flammenpanzer

**EINSATZ:** Ein Flammenwerfer Panzer, der Infanterieeinheiten attackiert.

**BESCHREIBUNG:** Nach der deutschen Invasion begann Russland mit der Entwicklung eines Flammenpanzers, der Schützengräben angreifen und Angst verbreiten sollte.



### ■ Scharfschütze

**EINSATZ:** Eine geübte Schützin, die feindliche Infanterieeinheiten mit einem einzigen Schuss ausschalten kann.

**BESCHREIBUNG:** Zielschießen war lange Zeit eine beliebte russische Freizeitbeschäftigung. Rein weibliche Scharfschützeneinheiten wurden 1943 gegründet, aber viele Frauen kämpften schon vorher in der Roten Armee.



### ■ Yak-1

**EINSATZ:** Gut gegen Bomber, kann sowohl Ziele an Land als auch zur See beschießen, darunter U-Boote.

**BESCHREIBUNG:** Die Yak-1, benannt nach ihrem Entwickler Yakelow, flog 1939 zum ersten Mal und leistete bei niedriger Höhe hervorragende Dienste.

## KAPITEL 11: VEREINIGTE STAATEN

Nach dem Bürgerkrieg waren die wieder hergestellten Vereinigten Staaten bereit, ihren Platz auf der Bühne der Welt einzunehmen. Als jedoch der Erste Weltkrieg Europa überrannte, zögerten die meisten Amerikaner, aktiv Partei zu ergreifen. Zu Beginn des Jahres 1917 erklärte Deutschland jedoch erneut den uneingeschränkten U-Boot-Krieg und schickte Mexiko ein Telegramm mit der Aufforderung, die Vereinigten Staaten anzugreifen. Die öffentliche Meinung änderte sich rasch und im April erklärten die Vereinigten Staaten den Krieg. Der bereits reichliche Zufluss amerikanischer Güter an die Alliierten nahm weiter zu. Bis zum September 1918 waren 1,2 Millionen amerikanische Truppen in Europa. Die Alliierten griffen hart an und durchbrachen im Oktober die deutschen Linien. Deutschlands Wille zu kämpfen geriet ins Wanken; schließlich bat man um Frieden.

Beim Ausbruch des Zweiten Weltkriegs zögerten die Amerikaner erneut, sich in einen europäischen Konflikt einzumischen, aber Präsident Roosevelt verpflichtete die Vereinigten Staaten als "Waffenkammer der Demokratie". Er brachte die Leihpacht-Politik in Gang, wodurch die Alliierten, hauptsächlich das Vereinte Königreich, gewaltige Mengen amerikanischer Güter erhielten. Dann, am 7. Dezember 1941, griffen die Japaner Pearl Harbor an und zerstörten den Großteil der Pazifikflotte. Der Patriotismus erreichte ungeahnte Höhen. Binnen Tagen erklärten die Vereinigten Staaten Japan, Deutschland und Italien den Krieg. Tausende Truppen und Tonnen von Ausrüstung wurden nach Nordafrika entsandt, um den Deutschen und Italienern dort

entgegenzutreten, und in den Pazifik, wo Guadalcanal und andere Inseln bald den Japanern wieder abgenommen wurden. Italien fiel 1943 an die Alliierten, und im Juni 1944 ereignete sich die Landung am D-Day in der Normandie. Zu Beginn des Jahres 1945 hatten die Alliierten in der Ardennen-Schlacht die letzte deutsche Großoffensive zurückgeschlagen und rückten nun auf allen Fronten vor. Deutschland kapitulierte im Mai 1945 bedingungslos.

Die Vereinigten Staaten richteten nun ihre volle Aufmerksamkeit auf Japan. Eine Invasion der japanischen Heimatinseln würde beide Seiten teuer zu stehen kommen, daher trafen die Vereinigten Staaten eine schicksalhafte Entscheidung: Am 6. August machte eine Atombombe die Stadt Hiroshima dem Erdboden gleich. Drei Tage später folgte Nagasaki. Japan ergab sich bald darauf, und am 2. September 1945 war der Zweite Weltkrieg offiziell beendet.

## Militärische Fähigkeiten



### ■ Ansturm!

**EINSATZ:** Wenn sie den Befehl zum Ansturm erhalten, erhöhen US-Soldaten ihre Geschwindigkeit und Feuerrate.

**BESCHREIBUNG:** Nach seiner Ankunft in Frankreich im späten Juli 1944, trieb General George Patton seine Dritte Armee Hunderte von Meilen vorwärts über Land.

## Wirtschaftliche Möglichkeiten

### ■ Forschung und Entwicklung\*\*

**EINSATZ:** Die Förderung von Forschung und Entwicklung auf Bundesebene verbilligt alle Technologien.

**BESCHREIBUNG:** Das Manhattan-Projekt beschäftigte Tausende Wissenschaftler, Techniker und andere Arbeiter im ganzen Land mit nur einem Ziel: dem Bau einer Atombombe. Das Manhattan-Projekt kostete ungefähr 2 Mrd. Dollar, mehr als die Hälfte des gesamten amerikanischen Forschungs- und Entwicklungsbudgets im Krieg.

### ■ Wolkenkratzer\*\*

**EINSATZ:** Die Baukosten für alle Gebäude sind aufgrund der bautechnischen Durchbrüche, die bei Entwicklung der Wolkenkratzer erreicht wurden, niedriger als üblich.

**BESCHREIBUNG:** Stahlträger, Nieten und Baukräne schoben die Wolkenkratzer immer weiter nach oben. Im ersten Drittel des Zwanzigsten Jahrhunderts wuchsen die Wolkenkratzer von 30 Geschossen und weniger als 120 m Höhe zu mehr als 100 Geschossen und 380 m Höhe heran.

## Geheimprojekte



### ■ Armeeerkundung

**EINSATZ:** Spionieren Sie durch den Kriegsnebel hindurch feindliche Truppenstellungen aus.

**BESCHREIBUNG:** 1942 rief Präsident Roosevelt das Büro für Strategische Dienste (Office of Strategic Services) ins Leben, das die Agententätigkeit der Vereinigten Staaten koordinieren sollte.



### ■ Stadterkundung

**EINSATZ:** Spionieren Sie durch den Kriegsnebel hindurch feindliche Gebäude aus.

**BESCHREIBUNG:** OSS-Agenten sammelten Informationen aus vielen verschiedenen Quellen, sogar aus Stadtführern und den Unterhaltungen nichtsahnender Bürger. Daraus stellten Analysten Gesamtbilder wichtiger Einrichtungen und Fabriken her.



### ■ Heldentum

**EINSATZ:** Indem sie selbstloses Heldentum an den Tag legen, werden Einheiten in einer Gegend für eine kurze Zeit nahezu unverwundbar.

**BESCHREIBUNG:** Der höchstdekorierte amerikanische Soldat im Zweiten Weltkrieg war Private Audie Murphy. Er wurde dreimal verwundet und bis zum Second Lieutenant befördert, erhielt 33 Auszeichnungen und Belobigungen, darunter jede verfügbare US-Medaille für Tapferkeit sowie fünf französische und belgische Auszeichnungen.



### ■ Nationalparks

**EINSATZ:** Pflanzen Sie an einem Ort Ihrer Wahl Bäume und forsten Sie auf diese Weise die Gegend sofort wieder auf.

**BESCHREIBUNG:** Die Vereinigten Staaten errichteten 1872 ihren ersten Nationalpark, Yellowstone. Die Idee, das Land zu erhalten, fasste Fuß und 1916 wurde der National Park Service gegründet, um Nationalparks, Wälder und andere Naturdenkmäler zu verwalten.



### ■ USO

**EINSATZ:** Ein regelmäßiges Showprogramm unterhält die Truppen und erhöht das Regenerationstempo der Einheiten-Energie.

**BESCHREIBUNG:** Es gab zahlreiche Gruppen, die während des Ersten Weltkriegs daran arbeiteten, die Moral der Truppen zu verbessern. 1941 wurden sie unter einem Dach zusammengefasst, den United Service Organizations.



### ■ Die Stimme Amerikas

**EINSATZ:** Sendungen der Stimme Amerikas lassen 30% der Feinde zu Ihnen überlaufen. Beim Einsatz gegen eine feindliche Einheit wird ein Teil der Einheiten dieses Typs der eigenen Zivilisation zu Ihren Gunsten den Rücken kehren.

**BESCHREIBUNG:** Zu Beginn des Jahres 1942 begannen die Vereinigten Staaten erstmals mit der Übermittlung der Stimme Amerikas an Radiohörer in feindlichem und feindlich besetztem Gebiet. Die Stimme Amerikas lieferte unzensurierte Nachrichten und Informationen, die von den örtlichen Machthabern nicht unterdrückt wurden.



### ■ Kriegsrecht

**EINSATZ:** Alle Gebäude werden in der Konstruktion billiger.

**BESCHREIBUNG:** 1943 gründete Präsident Roosevelt das Ministerium für Kriegsmobilisierung, um die Verteidigungsindustrie zu koordinieren und den Zufluss von Rohmaterial dorthin zu dirigieren, wo es gebraucht wurde.

## Gebäude



### ■ Häuser

US-Häuser erhöhen das Bevölkerungslimit und die Moral in der Nähe befindlicher Einheiten, die so schwerer auszuschalten sind.

### ■ Lincoln Memorial

**EINSATZ:** Ein Wunder kann das Spiel gewinnen (wenn die Spieloption 'Wundersieg' aktiviert ist).

**BESONDERHEIT:** Befehlen Sie an einem beliebigen Ort der Welt einen gewaltigen Fallschirmjägerabwurf.

**BESCHREIBUNG:** Das Lincoln-Monument wurde von 1914 bis 1922 errichtet, um an die meistverehrten und respektiertesten Präsidenten der Vereinigten Staaten zu erinnern. Seit seiner Fertigstellung war das Lincoln-Monument nicht nur ein Denkmal für einen großen Mann, sondern ein Symbol der Demokratie und der Freiheit.

## Einheiten



### ■ Vickers-MG-Team

**EINSATZ:** Ein MG-Team, das Infanterie niederstreckt.

**BESONDERHEIT:** Das Team kann sich hinter Sandsäcken eingraben, erhöht so seine Reichweite und ist teilweise vor Schaden geschützt, wird dadurch aber unbeweglich.

**BESCHREIBUNG:** Das Vickers-Maschinengewehr wurde in Großbritannien entwickelt und 1912 in Dienst gestellt. Es war wassergekühlt und konnte mehr als 500 Schuss pro Minute abgeben.



### ■ Pionier

**EINSATZ:** Eine unterstützende Einheit mit vielen nützlichen Fähigkeiten.

**BESONDERHEIT:** Repariert an Land eingesetzte Fahrzeuge und Waffen. Kann auch Sprengsätze legen und zum Nutzen der Amerikaner feindliche Gebäude erobern.

**BESCHREIBUNG:** Das Pionierkorps wurde 1802 gegründet. Im Ersten Weltkrieg waren die ersten amerikanischen Truppen in Europa Pioniere. Sie halfen beim Bau von Eisenbahnen, Straßen, Brücken und anderen Gebäuden.



### ■ Armee-Ranger

**EINSATZ:** Gut ausgebildete Soldaten, die Ziele für die Artillerie auskundschaften.

**BESONDERHEIT:** In der Lage, an Felsen hochzuklettern und einen Langstreckenangriff der Artillerie zu befehlen, der großflächig Schaden anrichtet. Sobald der Ranger das Ziel ausgewählt hat, muss er den Angriff abwarten, bevor er weiterziehen kann.

**BESCHREIBUNG:** Ranger waren in Amerika während und sogar vor dem Unabhängigkeitskrieg im Einsatz. Während der Landung in der Normandie griffen Ranger die Strände an, räumten Bunker aus, kletterten Felsen hinauf, um deutsche Stellungen zu eliminieren, und drangen in das Landesinnere vor, um die Brückenköpfe für nachfolgende Truppen zu sichern.



### ■ Arkansas-Schlachtschiff

**EINSATZ:** Ein Schlachtschiff, das gut geeignet ist, um damit Schiffe zu versenken und die Küste zu bombardieren.

**BESONDERHEIT:** Kann Sonar einsetzen, um feindliche U-Boote zu orten.

**BESCHREIBUNG:** Die USS Arkansas wurde 1911 in Dienst gestellt, transportierte Präsident Taft zum unvollendeten Panama-Kanal und patrouillierte während des Ersten Weltkriegs im Atlantik. Die Arkansas war im Zweiten Weltkrieg sehr aktiv. Sie gab Atlantik-Konvois Geleitschutz und unterstützte die Landungen am D-Day.



### ■ Enterprise

**EINSATZ:** Flugzeugträger, von dem aus Kampfflugzeuge vom Typ Hellcat starten.

**BESCHREIBUNG:** Die USS Enterprise (CV-6) war auf dem Rückweg nach Hawaii als die Japaner Pearl Harbor angriffen. Die Enterprise nahm an der entscheidenden Schlacht bei Midway im Juni 1942 teil, in der vier feindliche Flugzeugträger versenkt wurden.



### ■ C-47 Skytrain

**EINSATZ:** Flugzeug, das an einem Ort Ihrer Wahl mit dem Fallschirm Fahrzeuge und Waffen abwirft und dann aus dem Kartenbereich verschwindet.

**BESCHREIBUNG:** C-47 Skytrain war die militärische Bezeichnung für einen extrem erfolgreichen zivilen Lufttransporter, die Douglas DC-3.



### ■ B-17 Flying Fortress

**EINSATZ:** Langstreckenbomber, der Ziele an Land und zur See bombardiert.

**BESONDERHEIT:** Kann im gleichen Flug mehrfache Bombenangriffe durchführen.

**BESCHREIBUNG:** Die B-17 hatte einen Flugradius von mehr als 4.800 km (unbeladen) und konnte 4 t Bomben auf Langstrecken- und 9 t auf Kurzstreckenflügen tragen.



### ■ B-29 Superfortress

**EINSATZ:** Bomber, der Atombomben abwirft.

**BESCHREIBUNG:** Traurige Berühmtheit erlangte der B-29-Bomber Enola Gay, der im August 1945 die erste Atombombe über Hiroshima abwarf.

# TECHNOLOGIEBAUM CHINA

Gebäude	Mittelalter	Schießpulver-Zeitalter	Imperiales Zeitalter
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger		
	Dünger (Farm)	Erntemaschine (Farm)	Westgetreide (Farm)
	Schacht-Minen (Gold)	Goldbarren (Gold)	Goldrausch (Gold)
	Pökeln (Jagd/Sammeln)		
	Steinsäge (Stein)		
	Sägewerk (Holz)		Forstwirtschaft (Holz)
<b>Kriegslager</b> 	Song-Wache		
	Ritterbogenschütze		
	Song-Speerträger	Ming-Speerträger	Mandschu-Speerträger
	Mongolischer Reiter		
	Kriegselefant		
	Cho-ko-nu		
	Tao-Zauberer		
		Ming-Kavallerie	Tibetanische Kavallerie
		Steinschlossgewehr-Infanterie	Ch'ing-Musketier
		Kriegsdrachen	
<b>Dock</b> 	Kriegsschiff Fliegender Tiger	Schlachtschiff Foochow	Kriegsschiff
	Fischerboot	Donnerboot	
<b>Bürger</b> 	Gabelkatapult		
		Belagerungsarmbrust	Barbarenkanone
<b>Armurerie</b> 	Führungsqualitäten (Angriff)	Führungsqualitäten (Angriff)	Führungsqualitäten (Angriff)
	Hochwertige Panzerung (TP)		Hochwertige Panzerung (TP)
	Versorgungsdepots (kostensenkend)	Fernglas (Reichweite/SL)	Fernglas (Reichweite/SL) Feng Shui
<b>Universität</b> 	Kaiserliche Gnade	Kaiserliche Gnade	Schwarzmarkt
	Feuerwerk	Feuerwerk	Kaiserliche Gnade
	Jahrhundertgewitter	Jahrhundertgewitter	Feuerwerk
	Rebellion	Rebellion	Jahrhundertgewitter
	Mineneinsturz	Mineneinsturz	Rebellion
	Kriegstrommeln		Kriegstrommeln

# TECHNOLOGIEBAUM KOREA

Gebäude	Mittelalter	Schießpulver-Zeitalter	Imperiales Zeitalter
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger		
	Falke		
	Verbesserte Netze (Fischerei)	Krakenfalle (Fischerei)	Fischreien (Fischerei) Goldrausch (Gold)
<b>Kaserne</b> 	Doppelschwertkämpfer		
	Koryo-Hwarang		
	Koryo-Speeträger	Choson-Dreizack	Flaggen-Speeträger
		Luntenschloss-Infanterie	Choson-Musketier
		Bombenwerfer	
<b>Stall</b> 	Berittener Bogenschütze		
	Berittener Flegelkämpfer	Choson-Flegel-Kavallerie	Choson-Schwertkavallerie
		Doppelschwert-Kavallerie	Projektilkavallerie
<b>Belagerungsfabrik</b> 	Feuerkarren		Schnellfeuergewehr
	Pulverfasskarren		Feuerochse
		Donnermörser	
<b>Dock</b> 	Kriegsschiff Koryo	Schildkrötenschiff	Choson-Kriegsschiff
	Fischerboot	Feuerlanze	
<b>Tempel</b> 			Mönch
<b>Waffenkammer</b> 	Führungsqualitäten (Angriff)	Führungsqualitäten (Angriff)	Führungsqualitäten (Angriff)
	Hochwertige Panzerung (TP)	Hochwertige Panzerung (TP)	Hochwertige Panzerung (TP)
	Versorgungsdepots (kostensenkend)	Versorgungsdepots (kostensenkend)	Versorgungsdepots (kostensenkend)
	Fernglas (Reichweite/SL)	Fernglas (Reichweite/SL)	Fernglas (Reichweite/SL)
	Packtiere (Geschwindigkeit)	Packtiere (Geschwindigkeit)	Packtiere (Geschwindigkeit)
	Ballistik (Bewegliche Einheit treffen)		
<b>Universität</b> 	Buddhismus	Buddhismus	Buddhismus
	Ki'Hap	Ki'Hap	Ki'Hap
	Königliche Begünstigung	Königliche Begünstigung	Königliche Begünstigung
	Ministerbericht	Ministerbericht	Ministerbericht
	Spezialwerkzeuge	Spezialwerkzeuge	Spezialwerkzeuge
	Taifun	Taifun	Taifun

# TECHNOLOGIEBAUM ENGLAND

Gebäude	Mittelalter	Schießpulver-Zeitalter	Imperiales Zeitalter
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger		
	Schacht-Minen (Gold)	Goldbarren (Gold)	Bankwesen (Gold)
	Sägewerk (Holz)	Forstwirtschaft (Holz)	Holzimporte (Holz)
	Pökelein (Nahrung)	Natürliche Konservierungsmittel (Nahrung)	Gekühlte Lager (Nahrung)
<b>Kaserne</b> 	Langschwertkämpfer		
	Langbogenschütze		
	Highlander		Stabsarzt
	Armbrustschütze		
		Regimentstrommler	
		Arkebusier	Rotock
<b>Stall</b> 	Ritter		
		Kavallerist	Ulan
		Kürassier	Dragoner
<b>Belagerungsfabrik</b> 	Tribok		
	Pechkocher		
		Feldschlange	
<b>Dock</b> 	Schlachtkogge	Mary Rose	Victory
		Barkasse	
	Truppenschiff		
	Fischerboot		
<b>Kirche</b> 	Vikar		
<b>Waffenkammer</b> 	Hochwertige Panzerung (TP)	Hochwertige Panzerung (TP)	
	Versorgungsdepots (kostensenkend)		Versorgungsdepots (kostensenkend)
	Fernglass (Reichweite/SL)	Führungsqualitäten (Angriff)	Führungsqualitäten (Angriff)
	Packtiere (Geschwindigkeit)	Packtiere (Geschwindigkeit)	Fernglas (Reichweite/SL)
<b>Universität</b> 	Kanalsturm	Kanalsturm	Kanalsturm
	Lieber tot als entehrt!	Lieber tot als entehrt!	Lieber tot als entehrt!
	Feudale Bande	Feudale Bande	Feudale Bande
	Söldner	Söldner	Söldner
	Schürfstelle	Schürfstelle	Schürfstelle
	Königliche Proklamation	Königliche Proklamation	Königliche Proklamation

# TECHNOLOGIEBAUM VEREINTES KÖNIGREICH

Gebäude	Erster Weltkrieg	Zweiter Weltkrieg
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger	
	Konservendosen (Nahrung)	
	Goldstandard (Gold)	
	Hydrometallurgie (Gold)	
		Kettensäge (Holz)
		Waldanlegung (Holz)
<b>Kaserne</b> 	Tommy	
	Kommandosoldat	
	Sanitäterin	
		SAS-Agent
<b>Panzerfabrik</b> 	MkV Panzer	Crusader II Panzer
	Schützenpanzer	
		Amphibienpanzer
<b>Belagerungsfabrik</b> 	PA-38-mm-Geschütz	Artilleriegeschütz 17pdr PA
	6"-Haubitze BL	
	37-mm-Bofors-LA-Geschütz	
<b>Flughafen</b> 	Sopwith Camel	Spitfire
	Handly Page	Lancaster
		C-47 Dakota
<b>Dock</b> 	HMS Dreadnought	HMS King George V
	U-Boot K-Klasse	
	Truppenschiff	
	Fischerboot	
<b>Waffenkammer</b> 	Taktikausbildung (Angriff)	Freiübungen (Trefferpunkte)
	Aerodynamik (Flugzeit)	Aerodynamik (Flugzeit)
	Massenfertigung (kostensenkend)	Radio (Reichweite/SL)
<b>Universität</b> 	Leihpacht	Leihpacht
	Motorisierter Transport	Antibiotika
	Alles auf Angriff!	Alles auf Angriff!
	Schürfstelle	Schürfstelle
	RAF	New Forest
	Königliche Proklamation	Königliche Proklamation
	Mine sabotieren	Mine sabotieren

# TECHNOLOGIEBAUM FRANKREICH

Gebäude	Mittelalter	Schießpulver-Zeitalter	Imperiales Zeitalter
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger		
	Schacht-Minen (Gold)	Goldbarren (Gold)	Louis D'or (Gold)
	Steinsäge (Stein)		Sprengstoff (Stein)
	Sägewerk (Holz)	Forstwirtschaft (Holz)	Holzhandel (Holz)
	Marschbefehl		
<b>Kasernen</b> 	Bewaffneter Kämpfer		
	Bogenschütze		
	Berserker	Füsilier	Grenadier
<b>Stall</b> 	Ordensritter		
	Kreuzritter		
		Husar	Lanzensreiter
<b>Belagerungsfabrik</b> 	Balliste		Montgolfier-Ballon
		Ribaud-Kanone	
		Bombarde	Zwölffünder
<b>Dock</b> 	Kogge-Kriegsschiff	La Couronne	Louis Royale
		Feuergaleere	
	Truppenschiff		
<b>Kirche</b> 	Fischerboot		
	Kardinal		
<b>Waffenkammer</b> 	Führungsqualitäten (Angriff)	Hochwertige Panzerung (TP)	Führungsqualitäten (Angriff)
	Packtiere (Geschwindigkeit)	Versorgungsdepots (kostensenkend)	Versorgungsdepots (kostensenkend)
	Naturphilosophie		Fernglas (Reichweite/SL)
<b>Universität</b> 	Brandstiftung	Brandstiftung	Brandstiftung
	Schlachtfeld-Plünderung	Schlachtfeld-Plünderung	Schlachtfeld-Plünderung
	Esprit de Corps	Esprit de Corps	Esprit de Corps
	Embargo	Embargo	Embargo
	Nachtoperation	Nachtoperation	Nachtoperation
	Brandrodung	Brandrodung	Brandrodung
	Handwerkergilde		

# TECHNOLOGIEBAUM REPUBLIK FRANKREICH

Gebäude	Erster Weltkrieg	Zweiter Weltkrieg
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger	
	Goldstandard (Gold)	Hydrometallurgie (Gold)
	Pneumatische Bohrer (Stein)	Hartmetall (Stein)
	Kettensäge (Holz)	Waldanlegung (Holz)
	Truppenverstärkung	
<b>Kaserne</b> 	Poilu	Infanterie
	Flammenwerfer	
	Gewehr-Grenadier	Saboteur
<b>Panzerfabrik</b> 	Renault Panzer	B1-bis Panzer
	Freiheitskämpfer	
		Überwachungswagen
<b>Belagerungsfabrik</b> 	PA-75-mm-Geschütz	
	Artillerie	
	LA-77-mm-Geschütz	
<b>Flughafen</b> 	Spad XIII	Dewoitine
	Voisin	Leo 451
<b>Dock</b> 	Kriegsschiff Courbet	Kriegsschiff Lorraine
	U-Boot Surcouf	
	Truppenschiff	
	Fischerboot	
<b>Waffenkammer</b> 	Taktikausbildung (Angriff)	Taktikausbildung (Angriff)
	Freiübungen (Trefferpunkte)	Mechanisierung (Geschwindigkeit)
	Radio (Reichweite/SL)	
	Stahlgerüstkonstruktion	
<b>Universität</b> 	Antiseptikum	
	Embargo	Embargo
	Esprit de Corps	Esprit de Corps
	Feuerbombe	Feuerbombe
	Forêt des Landes	Forêt des Landes
	Zurückentwicklung	Zurückentwicklung
	Brandrodung	Brandrodung

# TECHNOLOGIEBAUM DEUTSCHLAND

Gebäude	Erster Weltkrieg	Zweiter Weltkrieg
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger Hund Traktoren (Farm) Goldstandard (Gold)	Schädlingsmittel (Farm) Hydrometallurgie (Gold)
<b>Kaserne</b> 	Soldat Mörserinfanterie Feldweibel	Neuer Soldat MG42-Team
<b>Panzerfabrik</b> 	ATV Panzer	Panzer IV Königstiger-Panzer
<b>Belagerungsfabrik</b> 	38-mm-LA/PA-Geschütz Dicke Bertha	88-mm-PA/LA-Geschütz
<b>Flughafen</b> 	Fokker D VII Zeppelin	FW190 Heinkel
<b>Dock</b> 	Kriegsschiff König U-Boot Truppschiff Fischerboot	Bismarck
<b>Waffenkammer</b> 	Radio (Reichweite/SL) Mechanisierung (Geschwindigkeit)	Aerodynamik (Flugezeit) Mechanisierung (Geschwindigkeit) Massenfertigung (kostensenkend)
<b>Universität</b> 	Schlachtfeldtäuschung Sturmangriff Ansprache des Generals Spionagebericht Leibeszierung TNT	Schlachtfeldtäuschung Sturmangriff Ansprache des Generals Spionagebericht Schwarzwald TNT

# TECHNOLOGIEBAUM RUSSLAND

Gebäude	Erster Weltkrieg	Zweiter Weltkrieg
<b>Stadtzentrum</b> 	Genosse Traktoren (Farm) Goldstandard (Gold) Konservierungsstoffe (Jagd/Sammeln) Gemeinden	Kettensäge (Holz) Schädlingsmittel (Farm) Hydrometallurgie (Gold) Waldanlegung (Holz)
<b>Kaserne</b> 	Rekrut Scharfschütze Kommissar Kosak	
<b>Panzerfabrik</b> 	Panzerwagen	T34 Panzer KV-8 Flammenpanzer
<b>Belagerungsfabrik</b> 	PA-38-mm-Geschütz Schwere Artillerie 37-mm-LA-Geschütz	90-mm-LA-Geschütz Katyusha BM-13 SU-57-PA-Halbkettenfahrzeug
<b>Flughafen</b> 	Anatra-DS Ilya Mourmets	Yak-1 PE-2 Bomber
<b>Dock</b> 	Kriegsschiff Pervozanny U-Boot D-2 Truppschiff Fischerboot	Kriegsschiff Arkhangelsk
<b>Waffenkammer</b> 	Taktikausbildung (Angriff) Waffentechnologie (Detonationsradius) Freiübungen (Trefferpunkte) Radio (Reichweite/SL)	Taktikausbildung (Angriff) Freiübungen (Trefferpunkte) Radio (Reichweite/SL)
<b>Universität</b> 	Kommunistische Propaganda Für Mütterchen Russland Geheimpolizei Mobilisierung Nachtangriff Russische "Dampfwalze" Sturmfront Tunguska-Meteor	Kommunistische Propaganda Für Mütterchen Russland Taiga Mobilisierung Nachtangriff Sturmfront Tunguska-Meteor

# TECHNOLOGIEBAUM VEREINIGTE STAATEN

Gebäude	Erster Weltkrieg	Zweiter Weltkrieg
<b>Stadtzentrum</b> 	Bürger	Schädlingsmittel (Farm)
	Traktoren (Farm)	Hydrometallurgie (Gold)
	Goldstandard (Gold)	Kühlung (Hun/Forage)
	Konservierungsstoffe (Iagd/Sammeln)	Hartmetall (Stein)
	Pneumatische Bohrer (Stein)	Waldanlegung (Holz)
Kettensäge (Holz)		
<b>Kaserne</b> 	Landser	GI
	Vickers-MG-Team	Armee-Ranger
Pionier		
<b>Panzerfabrik</b> 	FT-17 Light Tank	Sherman Panzer
	Ambulanz	
<b>Belagerungsfabrik</b> 	PA-75-mm-Geschütz	88-mm-PA-Geschütz
	105-mm-Haubitze	
<b>Flughafen</b> 	Curtiss JN4	P-51 Mustang
	Caproni	B-17 Flying Fortress
		C-47 Skytrain
		B-29 Superfortress
<b>Dock</b> 	USS Arkansas	Flugzeugträger USS Enterprise
	U-Boot Gato-Klasse	
	Higgins-Boot	
	Fischerboot	
<b>Waffenkammer</b> 	Taktikausbildung (Angriff)	Taktikausbildung (Angriff)
	Aerodynamik (Flugzeit)	Aerodynamik (Flugzeit)
	Freiübungen (Trefferpunkte)	Freiübungen (Trefferpunkte)
	Massenfertigung (kostensenkend)	Massenfertigung (kostensenkend)
	Radio (Reichweite/SL)	Radio (Reichweite/SL)
	Mechanisierung (Geschwindigkeit)	Mechanisierung (Geschwindigkeit)
<b>Universität</b> 	Armeerkundung	Armeerkundung
	Stadterkundung	Stadterkundung
	Heldentum	Heldentum
	Wiederbewaffnung	Wiederbewaffnung
	Patriotismus	Patriotismus
	USO	USO
	Die Stimme Amerikas	Die Stimme Amerikas
	Kriegsrecht	Kriegsrecht

# CREDITS

## STAINLESS STEEL STUDIOS, INC. PROGRAMMING

**Leads**  
Keith Patella  
Scott Marison

**Programming Team**  
Chad Dawson  
Dan Higgins  
Vincent Mysliwiec  
Bob Scott  
Greg Seeger  
Shawn Shoemaker  
Todd Smith  
Brian Stephens  
Michael Tatro  
Eric Walsh

### ART

**Lead**  
Steve Ashley

**Assistant Lead**  
Mark Rochefort

**Art QA**  
Mark Rubin

**Art Team**  
Paul Brandl  
Josh Buck  
Jeff Carroll  
Jason Childress  
Eric Dannerhøj  
Jeff De Puy  
Sergei Gourski  
Stephen Guberski  
Jeremiah Hennon  
Brent Kim  
David L. Sanhueza  
Cory Strader  
Ralph K. Thompson  
Nathan Wright

### DESIGN

**Lead**  
Jon Alenson

**Designer**  
Rick Goodman

### MULTIPLAYER DESIGN

**Lead**  
Richard Bishop

**Designers**  
Mike Echino  
Jon Ebbert  
Shawn Frison  
Eric Holmberg-Weidler  
Nate Jacques  
Dan Lykins  
Ben Wilson  
Carlos Rivera  
Scott Files

### SCENARIO DESIGN

Dennis Bachman  
Lee Eisenhuth  
Gordon Farrell  
Greg Harty  
Ben Schneider  
Tim "Hank" Scott  
Christopher Theriault

### SINGLE PLAYER DESIGN

Jonathan Hight

### SOUND DESIGN

Scott Haraldsen

### DOCUMENTATION SPECIALIST

Stefan B. Arnold

### PRODUCERS

**Producer**  
Beran Peter

**Scenario Producer**  
Justin Lakin

**Asst. Scenario Producer**  
Shaun Rebello

### OPERATIONS

Dara-Lynn Pelechatz

**Chief Strategy Officer**  
Bob Wallace

**Office Manager**  
Julie Watson

**Administrative Assistants**  
Bailey Stoler  
Katherine Kelley

### QUALITY ASSURANCE

**Lead QA**  
Scott Macmillan

**Assistant Lead QA**  
David Battilana

### QA Team

David Boghdan  
Rich Borgatti  
Chris Canfield  
Landis Collins  
Bill "Nephlite" Cook  
Ramiro Corbetta  
Luke Jacobs  
Dan Lazewatsky  
Joe Leonard  
Michael McAfee  
Chris McCarthy  
John O'Connor  
Alexi Chryssanthou

### MUSIC

Scott Morgan

### MARKETING & PR

Anne Marie Bland

### SPECIAL THANKS

Konstantin V. Asmolov  
Paul Bilotta  
Jason Bushie  
Escape Factory  
Alan Hoyt  
Song Ki Jeong  
Anne Peter  
Andrew Pratt  
Dan Stanfill  
Jeff Stoler

### And the Saturday Play Testers

John Campbell  
Eric Forbush  
James B. Lawton  
Rafael Mendez  
Adam Morris  
Matthew Wiedeman

## **VOICES**

Dennis Berkeley,  
Joshua James, Edwin Booth

### **Additional Voices**

Daniel Carmen, Alan Causeur,  
Alexandria Durrell,  
Sebastain Flyte, Charles Kim,  
Richard Lee, Jr., Greg Park,  
Jon Towery, Hovis Van Der Voort

## **SOUND**

**Additional Voice Over Recording**  
Womb Music

## **MUSIC**

**Additional Original Music**  
Guy Whitmore

## **ACTIVISION PUBLISHING, INC.**

### **Producer**

Ben Smedstad

### **Associate Producers**

Eric Lee, Matt Morton

### **Production Coordinator**

Aaron Gray

### **Senior Executive Producer**

Laird Malamed

### **Senior Producer**

Thaine Lyman

### **Production Tester**

Vanessa Schlais

### **VP of Production, LA Studio**

Mark Lamia

### **EVP, Worldwide Studio**

Larry Goldberg

## **SPECIAL THANKS**

Doug Avery, Matthew Beal,  
Mason Deming, Pat Dwyer,  
John Dillulo

## **GLOBAL BRAND MANAGEMENT**

**Brand Manager**  
Rick Mehler

**Associate Brand Manager**  
Harte Chaden

**VP, Global Brand Management**  
Dusty Welch

**EVP, Global Brand Management**  
Kathy Vrabeck

## **SPECIAL THANKS**

Julie De Wolf, Anne Leushen,  
Julie Morales, Kevin Wynn

## **CREATIVE SERVICES**

**VP Creative Services & Operations**  
Denise Walsh

**Creative Services Manager**  
Jill Barry

**Assistant Mgr., Creative Services**  
Shelby Yates

## **PUBLIC RELATIONS**

**VP, Corporate Communications**  
Maryanne Lataif

**Director, Corporate  
Communications**  
Michelle Nino

**Manager, Corporate  
Communications**  
Lisa Fields

**Publicist, Corporate  
Communications**  
Asif Husan

## **CENTRAL TECHNOLOGY INSTALLERS**

**Senior Manager**  
Ed Clune

**Associate Producers**  
Hector Guerrero,  
Drew Petterson

## **CUSTOMER SUPPORT**

**Senior Manager,  
Customer Support**  
Bob McPherson

**Phone Support Lead**  
Gary Bolduc

**E-Mail Support Lead**  
Michael Hill

**Escalation & Information  
Support Lead**  
Rob Lim

## **QUALITY ASSURANCE**

**Project Lead**  
Doug Rothman

**Senior Project Lead**  
Matt McClure

**QA Manager**  
Marilena Rixford

**Floor Lead**  
Matthew Burns

**Database Manager**  
Jonas Anderson

**Single Player Leads**  
Eain Bankins, Jeff Grant

**Multiplayer Lead**  
Dan Siskin

**Test Team**  
Robert Alvarez, Sean Berrett,  
Randolph Bookman,  
James Call, Ricky Castaneda,  
Gian Derivi-Castellanos,  
Heath Cecere,  
Nathaniel Chapman,  
Lee Cheramie, Brian Crowder,  
Paul Goldilla, Matthew Hunt,  
Jeremiah Jones, John Keating,  
Kurt Kim, Ryan Krogel,  
John Lagerholm, Chris Mancini,  
Kirk McNesby, Tony Meysenburg,  
Andy Molloy, Anthony Moran,  
James Norris, Jason Oertell,  
Chris O'Neill, Matt Nelson,  
Kimberly Park, Mark Patterson,  
Richard Pearson, Maxwell Porter,  
Mike Restifo, Vyente Ruffin,  
Shane Sasaki, Dan Siskin,  
Lazslo Szoke,  
Douglas Richard Todd

**Night Shift Lead**  
Jeffrey Moxley

**Night Shift Floor Lead**  
Scott Kiefer

**Night Shift Senior Lead**  
Anthony Korotko

**Night Shift Manager**  
Adam Hartsfield

**Night Shift Testers**  
Michael DeMarti,  
Dmitry Gerasimov, Sean Kim,  
Mike Kocel, John MacMillan,  
Marco Munoz, Rose O'Leary,  
James Park, Andrew Stine,  
Kop Tavormmas, Sidney Tuggerson,  
Frank Vasquez, Geoffrey Wells,  
Ian Weyna, Mihai Pohontu

**Third Shift Floor Lead**  
Mike Wade

**Third Shift Manager**  
Jason Levine

**Third Shift Testers**  
Alex Scissors, Nick Wiger,  
Adam Golden, Henry Garcia,  
Frederick Legaspi

**Senior Lead,  
QA Compatibility Lab**  
Neil Barizo

**Compatibility Testers**  
Lawrence Wong, Skye Stamey,  
Francis Jimenez, Morrison Chen,  
Joule Middleton,  
Anthony Griffin, Erik Melen

**Senior Lead, QA Network Testing**  
Chris Keim

**Manager, Code Release Group**  
Tim Vanlaw

**Lead, Code Release Group**  
Jef Sedivy

**Code Release Group Testers**  
Jim Call, Gian Derivi-Castellanos,  
Timothy Lee, Mike Restifo,  
Douglas Todd

**External Test Coordinator**  
Chad Siedhoff

**External Test Assistant**  
Matthew Mahler

**External Testers**  
The Visioneers

## **CS/QA Special Thanks**

Jim Summers, Jason Wong,  
Joe Favazza, Nadine Theuzillot,  
Glenn Vistante, Indra Yee,  
Marco Scataglini, Willie Bolton,  
Jennifer Vitiello, Mike Rixford,  
Tyler Rivers, Nick Favazza,  
Paul Williams, Jessica McClure,  
Todd Komesu, Mike Beck

## **INTERNATIONAL**

**Senior Vice President,  
European Publishing**  
Scott Dodkins

**UK/General Manager**  
Roger Walkden

**Marketing Director UK & ROE**  
Alison Turner

**Head of Publishing Services**  
Nathalie Ranson

**Creative Services Manager**  
Jackie Sutton

**Senior Localization Project Mgr.**  
Tamsin Lucas

**Localisation Project Manager**  
Simon Dawes

**Brand Manager UK & RoE**  
Daleep Chhabria

**Assistant Product Mgr. UK & RoE**  
Nerys Lukes, Grant Gie

**European Operations Manager**  
Heather Clarke

**Production Planners**  
Lynne Moss, Victoria Fisher

**Creative Artworker**  
Alex Wylde (CDC)

**ACTIVISION GERMANY  
Marketing Manager**  
Stefan Luludes

**PR Manager**  
Bernd Reinartz

**PR-Executive**  
Julia Volkmann

**Brand Manager**  
Stefan Seidel

**IT & Web Manager**  
Thorsten Hübschmann

## **ACTIVISION FRANCE**

**Marketing Director**  
Bernard Sizy

**Marketing Group Manager**  
Guillaume Lairan

**Brand Manager**  
Gautier Ormancey

**PR Manager**  
Diane de Domecy

**Associate PR Manager**  
Stéphanie Oustry

**Sales Manager**  
Antione Seux

## **ACTIVISION ASIA/PACIFIC**

**Marketing Director**  
Paul Butcher

**Brand Manager**  
Katrina Katris

**Localisation Manager**  
Rongjiang Guo

## **ACTIVISION MANAGEMENT**

Ron Doornink, Brian Kelly,  
Bobby Kotick

## **LOCALISATIONS**

**Producer**  
Stephanie O'Malley Deming

**French Localisation**  
ExeQuo

**German Localisation**  
Effective Media GmbH

**Italian and Spanish  
Translation Services**  
Synthesis International

**PACKAGING &  
MANUAL DESIGN**  
Ignited Minds, LLC

## KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten bzw. in das E-Mail einzufügen, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel.
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems.
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf Start>Ausführen, geben dxdiag c:\dxdiag.txt ein und drücken dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf Laufwerk C.

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

### **Wenn Sie ein Modem verwenden:**

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

### **Wenn Sie ein externes Modem verwenden:**

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges serielles Kabel?

### **Wenn Sie in einem LAN spielen:**

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

## KUNDENDIENST IN DEUTSCHLAND

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

**Hotline:** 01 90/51 00 55

(Tips & Tricks zum Spielablauf – 0,62 Euro pro Minute\*)

**Technische Hotline:** 0 18 05/22 51 55

(ausschließlich bei technischen Problemen –0,12 Euro pro Minute\*)

**E-mail und Online:** Supportformular unter [www.activision.de](http://www.activision.de)

**Deutsche Website:** [www.activision.de](http://www.activision.de)

\*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab – hier Telekom AG.

Online-Dienste US

Internet: [support@activision.com](mailto:support@activision.com) oder [www.activision.com](http://www.activision.com) (nur in englischer Sprache)

# LIZENZVEREINBARUNG

## Lizenzbedingungen der Activision Inc.

### 1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

### 2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

### 3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

### 4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherungskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherungskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherungskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

### 5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

### 6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen.
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

### 7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

### 8. Erlöschen der Vereinbarung

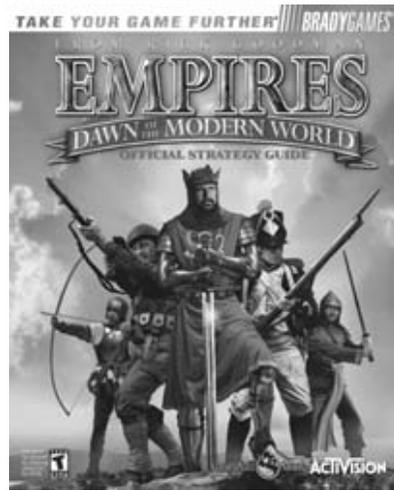
Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

### 9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

TAKE YOUR GAME FURTHER 

# LEAD A NATION. COMMAND BATTLES. DOMINATE THE WORLD...



## All with the Official Strategy Guide from BradyGames!

- Complete Walkthrough to Conquer Every Enemy.
- Top-Notch Warfare Strategies for Every Historical Era.
- Detailed Insight into Each Nation's Strengths and Weaknesses.
- Comprehensive Statistics for All Units and Structures.
- Multiplayer Tactics and More!



To purchase BradyGames' *Empires: Dawn of the Modern World™ Official Strategy Guide*, visit your local electronics, book or software retailer. Also available online at [bradygames.com](http://bradygames.com).

ISBN: 0-7440-0302-4

UPC: 7-52073-00302-9

PRICE: \$19.99 US / \$28.99 CAN / £12.99 Net UK

  
TAKE YOUR GAME FURTHER





© 2003 Stainless Steel Studios. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World is a trademark of Stainless Steel Studios. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.