

Tastenkombinationen

Funktion

Die 5 letzten Klangeffekte durchblättern
Untätige Dorfbewohner durchblättern
Untätige Militäreinheiten durchblättern
Kasernen, Marktplätze, Schießanlagen,
usw. durchblättern

Ausgewählte Einheit anzeigen
Zurück zu den letzten 10 Kartenpositionen
Den Einheiten Gruppennummern zuordnen
Die der Zahl zugeordnete Gruppe auswählen
Die jeweilige Gruppe zusätzlich zu bereits
ausgewählten Einheiten auswählen

Spielzeit anzeigen
Technologiebaum im Spiel anzeigen
Punktestand anzeigen
Alle Einheiten des gleichen Typs auswählen
Die ausgewählte(n) Einheit(en) einquartieren
Ausgewählte Einheiten oder Gebäude entfernen
Spiel unterbrechen
Chat-Oberfläche anzeigen
Dorfzentrum auswählen
Kapitel in ein aufgezeichnetes Spiel einfügen
Screenshots von Ihrem Sieg machen

Screenshots von der ganzen Spielkarte machen

Funktion

Ein Haus bauen
Ein Feld anlegen
Einen Turm bauen
Ein Gebäude errichten

Ein Militärgebäude errichten
Ein ungenutztes Feld erneuern

Tasten

Mittl. Maustaste oder POS1-Taste
PUNKT-Taste [.]
KOMMA-Taste [,]
STRG+B, STRG+M, STRG+A, usw.

LEERTASTE
RÜCKTASTE
STRG+1-9
1-9
UMSCHALT+1-9

F11
F2
F4
Doppelklick auf eine Einheit diesen Typs
ALT+Rechtsklick auf das Gebäude
ENTF-Taste
PAUSE-Taste
EINGABETASTE
H
F9
DRUCK-Taste (Pixel-Grafiken werden im
Screenshot-Verzeichnis gespeichert)
STRG+F12 (Pixel-Grafiken werden im
Screenshot-Verzeichnis gespeichert)

Dorfbewohner anklicken, und:

Drücken Sie auf B und dann auf E
Drücken Sie auf B und dann auf F
Drücken Sie auf B und dann auf T
Drücken Sie auf B + Abkürzungstaste für das
Gebäude
Drücken Sie auf V + Abkürzungstaste für das
Militärgebäude
Rechtsklicken Sie auf das Feld



Microsoft®



Alle Informationen in diesem Dokument, einschließlich URLs und Referenzen auf andere Internetseiten, können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden. In den Beispielen verwendete Firmen, Organisationen, Produkte und Ereignisse sind, soweit nicht anders vermerkt, rein fiktiv. Jeglicher Zusammenhang mit wirklich existierenden Firmen, Organisationen, Produkten und Ereignissen ist weder beabsichtigt noch begründet. Die Einhaltung aller relevanten urheberrechtlichen Bestimmungen obliegt dem Anwender. Ohne die Bestimmungen des Urheberrechts einzuschränken, darf das vorliegende Dokument weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht, oder auf irgendeine Weise (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) übertragen werden, gleichgültig für welchen Zweck, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung der Microsoft Corporation eingeholt.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Warenzeichen, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Warenzeichen, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & © 1997–2000 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT und das Windows-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von Ensemble Studios Corp. für Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995–2000 by Ensemble Studios Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Andere in diesem Dokument aufgeführte Produkt- und Firmennamen sind möglicherweise Marken der jeweiligen Eigentümer.

0800 Artikel-Nr. X05-87315

Inhalt

Kapitel I: Erste Schritte	2
Was gibt es Neues	2
Änderungen gegenüber The Age of Kings	5
Installieren und Starten	6
Kapitel II: Zu den neuen Funktionen	7
Neue Kampagnen	7
Neue Spieltypen	7
Automatisches Anlegen von Feldern	8
Einquartieren von Einheiten in Kammern	9
Intelligenterer Dorfbewohner	9
Verbesserter Handel und verbesserte Tribute	10
Verbesserte Chat-Funktion	10
Farben für Verbündete und Feinde	10
Anweisungen an verbündete Computerspieler	11
Verbesserte Spielaufzeichnung	11
Screenshot der gesamten Karte	12
Kapitel III: Einheiten	13
Infanterie	13
Bogenschützen	15
Kavallerie	17
Belagerungswaffen	19
Schiffe	20
Andere Einheiten	21
Kapitel IV: Technologien	22
Wirtschafts- und Militärtechnologien	22
Spezialtechnologien	24
Anhang	30
Neue Einheiten und Technologien	30
Eigenschaften der Einheiten	31
Technologiebäume der neuen Völker	36
Weiterentwicklungskosten der Einheiten	46
Eigenschaften der Einheiten	48
Kosten und Nutzen von Technologien	51

Kapitel I

Erste Schritte

Age of Empires II®: Mit der Conquerors Expansion wird das epische Spiel um Kampf und den Aufbau von Imperien aus The Age of Kings® weitergeführt — allerdings mit vielen neuen Herausforderungen.

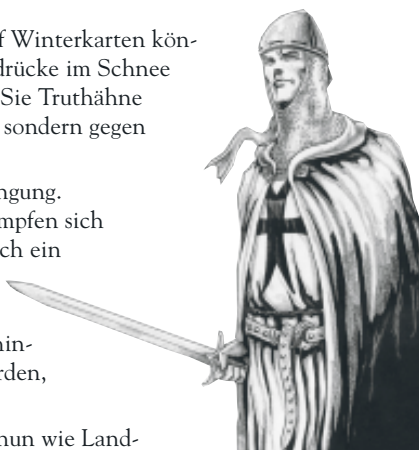
Es wird in diesem Handbuch vorausgesetzt, dass Sie Age of Empires II: The Age of Kings bereits gespielt haben, denn es werden nur die neuen Funktionen von The Conquerors Expansion vorgestellt. Wenn Sie The Age of Kings noch nicht gespielt haben, können Sie sich leicht mit den Grundlagen des Spiels vertraut machen, indem Sie die William Wallace-Lernkampagne spielen (Klicken Sie im Hauptmenü auf **Lernkampagne**). Eine komplette Beschreibung des Spiels finden Sie im Handbuch zu The Age of Kings.

Was gibt es Neues?

Age of Empires II: The Conquerors Expansion enthält folgende neue Funktionen.

- ⊕ **Kulturen:** Azteken, Hunnen, Koreaner, Maya und Spanier. Informationen zu den einzelnen Kulturen finden Sie im Anhang unter Eigenschaften der Kulturen. Historische Hintergründe zu den einzelnen Kulturen erhalten Sie, indem Sie im Hauptmenü auf **Geschichte** klicken.
- ⊕ **Einheiten:** Konquistadoren, Adlerkrieger, Hellebardiere, Husaren, Jaguarkrieger, Missionare, Petarde, Federpfeilschützen, Tarkane, Schildkrötenschiffe und Kriegswagen. Weitere Informationen zu den Einheiten finden Sie in Kapitel III.

- ⊕ **Technologien:** Zuchtauswahl, Karawane, Kräutermedizin, Ketzerei, Parthisches Manöver, Theokratie und Daumenring. Des Weiteren kann jede Kultur eine Spezialtechnologie entwickeln, durch die ihre Spezialeinheit oder der Teambonus verbessert werden. Weitere Informationen zu den Technologien finden Sie in Kapitel IV.
- ⊕ **Kampagnen:** Schlüpfen Sie in die Rolle von Attila dem Hunnen, El Cid, Montezuma oder anderer berühmter Eroberer. Neue Schwierigkeitsstufen ermöglichen es Spielern jeder Spielstärke, ein Spiel zu gewinnen. Unter den Kampagnenzielen finden Sie nun die Registerkarte **Späher**, über die Sie Informationen über die Karte und Ihre Gegner abrufen können.
- ⊕ **Neue Spieltypen:** König des Hügels, Weltwunderwettstreit, Weltwunderverteidigung.
- ⊕ **Realwelt-Karten:** basieren auf realen geografischen Gegebenheiten, z. B. Britannien, Frankreich, Italien und Texas.
- ⊕ **Weitere Karten:** Arena, Geistersee, Mongolei, Nomaden, Oase, Salzumpf, Skandinavien, Yucatan und Zufallsland.
- ⊕ **Winterliches und tropisches Terrain:** Auf Winterkarten können Sie Eisflächen überqueren und Fußabdrücke im Schnee hinterlassen. In tropischem Terrain hüten Sie Truthähne anstatt Schafe, die Sie nicht gegen Wölfe, sondern gegen Jaguare verteidigen.
- ⊕ **Bis zum letzten Mann:** neue Gewinnbedingung. Nachdem der Gegner geschlagen ist, bekämpfen sich die Teammitglieder gegenseitig, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt.
- ⊕ **Automatisches Anlegen von Feldern:** Fügen Sie Felder der Produktionsschleife hinzu, damit sie automatisch neu angelegt werden, wenn sie abgeerntet wurden.
- ⊕ **Schiffsformationen:** Schiffe können sich nun wie Landeinheiten in Formationen bewegen.
- ⊕ **Einquartieren in Rammböcken:** Einheiten können zum Schutz und zur Verbesserung der Geschwindigkeit und Angriffsstärke in Rammbock, Sturmbock und Belagerungsramme einquartiert werden.
- ⊕ **Intelligente Dorfbewohner:** Dorfbewohner arbeiten und errichten Mauern intelligenter. Sie sammeln Rohstoffe automatisch, nachdem sie ein Zwischenlager errichtet haben.
- ⊕ **Intelligente Belagerungswaffen:** Mange, Onager und Belagerungsonager greifen nicht automatisch an, wenn dabei verbündete Einheiten Schaden erleiden könnten.
- ⊕ **Verbesserter Handel & Tribute:** Kaufen, verkaufen oder entrichten Sie Posten zu 500 Einheiten oder entrichten Sie alles an Tribut, was Ihr Vorrat hergibt.



- ⊕ **Verbesserte Chat-Funktion:** Nachrichten werden in der jeweiligen Spielerfarbe angezeigt.
- ⊕ **Verbesserte Diplomatie-Oberfläche:** Diplomatische Haltungen von anderen Spielern Ihnen gegenüber können nun angezeigt werden.
- ⊕ **Freund-Feind-Farben:** Sie können die Spielerfarben nach Verbündeten oder Feinden einstellen.
- ⊕ **Anweisungen an verbündete Computerspieler:** Mit Hilfe der Chat-Funktionen können Sie verbündete Computerspieler anweisen anzugreifen, Rohstoffe zu entrichten, die Wirtschaft oder das Heer aufzubauen oder ein Weltwunder zu errichten.
- ⊕ **Vorherige Ansicht:** Wenn Sie die **RÜCKTASTE** drücken, kehren Sie zum vorherigen Standort auf der Karte zurück. Wenn der Bildschirm z. B. aktuell Ihre Armee zeigt, und Sie zu Ihrem Dorfszentrum springen, um sich um die Wirtschaft zu kümmern, können Sie mit Hilfe der **RÜCKTASTE** wieder zu Ihrer Armee zurückkehren. Durch mehrfaches Drücken auf die Taste können Sie zu den zehn letzten Standorten wechseln.
- ⊕ **Zufallteams:** Spieler, die ein Fragezeichen (?) als ihr **Team** wählen, werden den Teams der Spieler, die eine Teamnummer gewählt haben, zufällig zugeteilt. Wenn alle Spieler Zufallteams wählen, werden zwei Teams gebildet.
- ⊕ **Verbesserte Aufzeichnungsfunktionen:** Zeichnen Sie Chat-Texte auf, und setzen Sie Markierungen, damit Sie wichtige Schlachten auf einfache Art wiedergeben können.
- ⊕ **Screenshot der gesamten Karte:** Wählen Sie den Verkleinerungsmaßstab, und erstellen Sie einen Screenshot der gesamten Spielwelt.
- ⊕ **Verbesserter Karteneditor:** neue Szenarioparameter, darunter die Möglichkeit, Namen und Eigenschaften von Einheiten zu ändern.
- ⊕ **Benutzerdefinierte Zufallskarten:** Erstellen Sie eigene Skripts für Zufallskarten, die den Computer anweisen, wie Gelände, Höhenunterschiede und Rohstoffe auf Zufallskarten zu verteilen sind. Informationen zum Anpassen von Zufallskarten finden Sie im Random Map Script Guide (RMSG.doc) im Ordner **Docs** auf der Conquerors Expansion-CD.

Weitere Informationen zu den meisten der neuen Funktionen finden Sie in Kapitel II.

Änderungen gegenüber The Age of Kings

An den Kulturen, Einheiten und Technologien aus The Age of Kings wurden eine Reihe von Veränderungen vorgenommen.

Änderungen an Kulturen

An den Kulturen aus The Age of Kings wurden die folgenden Änderungen vorgenommen:

- ⊗ **Britten:** Dorfzentren kosten 50% weniger Holz, aber nur in der Ritterzeit und der Imperialzeit.
- ⊗ **Byzantiner:** Teambonus: Mönche heilen um 50% schneller.
- ⊗ **Chinesen:** Sie beginnen mit 50 weniger Holz.
- ⊗ **Goten:** Jäger können nun +15 Fleisch tragen.
- ⊗ **Teutonen:** Dorfzentren haben +5 Sichtweite anstatt +5 Reichweite.
- ⊗ **Türken:** Weiterentwicklung von Husar kostenfrei, Schießpulvereinheiten + 25% LP anstatt + 50%.
- ⊗ **Wikinger:** Kosten für Häfen -25%, nicht -33%



In der Conquerors Expansion kann jede Kultur aus Age of Kings die neuen Einheiten erschaffen und die neuen Technologien entwickeln. Informationen zu den Einheiten und Technologien, die den einzelnen Kulturen zur Verfügung stehen, finden Sie im Anhang unter Neue Einheiten und Technologien.

Änderungen bei den Einheiten

An den Einheiten aus The Age of Kings wurden folgende Änderungen vorgenommen:

- ⊗ **Berittener Bogenschütze & Schwerer Berittener Bogenschütze:** bewegen sich und schießen schneller und können schneller erschaffen werden.
- ⊗ **Kamelreiter & Schwerer Kamelreiter:** bewegen sich schneller.
- ⊗ **Belagerungskanonen:** mehr Angriffsstärke gegen Belagerungswaffen, mehr Lebenspunkte, höhere Feuergeschwindigkeit, keine Entwicklungskosten (außer Chemie).
- ⊗ **Leichter Kanonier:** verbesserte Angriffsstärke gegen Infanterie, keine Entwicklungskosten (außer Chemie).
- ⊗ **Janitschar & Elite-Janitschar:** verbesserte Angriffsstärke.
- ⊗ **Huskarls:** verbesserte Angriffsstärke gegen Bogenschützen, Durchschlagspanzerung.
- ⊗ **Pikeniere:** verminderter Angriffsbonus gegen Kamelreiter.
- ⊗ **Mange, Onager & Belagerungsonager:** verbesserte Bewegungs- und Feuergeschwindigkeit, verbesserte Wirkung gegen Belagerungseinheiten, greifen nicht mehr automatisch an, wenn verbündete Einheiten Schaden erleiden könnten.

- ⊕ **Samurai:** bewegen sich schneller, Angriffsbonus gegen andere Spezialeinheiten.
- ⊕ **Skorpion & Schwerer Skorpion:** Durchschlagskraft und Reichweite verbessert, können jedoch nicht mit Befiederung, Bodkin-Pfeil oder Armschutz weiterentwickelt werden (in der Schmiede).
- ⊕ **Berittener Späher, Leichte Kavallerie und Husar:** Angriffsbonus gegen Mönche, mehr Widerstand gegen Bekehrungen durch Mönche und Missionare.
- ⊕ **Schwertkämpfer, Berserker, Samurai & Freischärler:** jetzt mit Durchschlagspanzerung.
- ⊕ **Freischärler:** kürzere Erschaffungszeit.

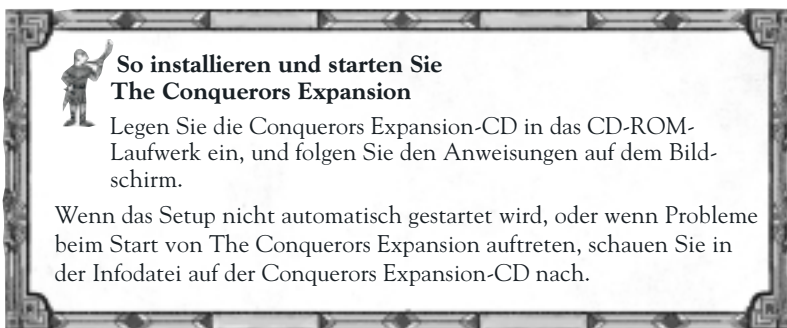
Weitere Änderungen

Gegenüber The Age of Kings enthält die Conquerors Expansion des Weiteren folgende Änderungen:

- ⊕ **Dorfzentrum:** Baukosten erhöht auf 275 Holz- und 100 Steineinheiten, längere Bauzeit. Entwickeln von Befiederung, Bodkin-Pfeil und Armschutz (in der Schmiede) verbessern Angriffstärke und Sichtweite (nicht Reichweite).
- ⊕ **Außenposten:** Kostenreduzierung auf 25 Holz- und 10 Steineinheiten, Sichtweite verbessert.
- ⊕ **Reliquien:** liefern mehr Gold.

Installieren und Starten

Sie müssen Age of Empires II: The Age of Kings installiert haben, bevor Sie Age of Empires II: The Conquerors Expansion installieren können.



Kapitel II

Zu den neuen Funktionen

Neue Kampagnen

Die Conquerors Expansion enthält vier neue Kampagnen, die Ihnen die Möglichkeit bieten, Schlachten von Attila dem Hunnen, El Cid, Montezuma und anderen Eroberern in einer Reihe historischer Szenarien nachzuspielen.



So spielen Sie die neuen Kampagnen

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler**, klicken Sie auf **Die Eroberer-Kampagnen** und dann auf den Namen der gewünschten Kampagne.

Neue Spieltypen

Das Zufallskartenspiel aus The Age of Kings heißt nun Standardspiel. Die Oberfläche wurde vereinfacht, um das Auswählen eines Standardspiels zu erleichtern.



So spielen Sie ein Standardspiel im Einzelspieler-Modus

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler**, klicken Sie auf **Standardspiel**, und wählen Sie dann das gewünschte **Spiel** aus (Zufallskarte, Königsmord, Auf Leben und Tod, ein Szenario oder einen der neuen, unten aufgeführten Spieltypen).

Informationen, wie Sie ein Spiel im Mehrspieler-Modus starten, finden Sie im Handbuch zu The Age of Kings.

Die Conquerors Expansion enthält drei neue Spieltypen.

- ⊕ **König des Hügels:** Um zu gewinnen, müssen Sie das Monument in der Mitte der Karte für einen bestimmten Zeitraum verteidigen. Um einem Gegner die Kontrolle über ein Monument zu entreißen, vernichten Sie alle gegnerischen Einheiten in der Nähe des Monuments, und bewegen Sie eine Ihrer Einheiten in die Nähe. Der Kartentyp ist bei diesem Spiel sehr wichtig. Auf Karten des Typs Küste z. B. können Sie gut mit Hilfe von Wällen und Burgen verteidigen, auf Inselkarten jedoch nur mit Schiffen und auf Karten des Typs Geistersee nur mit Landeinheiten.
- ⊕ **Weltwunderwettstreit:** Es findet kein Kampf statt; der erste Spieler, der ein Weltwunder erbaut, gewinnt. Alle Spieler sind verbündet und können das Bündnis nicht verändern oder Teams bilden. Sie können jedoch ein kooperatives Spiel im Mehrspieler-Modus spielen, bei dem zwei Spieler mit derselben Kultur spielen. Es gibt keine Wälle, Waffenschmieden oder Triböke.
- ⊕ **Weltwunderverteidigung:** Ein Spieler beginnt mit einem durch Wälle befestigten Weltwunder und muss es gegen feindliche Spieler verteidigen, um zu gewinnen. Alle Spieler starten in der Imperialzeit, verfügen über sämtliche Technologien, große Vorräte und mehrere Dorfbewohner.

Automatisches Anlegen von Feldern

Felder können nun in der Mühle in eine Produktionsschleife eingestellt werden, so dass sie automatisch neu angelegt werden, sobald alle Nahrungsmittel abgeerntet wurden und sie verfallen sind. Befinden sich Felder in der Produktionsschleife, wenn ein Feld verfällt, erhalten sie den Hinweis "Feld abgeerntet" nicht.



So legen Sie Felder automatisch neu an

Klicken Sie auf die Mühle und dann auf die Schaltfläche **Feld neu einsäen**. Klicken Sie mehrere Male, um mehrere Felder neu anzulegen.

Die Kosten für das automatische Anlegen sind dieselben wie für das normale Anlegen eines Feldes. Sie müssen also für jedes Feld in der Produktionsschleife genügend Holzvorräte haben. Sie können jede Ihrer Mühlen verwenden, um Felder der Produktionsschleife hinzuzufügen oder sie daraus zu entfernen. Wenn alle Ihre Mühlen zerstört sind, werden die in der Produktionsschleife befindlichen Felder weiterhin automatisch angelegt. Wenn Sie Technologien zur Verbesserung von Feldern entwickeln, profitieren davon auch automatisch angelegte Felder.

Einquartieren von Einheiten in Rammen

Sämtliche Infanterieeinheiten (Infanterie und Bogenschützen) können in Rammen einquartiert werden (Dorfbewohner, Mönche, Petarden, Könige, berittene Einheiten und Belagerungswaffen jedoch nicht). Das Einquartieren von Infanterie und Pikenieren erhöht die Geschwindigkeit der Ramme und ihre Angriffsstärke gegenüber Gebäuden. In einer Ramme einquartierte Einheiten erleiden während eines Angriffs keinen Schaden. Einquartierte Bogenschützen greifen nicht an.

Rammbock und Sturmbock können vier Einheiten aufnehmen. In Belagerungsrammen finden sechs Einheiten Platz. Einquartierte Einheiten werden durch eine Flagge auf der Ramme angezeigt. Verbündete Spieler können ihre Einheiten in den Rammen des anderen einquartieren (und sie jederzeit wieder ausquartieren). Einheiten werden automatisch ausquartiert, wenn die Ramme zerstört oder von einem Mönch oder Missionar bekehrt wird, oder wenn verbündete Spieler ihre diplomatische Haltung ändern.

Wird eine Ramme mit einquartierten Einheiten auf ein Transportschiff verladen, werden die Ramme und die einquartierten Einheiten von der Ladekapazität des Schiffes abgezogen. Sind beispielsweise drei Einheiten in einer Ramme einquartiert, werden vier Einheiten auf das Transportschiff verladen.



So quartieren Sie Einheiten in einer Ramme ein

Klicken Sie auf eine Einheit (oder wählen Sie eine Gruppe aus), und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf einen Rammbock, einen Sturmbock oder eine Belagerungsramme.

So quartieren Sie alle Einheiten aus

Klicken Sie auf einen Rammbock, einen Sturmbock oder eine Belagerungsramme, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Ausquartieren**.

Darüber hinaus können Sie Einheiten einzeln oder in Gruppen mit Hilfe der Tasten **STRG** und **UMSCHALT** genauso ausquartieren wie bei Gebäuden.

Intelligenterer Dorfbewohner

Durch die gesteigerte Intelligenz der Dorfbewohner wird das Sammeln von Rohstoffen und das Errichten von Mauern einfacher.

- ⊕ Dorfbewohner beginnen automatisch mit dem Sammeln von in der Nähe befindlichen Rohstoffen, nachdem sie eine Mühle, ein Bergarbeiterlager, ein Holzfällerlager oder ein Dorfzentrum gebaut haben.
- ⊕ Trägt ein Dorfbewohner gerade Rohstoffe, wenn Sie ihm den Befehl geben, ein Gebäude zu bauen, werden die Rohstoffe erst Ihrem Vorrat hinzugefügt, bevor der Dorfbewohner einen anderen Rohstoff sammelt. Trägt ein Dorfbewohner beispielsweise nach der Jagd 8 Nahrungseinheiten und Sie befahlen ihm, ein Holzfällerlager zu errichten, wird die Nahrung zunächst dem Vorrat hinzugefügt, bevor der Dorfbewohner mit dem Fällen von Bäumen beginnt.

- ⊕ Schicken Sie eine Gruppe von Dorfbewohnern zu einem einzelnen Feld, verteilen sich die Dorfbewohner auf die unbeaufsichtigten Felder in der Nähe.
- ⊕ Wird zwei oder mehr Dorfbewohnern die Aufgabe erteilt, eine Mauer zu errichten, verteilen sie sich, damit die Mauer schneller und effizienter gebaut werden kann. Mauern werden nun von außen nach innen gebaut, damit sie bündig mit Gewässern und Waldrändern abschließen.

Verbesserter Handel und verbesserte Tribute

Sie können die Rohstoffe in Ihrem Vorrat in Posten zu 500 Einheiten kaufen, verkaufen oder entrichten oder den gesamten Vorrat eines Rohstoffes auf einmal als Tribut entrichten.



So kaufen, verkaufen oder entrichten Sie Posten zu 500 Einheiten

Drücken Sie die **UMSCHALTASTE**, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche für den gewünschten Rohstoff.

So entrichten Sie den gesamten Vorrat eines Rohstoffes als Tribut

Drücken Sie **STRG**, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche für den gewünschten Rohstoff.

Verbesserte Chat-Funktion

Nachrichten werden in der jeweiligen Spielerfarbe angezeigt. Es gibt darüber hinaus zwei neue Arten, einem bestimmten Spieler eine Nachricht zu senden. Wie in The Age of Kings können Sie eine Nachricht mit einem Semikolon (;) beginnen, wenn Sie nur mit einem Verbündeten chatten wollen. Mit einem Ausrufezeichen (!) senden Sie nun eine Nachricht nur an Ihre Feinde, mit einem Sternchen (*) senden Sie eine Nachricht an alle Spieler.

Farben für Verbündete und Feinde

Die Freund-Feind-Farben zeigen Ihnen an, wer mit Ihnen verbündet ist, und wer Ihr Feind ist. Wenn Sie die Freund-Feind-Option einstellen, hat nicht mehr jeder Spieler seine eigene Farbe. Feinde werden rot, Verbündete gelb, neutrale Spieler grau und Ihre eigenen Einheiten blau angezeigt. Die Farben richten sich nach Ihrer diplomatischen Haltung gegenüber jedem der Spieler (und nicht umgekehrt).



So stellen Sie die Freund-Feind-Farben ein

Klicken Sie im Hauptmenü auf **Optionen** (klicken Sie während des Spiels auf die Schaltfläche **Menü** und dann auf **Optionen**), und wählen Sie dann **Freund-Feind-Farben**. Darüber hinaus können Sie während des Spiels auch ein Tastaturkürzel verwenden (standardmäßig ALT+G).

Anweisungen an verbündete Computerspieler

In einem Standardspiel (nicht in einem Kampagnenszenario) können Sie mit Hilfe der Schaltfläche **Anweisungen** in der Chat-Oberfläche Anweisungen an verbündete Computerspieler senden.

Der Computerspieler erkennt die folgenden Befehle:

- ⊕ **3: Nahrung;** der Computerspieler entrichtet 100 Nahrungseinheiten an Sie.
- ⊕ **4: Holz;** der Computerspieler entrichtet 100 Holzeinheiten an Sie.
- ⊕ **5: Gold;** der Computerspieler entrichtet 100 Goldeinheiten an Sie.
- ⊕ **6: Steine;** der Computerspieler entrichtet 100 Steineinheiten an Sie.
- ⊕ **31: Feind jetzt angreifen;** der Computerspieler verwendet alle verfügbaren Einheiten, um den gefährlichsten Gegner anzugreifen. Wenn Sie zuvor den Befehl “Auf mein Angriffssignal warten” gegeben haben, greift der Computer erst dann an, wenn Sie diesen Befehl geben.
- ⊕ **32: Keine Dorfbewohner mehr erschaffen;** der Computerspieler konzentriert sich auf das Erschaffen von Militäreinheiten.
- ⊕ **33: Zusätzliche Dorfbewohner erschaffen;** der Computerspieler konzentriert sich auf den Aufbau der Wirtschaft.
- ⊕ **34: Flotte aufbauen;** der Computerspieler konzentriert sich auf den Bau von Kriegsschiffen.
- ⊕ **35: Flottenbau abbrechen;** der Computerspieler bricht den Bau von Kriegsschiffen ab.
- ⊕ **36: Auf mein Angriffssignal warten;** der Computerspieler greift erst dann an, wenn Sie den Befehl “Gegner jetzt angreifen” senden. Wenn Sie diesen Befehl nicht geben, greift der Computerspieler automatisch an.
- ⊕ **37: Weltwunder errichten;** der Computerspieler sammelt Rohstoffe und versucht, ein Weltwunder zu bauen, sobald die Vorräte dazu ausreichen.
- ⊕ **38: Extrarohstoffe entrichten;** der Computerspieler schickt Ihnen alle Rohstoffe, die er erübrigen kann.
- ⊕ **42: Welches Zeitalter?** der Computerspieler teilt Ihnen mit, welches Zeitalter er erreicht hat.

Verbesserte Spielaufzeichnung

Bei aufgezeichneten Spielen werden nun auch Chat-Nachrichten gespeichert, und Sie können Lesezeichen für Kapitel einfügen, damit Sie wichtige Schlachten leicht wiederfinden können, wenn Sie die Aufzeichnung abspielen.



So fügen Sie Lesezeichen ein

Klicken Sie während der Aufzeichnung eines Spiels auf die Schaltfläche **Menü**, und klicken Sie dann auf **Kapitel speichern** (oder drücken Sie **F9**).

So springen Sie während der Wiedergabe zwischen Kapiteln

Klicken Sie auf die Schaltflächen **Nächstes Kapitel** oder **Vorheriges Kapitel**.

Screenshot der gesamten Karte

Es ist nun möglich, einen Screenshot der gesamten Spielwelt zu erstellen, genau so wie sie auf dem Bildschirm angezeigt wird, einschließlich des Gefechtsnebels. Vollständige Karten können jederzeit während eines Spiels im Einzelspieler-Modus, jedoch nur nach Beendigung eines Spiels im Mehrspieler-Modus gespeichert werden. Um einen Screenshot einer mit Hilfe des Karteneditors erstellten Karte zu erstellen, müssen Sie das Szenario entweder spielen oder testen.



So decken Sie die gesamte Karte auf

Geben Sie im Chat-Fenster **Marco** (Karte aufdecken) und/oder **Polo** (Gefechtsnebel entfernen) ein. In einem Spiel im Mehrspieler-Modus muss die Option **Cheats zulassen** aktiviert sein, damit diese Befehle verwendet werden können.

So erstellen Sie einen Screenshot der gesamten Karte

Drücken Sie **Strg+F12**, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche für den Verkleinerungsmaßstab (1:3 ergibt das größte Bild, 1:8 das kleinste).

Das Bild der Karte wird unter **Screenshots** im Installationsordner des Spiels abgelegt.

Einheiten

Kapitel III

Die Conquerors Expansion enthält mehrere neue Einheiten. Weitere Informationen über die Einheiten der einzelnen Kulturen finden Sie im Anhang unter Neue Einheiten und Technologien.

Infanterie



Adlerkrieger & Elite-Adlerkrieger

Schnelle Infanterieeinheit mit hoher Sichtweite, Durchschlagspanzerung, Widerstand gegen Bekehrung, Angriffsbonus gegen Mönche und geringem Angriffsbonus gegen Belagerungswaffen und berittene Einheiten. Kulturen ohne Kavallerie (Azteken und Maya) beginnen das Spiel mit einem Adlerkrieger anstatt eines berittenen Spähers.

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen
Weiterentwicklungen

Kaserne
Bogenschützen, Mönche, Belagerungswaffen
Infanterieeinheiten, leichte Kanoniere
Lebenspunkte; El Dorado
(Spezialtechnologie der Maya, wird in der Burg entwickelt)
Angriffsstärke; Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede)
Blumenkriege (aztekische Spezialtechnologie, Entwicklung in der Burg)
Rüstungsklasse; Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Sichtweite; Fährtenlesen (Kaserne)
Geschwindigkeit; Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren;
Glaube, Ketzerei, (Kloster)

Bei den Azteken waren die Kampfkünste hoch angesehen, und Krieger gewannen durch Auszeichnungen im Kampf und militärische Ränge an gesellschaftlichem Ansehen. Einer der höheren Ränge war der des Adlerkriegers. Diese Kämpfer trugen einen farbenfrohen Kopfputz aus Adlerfedern und Kluft, die ihre militärische Bedeutung betonten. Auf Grund ihrer leichten Panzerungen waren die Adlerkrieger flink und wendig. Sie waren die schnellen, leichten Truppen der Azteken, die sich blitzartig auf den Gegner stürzten. Im Kampf gegen die Europäer mit ihren Rüstungen und Waffen aus Stahl waren sie jedoch stark im Nachteil.

Den besten Adlerkriegern wurde der Elitestatus verliehen. Sie waren die Elitekämpfer der Adlerkrieger und führten die Einsätze an, bei denen Gegner ausgeschaltet oder gefangen genommen wurden.



Hellebardier

Stärker als Pikenier. Angriffsbonus gegen berittene Einheiten und Kriegselefanten

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen

Weiterentwicklungen

Kaserne
Berittene Einheiten, Kriegselefanten
Infanterie, Bogenschützen, Skorpione und Mangeln, Leichte Kanoniere
Angriffsstärke; Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzöfen (Schmiede)
Rüstungskategorie; Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Sichtweite; Fährtenlesen (Kaserne)
Geschwindigkeit; Knappen (Kaserne)
Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber
Mönchen u. Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Die Hellebarde war ein Langspieß, der im Mittelalter entwickelt wurde und gegen Rüstungsträger, speziell zu Pferde, eingesetzt wurde. Sie bestand aus einem ca. zwei Meter langen Schaft mit einem Axtblatt vorne, einer Speerspitze oben und einer dünnen Spitze hinten. Die Speerspitze diente dazu, Reiter abzuwehren. Mit der dünnen Spitze wurde auf die Rüstung der Angreifer eingeschlagen, wodurch selbst die stärkste Panzerung durchbohrt werden konnte. Bei beidhändigem Einsatz zerteilte das Axtblatt Rüstungen, Arme und Helme. Beim Schwingen der Hellebarde war der Soldat für einen Augenblick ungeschützt, so dass die Waffe am besten in einer Formation eingesetzt wurde, in der andere Männer Schutz geben konnten.



Jaguarkrieger & Elite-Jaguarkrieger

Aztekische Spezialeinheit. Angriffsbonus gegen andere Infanterie-einheiten.

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen

Burg
Infanterie
Bogenschützen, Mangeln, leichte Kanoniere, berittene Bogenschützen

Weiterentwicklungen

Angriffsstärke; Schmiedekunst, Eisengießen, Schmelzofen (Schmiede); Blumenkriege (aztekische Spezialtechnologie in der Burg)

Rüstungsklasse Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)

Sichtweite; Fährtenlesen (Kaserne)

Geschwindigkeit; Knappen (Kaserne)

Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Ein weiterer militärischer Rang der Azteken war der Jaguarkrieger, der stärker gepanzert und bewaffnet war als der Adlerkrieger. Diese Krieger bildeten wahrscheinlich die Schwere Infanterie, die den Rumpf der gegnerischen Armee angriff. Sie hatten im Kampf Vorteile gegen die leichteren Truppen, wenn diese überrascht wurden oder unvorsichtig genug waren, die schwerer gepanzerten Jaguarkrieger direkt anzugreifen. Jaguarkrieger trugen Kopfschmuck und Kleidung aus Jaguarfell. Der Jaguar wurde als Zeichen für die Krieger gewählt, weil er das gefährlichste Raubtier des mittelamerikanischen Dschungels war. Im Kampf trugen die Jaguarkrieger ein Schwert mit einer Klinge aus Obsidian, die macana genannt wurde. Zwar besaß die macana nicht die Durchschlagskraft von stählernen Waffen, doch war sie dafür rasiermesserscharf.

Den besten Jaguarkriegern wurde der Elitestatus verliehen. Diese Veteranen mit ausgewiesenen Fähigkeiten trugen die besten Waffen und waren die effektivsten Krieger, die zur Verfügung standen.



Bogenschützen



Sederpfeilschütze & Elite-Sederpfeilschütze

Spezialeinheit der Maya. Stärker, schneller und besser gepanzert als andere Bogenschützen, aber mit geringerer Angriffsstärke.

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen

Schwach gegen

Burg
andere Bogenschützen, langsame Einheiten (Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten)

Kavallerie, Plänkler, andere schnelle Einheiten (Adlerkrieger, Freischärler)

Weiterentwicklungen

Angriffsstärke; Chemie (Universität)

Angriffsstärke, Reichweite; Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Rüstungsklasse; gefütterte Rüstung für Bogenschützen, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)

Treffsicherheit; Ballistik (Universität), Daumenring (Schießanlage)

Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Die Ureinwohner Mittelamerikas hatten den Bogen entwickelt und ihn im Kampf verwendet. Ihre Bogentechnologie war jedoch im Vergleich zum asiatischen Verbundbogen und dem englischen Langbogen nicht sehr fortgeschritten. Die Bogenschützen waren in der Lage, gezielt Verletzungen herbeizuführen, wenn die Gefangennahme des Gegners Vorrang hatte. Wie alle anderen Maya-Krieger trugen auch die Bogenschützen charakteristische Kostüme, damit die Befehlshabenden sie unterscheiden und richtig einsetzen konnten. Im Vergleich zu anderen Kriegern war der Rang eines Bogenschützen niedrig, so dass Männer von niederem Stand und mit geringeren Fähigkeiten in ihre Reihen aufgenommen wurden. Angesehene, ehrgeizige Männer wurden in die Reihen der Adlerkrieger aufgenommen, wo sie die Gelegenheit hatten, Gefangene zu machen.

Die besseren, erfahreneren Bogenschützen wurden Elite-Federpfeilschützen. Sie waren besonders wichtig, wenn ein Sieg absolut erforderlich war, da sie die Fähigkeit hatten, Feinde schnell zu töten und deren Moral in einem Pfeilhagel zu begraben.



Kriegswagen & Elite-Kriegswagen

Koreanische Spezialeinheit. Schwer gepanzerte Bogenschützeneinheit (Die Koreaner haben zwei Spezialeinheiten; die andere ist das Schildkrötenschiff, eine Hafeneinheit.).

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen
Weiterentwicklungen

Burg

Infanterie, Bogenschützen

Kavallerie, Plänkler, Pikeniere, Kamelreiter

Angriffsstärke; Chemie (Universität)

Angriffsstärke, Reichweite; Befiederung, Bodkin-Pfeil, Armschutz (Schmiede)

Rüstungsklasse; gefütterte Rüstung für Bogenschützen, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)

Treffgenauigkeit; Ballistik (Universität), Daumenring (Schießanlage)

Geschwindigkeit; Pferdehaltung (Stall)

Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)

Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube (Kloster)

Das koreanische Königreich Koryo wurde oft von allen Seiten angegriffen – von China, von Barbarenvölkern aus dem Norden wie z.B. den Mongolen und von Piraten. Um zu überleben, wurde ein starkes Militär benötigt. Aus den wenigen verbliebenen Aufzeichnungen geht hervor, dass die Koryo einfallsreiche Krieger waren, vielleicht die Ersten, die im Kampf Raketen und eine Art Wagen einsetzten. Ganze Wagenkolonnen konnten im offenen Gelände zeitweilig in Festungen verwandelt werden und bildeten so eine mobile, jedoch widerstandsfähige Verteidigungsposition gegen berittene Gegner. So wurde auch der Kriegswagen eingesetzt, ein klassischer Streitwagen mit sensenförmigen Klingen und beweglichen Verteidigungsplattformen, von denen aus Bogenschützen einigermaßen gesichert schießen konnten.



Kavallerie



Konquistador & Elite-Konquistador

Spanische Spezialeinheit. Berittener Leichter Kanonier. Stark im Nahkampf, ungenau bei größeren Entfernungen. (Die Spanier haben zwei Spezialeinheiten, die andere ist der Missionar, eine Mönchseinheit.)

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen
Weiterentwicklungen

Burg
Schwertkämpfer, Mönche, Deutschritter, Kriegselefanten
Ritter, Kamelreiter, Pikeniere
Rüstungsklasse; gefütterte Rüstung für Bogenschützen, Lederrüstung für Bogenschützen, Kettenhemd für Bogenschützen (Schmiede)
Lebenspunkte; Zuchtauswahl (Stall)
Geschwindigkeit; Pferdehaltung (Stall)
Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Die spanischen Abenteurer, die sich aufmachten, die Neue Welt zu entdecken, wurden Konquistadoren genannt. Diese Männer waren einerseits Adelsöhne und andererseits Söldner, die auf Abenteuer und Beute aus waren. Die meisten waren Soldaten, die nicht in Sold standen. In der Neuen Welt angekommen, befanden sie sich waffentechnisch eindeutig im Vorteil, da die Eingeborenen ihren stählernen Schwertern, Feuerwaffen und Lanzenreitern nur wenig entgegensetzen konnten. Das Pferd löste bei den Eingeborenen zunächst besondere Furcht aus. Reiter wurden für unbekannte Wesen gehalten, halb Mensch, halb Tier. Aufgrund der Ausbreitung europäischer Krankheiten und strategischer Bündnisse mit den Eingeborenen gelang es lächerlich kleinen Konquistadoren-Armeen, die beiden großen amerikanischen Indianerkulturen, die Azteken und die Inka, mit relativer Leichtigkeit zu erobern.

In den Reihen der europäischen Abenteurer, die die Neue Welt in Besitz nahmen, gab es ausgezeichnete Soldaten mit großer Entschlossenheit, die zu Elite-Konquistadoren wurden. Sie führten die Angriffe gegen scheinbar unüberwindliche Übermächte an und triumphierten aufgrund ihrer überlegenen Waffen und ihres eisernen Willens.



Husar

Stärker als leichte Kavallerie, Angriffsbonus gegen Mönche, widersteht Bekehrungen.

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen

Schwach gegen
Weiterentwicklungen

Stall
Bogenschützen, Berittene Bogenschützen,
Belagerungswaffen, Mönche
Pikenierte, Ritter, Kamelreiter
Angriffsstärke; Schmiedekunst, Eisengießen,
Schmelzofen (Schmiede)
Rüstungsklasse; Schuppenpanzer, Kettenhemd,
Plattenpanzer (Schmiede)
Lebenspunkte; Zuchtauswahl (Stall)
Geschwindigkeit; Pferdehaltung (Stall)
Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u.
Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Im 15. Jahrhundert setzten die Ungarn ein Korps aus leichten Kavalleriesoldaten ein, die so genannten Husaren. Diese waren ausgezeichnete Reiter, die das Reiten von Kindesbeinen an in den Grassteppen der ungarischen Ebenen trainierten. Sie trugen farbenprächtige Uniformen, die ihnen zusätzliche Bedeutung verliehen. Während die Armee marschierte, dienten die Husare als Späher und griffen gegebenenfalls auch an. Notfalls kämpften sie auch in der Schlacht, waren aber normalerweise zu schwach bewaffnet und gepanzert, um es mit Schwerer Infanterie oder Kavallerie aufzunehmen. Besonders wirkungsvoll waren die Husaren, wenn der Gegner die Flucht ergriffen hatte, denn die schnellen Reiter konnten die ungeordneten Truppen dann leicht überrennen und niedermetzeln. Die leuchtenden Uniformen und das unerschrockene Verhalten übten eine große Anziehung auf andere Nationen aus, und Husare waren auch in späteren Armeen vertreten, insbesondere während der Herrschaft Napoleons. Eine britische Husareneinheit wurde während des Koreakriegs eingesetzt, damals jedoch schon als Panzerbesatzung.



Tarkan & Elite-Tarkan

Hunnische Spezialeinheit. Kavallerieeinheit, die besonders wirkungsvoll gegen Gebäude ist, ideale Plünderer.

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen

Schwach gegen

Burg
Gebäude, Bogenschützen, Berittene Bogenschützen,
Belagerungswaffen, Mönche
Pikenierte, Ritter, Kamelreiter

Weiterentwicklungen

Angriffsstärke; Schmiedekunst, Eisengießen, Metallurgie (Schmiede)
Rüstungsklasse; Schuppenpanzer, Kettenhemd, Plattenpanzer (Schmiede)
Lebenspunkte; Zuchtauswahl (Stall)
Geschwindigkeit; Pferdehaltung (Stall)
Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Der Steigbügel verlieh den Hunnen einen Vorteil gegenüber anderen Armeen, als sie im 3. Jahrhundert in Richtung Westen vordrangen. Sie stemmten sich in ihre Steigbügel und ritten mit einer Lanze bewaffnet auf ein Ziel zu. Die Lanzenspitze übertrug dank des Steigbügels die kombinierte Bewegungsenergie von Ross und Reiter. Zuvor waren Reiter nur selten so effektiv mit Lanze oder Speer umgegangen. Das Auftauchen Tausender berittener Barbaren, die Speere dermaßen wirkungsvoll einsetzten, führte gegen Ende des Altertums zu einschneidenden Veränderungen in der Kriegsführung. Die römischen Legionen sahen sich gezwungen, ihre berittenen Einheiten zur Unterstützung der Fußtruppen zu verstärken und mussten schließlich Reiter der Barbaren als Söldner anheuern. Die Helden der hunnischen und später der mongolischen Armeen wurden Tarkane genannt.

Die Besten der leicht gepanzerten hunnischen Reiter stiegen in den Rang des Elite-Tarkans auf. Sie waren ausdauernde Reiter, schlugen überraschend zu und konnten sich ebenso schnell zurückziehen, wenn die Situation ungünstig war. Die Agilität der Elite-Tarkane machte sie zu gefürchteten Plünderern, ihr Status als leichte Kavallerieeinheit wirkte sich jedoch im Nahkampf gegen schwer gepanzerte Reiter nachteilig aus.



Belagerungswaffen



Petarde

Mit Sprengstoff bestückte Infanterieeinheit. Wirkt verheerend gegen Gebäude, keine Wirkung gegen andere Einheiten.

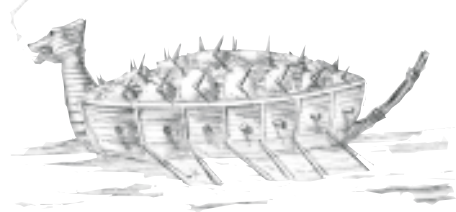
Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen

Burg
Gebäude, Wälle, Belagerungswaffen
Bogenschützen, Skorpione, Berittene Bogenschützen, Mägen

Weiterentwicklungen

Angriffsstärke; Belagerungsingenieure (Universität)
Erschaffungszeit; Wehrpflicht (Burg)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube, Ketzerei (Kloster)

Schießpulver wurde im Mittelalter hauptsächlich als Treibladung für Feuerwaffen und Kanonen verwendet, fand jedoch schließlich auch als Sprengstoff Verwendung. Sprengladungen, so genannte Petarden, wurden eingesetzt, um Burgtore und andere Hindernisse zu beschädigen oder niederzureißen. Der Begriff Petarde stammt von einem französischen Wort für Blähung. Bei sehr gefährlichen Einsätzen trug ein bewaffneter Soldat die Petarde zum Einsatzort und steckte die Lunte an. Wenn diese nicht einwandfrei abbrannte, oder die Ladung aus irgendeinem Grund zu früh explodierte, "ging der Schuss nach hinten los", ein Ausdruck, der noch heute für einen fehlgeschlagenen Plan verwendet wird.



Schiffe



Schildkrötenschiff & Elite-Schildkrötenschiff

Koreanische Spezialeinheit. Langsames, schwer bewaffnetes Kriegsschiff, wirkungsvoll im Nahkampf gegen andere Schiffe. Schildkrötenschiffe können im Hafen gebaut werden, sobald eine koreanische Burg vorhanden ist. (Die Koreaner haben zwei Spezialeinheiten, die andere ist der Kriegswagen, eine Schützeneinheit.)

Bauen in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen
Weiterentwicklungen

Hafen
Feuer-Triremen, Brander
Belagerungskanonen, Mönche
Rüstungsklasse; Kielholen (Hafen)
Geschwindigkeit; Trockendock (Hafen)
Kosten; Schiffbauer (Hafen)
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u. Missionaren; Glaube, (Kloster)

Als Korea 1592 von japanischen Samurai angegriffen wurde, hing sein Schicksal und vielleicht auch das von China davon ab, ob die Nachschublinien der Invasoren zur See in der Meerenge von Korea unterbrochen werden konnten. Der koreanische Admiral Yi Sun-shin erzielte zwei große Siege vor der Südküste Koreas mit der Hilfe von Schildkrötenschiffen, den ersten gepanzerten Kriegsschiffen der Welt. Diese ruderbetriebenen, flachen Schiffe hatten eine Reihe von Kanonen an ihren Breitseiten. Die Seiten und das Oberteil waren abgerundet und geformt wie der Panzer einer Schildkröte. Für den Einsatz auf hoher See waren sie eher ungeeignet, dafür aber in küstennahen Gewässern mit nur geringem Seegang sehr effektiv. Im Kampf waren die japanischen Schiffe gegen sie stark im Nachteil. Die meisten Geschosse glitten an dem abgerundeten Panzer ab. Die feindlichen Enterturps fanden keine Öffnungen, durch die sie hätten eindringen können. Die ungepanzerten Feindschiffe wurden von ihren Kanonen schnell außer Gefecht gesetzt.

Andere Einheiten



Missionar

Spanische Spezialeinheit. Bewegt sich schneller als ein Mönch, hat aber geringere Sicht- und Reichweite. Missionare können keine Reliquien transportieren. Ansonsten bekehren Missionare feindliche Einheiten und heilen verbündete Einheiten genauso wie Mönche. Missionare können im Kloster erschaffen werden, sobald eine spanische Burg vorhanden ist. (Die Spanier haben zwei Spezialeinheiten, die andere ist der Konquistador, eine Kavallerieeinheit.)

Ausbilden in
Wirkungsvoll gegen
Schwach gegen
Weiterentwicklungen

Kloster
Deutschritter, Kriegselefanten
Bogenschützen, Ritter, Leichte Kavallerie, Freischärler
(alle im Kloster)
Bekehrung einiger Gebäude, Belagerungseinheiten;
Erlösung
Bewegungsgeschwindigkeit; Eifer
Lebenspunkte; Heiligkeit
Bekehrung anderer Mönche; Sühne
Größere Bekehrungsreichweite; Blockdruck
Geringere Erholungszeit; Illumination, Theokratie
Resistenz Ihrer Einheiten gegenüber Mönchen u.
Missionaren; Glaube, Ketzerei



Als die Europäer langsam begriffen, dass Kolumbus das Tor zu zwei vollständigen Kontinenten aufgestoßen hatte, erwachte in ihnen das Verlangen, die potenziell riesige eingeborene Bevölkerung zum Christentum zu bekehren. Spanier, Portugiesen und andere europäische Nationen entsandten Mönche, so genannte Missionare, in die Neue Welt, um ihr Bekehrung und Erlösung zu bringen. Ein Missionar musste einen starken Glauben, eine gute Konstitution und großen Eifer mit sich bringen. Oft fanden sie sich in der Wildnis unter Menschen wieder, die eine gänzlich andere Kultur und einen anderen Glauben hatten. Viele der Missionare verloren die Hoffnung oder wurden von Eingeborenen, die sich der Bekehrung widersetzen oder die die Missionare mit den sie begleitenden Krankheiten und Eroberungen gleichsetzten, gefoltert und getötet.

Kapitel IV

Technologien

Die Conquerors Expansion enthält eine Reihe neuer Technologien, die die ökonomischen und kriegerischen Fähigkeiten Ihrer Kulturen verbessern. Zusätzlich verfügt jede Kultur nun über eine eigene Spezialtechnologie. Weitere Informationen über die Technologien der einzelnen Kulturen finden Sie im Anhang unter Neue Einheiten und Technologien.

Wirtschafts- und Militärtechnologien



Zuchtauswahl

Die Entwicklung der Zuchtauswahl (im Stall) verbessert die Lebenspunkte von allen berittenen Einheiten.

Im Mittelalter wurden unterschiedliche Pferderassen für die Krieger benötigt: für große Entfernungen, Späheinsätze, als Zugtiere oder Schlachtrösser. Eine sorgsame Zuchtauswahl ermöglichte das allmähliche Entstehen unterschiedlicher Geblüte, die diesen Anforderungen gerecht wurden. Völker, die über weite Grassteppen verfügten, zeigten besonderes Geschick bei der Pferdezucht. Im Nahen Osten und in Asien wurden mit ähnlich hohem Aufwand Rennkamele oder besonders ausdauernde Kamele für die Karawanen gezüchtet.



Karawane

Die Erschaffung von Karawanen (auf dem Marktplatz) erhöht die Geschwindigkeit von Marktkarren und Handelskoggen, damit diese schneller Gold sammeln können.

Wo anfangs einzelne Bauern mit ihrem Karren auf den Markt gingen, nahm der Handel bald komplexere Formen an. Unternehmungen aus mehreren Karren und Lastentieren pendelten zwischen den Städten hin und her. Karawanen aus Packpferden oder anderen Fuhrwerken waren effektiver, da sie auf längeren Strecken einfacher zu führen und zu schützen waren. Das Wort Karawane stammt aus Persien und bezeichnet normalerweise Handelsgesellschaften, die Wüsten oder feindliche Gebiete durchqueren. Die wohl berühmtesten Karawanenrouten des Mittelalters waren die Seidenstraße von China nach Konstantinopel oder entlang der östlichen Mittelmeerküste.



Kräutermedizin

Die Entwicklung der Kräutermedizin (im Kloster) verkürzt den Heilungsprozess von Einheiten, die in Gebäuden einquartiert sind.

Obwohl die humanistisch geprägten Gesellschaften die Studien der Anatomie und Physiologie vorantrieben, blieb die Medizin vor den wissenschaftlichen und industriellen Umwälzungen im 18. und 19. Jahrhundert eine Wissenschaft, die auf praktischem Wissen basierte. In der Praxis entdeckte Arzneien und Heilmethoden wurden zuerst durch mündliche Überlieferung, dann schriftlich fixiert weitergegeben. Bei der Heilung von Krankheiten spielte die Kräutermedizin, die äußere Anwendung oder Einnahme von in der Praxis getesteten Kräutermischungen, eine entscheidende Rolle. Einen erfahrenen Kräutermediziner unter sich zu haben, bedeutete für die Menschen der mittelalterlichen Städte und Dörfer einen großen Segen.



Ketzerei

Die Entwicklung der Ketzerei (im Kloster) führt dazu, dass Einheiten sterben, anstatt von feindlichen Mönchen oder Missionaren bekehrt zu werden. Sie verlieren zwar die Einheit, sie läuft jedoch nicht zum Gegner über.

Im Verlauf des Mittelalters sah sich die Christenheit in Europa einer Reihe von Bedrohungen gegenüber, darunter auch die Ketzerei. Der Begriff wurde erstmals im 13. Jahrhundert gebraucht und bezeichnete eine Doktrin oder Meinung, die im Widerspruch zum Glaubensdogma der Kirche stand. Neue Meinungen und Auffassungen kamen mit Besorgnis erregender Schnelligkeit auf. Bibelkundige Gelehrte schlugen neue Auslegungen der heiligen Schrift vor. Der Kontakt mit heidnischen Religionen führte in den Randgebieten zu Verzerrungen der Lehrmeinung. Jeder, der die Lehren der Bibel neu interpretierte, lief Gefahr, der Ketzerei beschuldigt zu werden. Der Glaube an ketzerische Standpunkte wurde von den Kirchenführern als schwere Sünde angesehen, und einmal verurteilt, verbrannten viele Ketzer auf dem Scheiterhaufen.



Parthisches Manöver

Die Entwicklung des parthischen Manövers (in der Schießanlage) verbessert die normale und die Durchschlagspanzerung von berittenen Bogenschützen.

Die berittenen Bogenschützen von Parthien, heute ein Teil des Irans, waren berühmt für ihre Fähigkeit, Pfeile auf Verfolger abzufeuern, gleichgültig ob sie sich auf einem echten oder einem Scheinrückzug befanden. Die

Fähigkeit, während des Rückzugs auf Verfolger zu schießen, wirkte auf die Feinde sehr verwirrend, besonders dann, wenn diese nicht in der Lage waren aufzuschließen. Obwohl die Parther ein antikes Volk waren, wurden ihre Taktiken von späteren Kulturen, die berittene Bogenschützen einsetzten, übernommen, und ihr Name bleibt mit dem Manöver verbunden.



Theokratie

Entwicklung der Theokratie (im Kloster). Bekehrt eine Gruppe von Mönchen oder Missionaren eine feindliche Einheit, so verliert nur einer der Mönche (oder Missionare) seinen Glauben und muss ausruhen, bevor er die nächste Bekehrung vornimmt. Theokratie verbessert die Leistungsfähigkeit einer Gruppe von Mönchen beträchtlich, verschlechtert aber die Steuerbarkeit des einzelnen.

Theokratien, Gottesherrschaften, wurden von Herrschern regiert, von denen angenommen wurde, dass sie göttlichen Rat und Beistand erhielten. Wenn das Volk daran glaubte, stand es fast uneingeschränkt hinter den Weisungen und Befehlen der Regierung. In solchen Gesellschaftsformen besaßen religiöse Führer und Geistliche große Macht. Bei Kontakt mit Kulturen, in denen der religiöse Glaube nicht so stark verwurzelt war, konnte es binnen kurzer Zeit zu einer großen Zahl von Bekehrungen kommen.



Daumenring

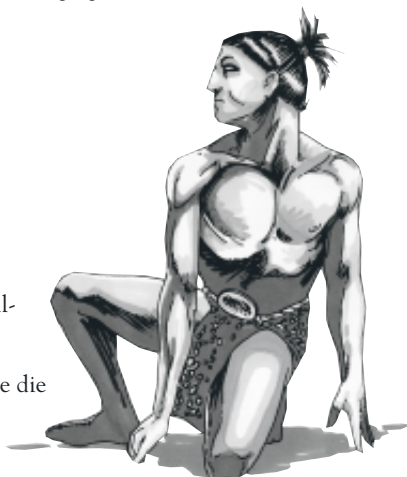
Die Entwicklung des Daumenrings (in der Schießanlage) erhöht die Feuergeschwindigkeit und Treffsicherheit von Bogenschützen.

Normalerweise wurde im Mittelalter die Bogensehne bis zur Brust zurückgezogen und der Pfeil dann abgefeuert. Die englischen Langbogenschützen zogen die Sehne bis an die Wange zurück und erhöhten so die Reichweite ihrer Pfeile. In Asien entwickelten Bogenschützen einen Daumenring, der es ermöglichte, die Sehne bis zum Ohr oder noch weiter zurückzuziehen. Diese Verbesserung ergab zusammen mit den sehr leistungsstarken Kompositbögen eine äußerst effektive Waffe.

Spezialtechnologien



Jede Kultur verfügt über eine Spezialtechnologie, die kein anderes Volk entwickeln kann. Normalerweise werden durch die Spezialtechnologie die Spezialeinheit oder der Teambonus einer Kultur verbessert.



(Azteken) Blumenkriege

Die Entwicklung von Blumenkriegen (in der Burg) erhöht die Angriffsstärke aller Infanterieeinheiten.

Wenn die normalen Auseinandersetzungen zwischen den Städten und Staaten nicht genügend Opfer für die religiösen Riten erbrachten, vereinbarten die Azteken und ihre Nachbarn so genannte Blumenkriege. Die Krieger zogen enthusiastisch in diese Kriege, denn dies war ihre Gelegenheit, Ruhm und Ansehen zu gewinnen.

(Britten) Freisassen

Die Erschaffung von Freisassen (in der Burg) erhöht die Reichweite von Bogenschützen und die Angriffsstärke von Türmen.

Der in Wales entwickelte Langbogen wurde unter Eduard I., der seinen Nutzen als einer der Ersten erkannte, zur bevorzugten Waffe der Briten. Britische Langbogenschützen verursachten im Verlauf des Hundertjährigen Kriegs bei den französischen Armeen große Verluste. Die britischen Freisassen, die so genannten Yeomen, waren sehr geschickt und durch Eigeninteresse hoch motiviert. Der Sold und der Anteil der Beute aus einem erfolgreichen Feldzug in Frankreich konnte einem Mann zu einem erfolgreichen Start ins Geschäftsleben verhelfen.

(Byzantiner) Logistik

Die Entwicklung der Logistik (in der Burg) verleiht den gepanzerten Reitern zusätzliche Angriffsstärke durch Niederreiten.

Die byzantinische Kultur überlebte ihr römisches Pendant um mehr als tausend Jahre, hauptsächlich durch den geschickten Einsatz kleinerer Elitetruppen gegen schlechter bewaffnete oder schlechter ausgebildete Gegner. Hochmotivierte Truppen, gut ausgebildete Offiziere, starke militärische Traditionen und eine zuverlässige Logistik ergaben zusammen Armeen, deren Kampfkraft in keinem Verhältnis zu ihrer Größe stand. Das Rückgrat der Armeen bildeten die gepanzerten Reiter, die ihre Gegner mit Pfeilen aus der Distanz angreifen oder in einem Sturmangriff niederreiten konnten.

(Kelten) Keltischer Zorn

Die Entwicklung des keltischen Zorns (in der Burg) erhöht die Lebenspunkte von Waffenschmiede-Einheiten.

Die keltischen Krieger Britanniens waren als sehr gefühlsbetonte Kämpfer bekannt, die in ihrer Kampfmoral großen Schwankungen unterlagen. Die Furor Celtica, der keltische Zorn, war ein Zustand großer Aggressivität, dem jeder Gegner zu entgehen versuchte. Gelang es, dem Wutausbruch zu widerstehen, konnte dieser plötzlich verschwinden und sich in Panik verwandeln. Gelang es den keltischen Anführern, den Zorn ihrer Soldaten zu kontrollieren, erreichte deren Kampfkraft oft ein beängstigendes Ausmaß.



(Chinesen) Raketentechnik

Die Entwicklung der Raketentechnik (in der Burg) verleiht den Chu Ko Nu und Skorpionen mehr Durchschlagskraft.

Den Chinesen wird allgemein die Erfindung des Sprengstoffs zugeschrieben, den wir heutzutage Schießpulver nennen. Sie verwendeten ihn hauptsächlich zum Antrieb von Raketen, sowohl zum Vergnügen als auch für militärische Zwecke. Obwohl die Chinesen nie exakte Entwürfe für die Raketen anfertigten, konnten sie sie dennoch wirkungsvoll gegen Feinde einsetzen, die noch keine Erfahrung im Umgang mit diesen Furcht erregenden Waffen hatten. Raketen verbreiteten Lärm und Gestank, spuckten Feuer und bewegten sich mit hoher Geschwindigkeit. Der Schaden, der durch den bloßen Treffer einer Rakete entstand, wurde noch erhöht, wenn die Rakete eine Sprengladung mit sich führte.

(Franken) Bartaxt

Die Entwicklung der Bartaxt (in der Burg) vergrößert die Reichweite von Axtwerfern.

Die Bartaxt erhielt ihren Namen durch das verlängerte Unterteil der Schneide, wodurch diese weitaus länger wurde als die eigentliche Verbindung zum Axtstiel. Die Bartaxt stellt eine Weiterentwicklung der Franziska dar, der Wurfaxt, die den Franken ihren Namen gab. Die Bartaxt wurde geschleudert oder im Nahkampf eingesetzt. Bevor die Franken Kavallerie einsetzten, kämpften sie in massiven Formationen. Beim Vorrücken auf den Feind schleuderten die vordersten Reihen ihre Äxte. Die Reihen des Feindes wurden in Unordnung gebracht, es gab Verwundete, oder die Äxte blieben in den Schildern stecken, wodurch deren Handhabung erschwert wurde. Die Franken suchten dann mit zusätzlichen Äxten oder Schwertern rasch den Nahkampf.

(Goten) Anarchie

Die Entwicklung der Anarchie (in der Ritterzeit in der Burg) ermöglicht das Erschaffen von Huskarls in der Kaserne. (Die Goten verfügen über zwei Spezialtechnologien, die andere ist die Mobilität.)

Das gotische StamMESSsystem eignete sich hervorragend für eine Gesellschaft, die eigentlich ständig in Bewegung war, an einem Ort kämpfte und sich an einem anderen niederließ, keines von beidem jedoch für längere Zeit. Diese Flexibilität hatte zur Folge, dass sie plötzlich und ohne Vorwarnung an einem Ort auftauchen, genauso schnell aber auch wieder verschwinden konnten. Die Streitkräfte der Goten gehörten aufgrund der nicht vorhandenen industriellen Infrastruktur nie zu den am besten ausgerüsteten, aber es gab niemanden, der sich sicher fühlte, wenn auch nur das Gerücht umging, sie seien wieder auf Wanderschaft.

(Goten) Mobilität

Die Entwicklung der Mobilität (in der Imperialzeit in der Burg) verkürzt die Erschaffungszeit von Kaserneneinheiten. (Die Goten verfügen über zwei Spezialtechnologien, die andere ist die Anarchie.)

Als Nomadenvolk hatten die Goten die Fähigkeit, Armeen in kürzester Zeit ins Feld zu führen. Im Grunde fußte ihre ganze Kultur auf einer Armee, die sich ständig auf dem Feldzug befand. Das Kriegshandwerk lernte ein Gote schon von Kindesbeinen an. Die gesamte männliche Bevölkerung konnte innerhalb von

Stunden kampfbereit gemacht werden. Rivalisierende Stämme lernten schnell, die Goten nach Möglichkeit nicht zu nahe kommen zu lassen und sie keinesfalls unnötig gegen sich aufzubringen.

(Hunnen) Atheismus

Die Entwicklung des Atheismus (in der Burg) verlängert die Spielzeit bei Reliquien- und Weltwunder-Siegen für alle Spieler und reduziert die Kosten für Spion-Technologien.

Das Heidentum bzw. das gänzliche Fehlen eines Glaubens auf Seiten der Hunnen war unvereinbar mit den Vorstellungen der Römer, die die Hunnen für Untermenschen hielten. Die Hunnen waren nicht belastet durch die Vorschriften einer strukturierten Religion. Soziale und religiöse Gesetze hätten eine Kultur, die sich ständig auf der Wanderschaft befand, zu sehr eingeschränkt. Die Hunnen setzten wenig Vertrauen in Statuen und Artefakte, sondern konzentrierten sich auf das Hier und Jetzt.



(Japaner) Kataparuto

Die Entwicklung von Kataparuto (in der Burg) bewirkt, dass Triboke schneller aufgebaut bzw. gepackt werden und erhöht ihre Feuergeschwindigkeit.

Als noch die Samurai-Traditionen das gesellschaftliche Leben in Japan bestimmten, war die gesamte Kultur auf das Verhalten des einzelnen Kriegers ausgerichtet. Später, als eher pragmatisch denkende Männer die Macht ergriffen, wurde gesteigerter Wert auf den effektiven Einsatz großer Armeen gelegt, zu denen oft auch Männer aus den unteren sozialen Schichten gehörten. Neue Technologien wurden angenommen, besonders die Feuerwaffen, aber auch bessere Belagerungswaffen, um feindliche Festungen zu erstürmen. Die letzte große Schlacht der Samurai wurde durch eine Belagerungswaffe entschieden, die eine Festung unhaltbar machte.

(Koreaner) Shinkichon

Durch die Entwicklung der Shinkichon-Raketentechnik (in der Burg) wird die Reichweite von Mangeln vergrößert.

Obwohl den Chinesen die Erfindung des Schießpulvers zugesprochen wird, glauben doch viele, dass im koreanischen Königreich von Koryo das erste Mal Raketen und vielleicht auch Schießpulver als Waffen eingesetzt wurden. Die Geschichtsschreiber dieser Zeit erwähnen die Bedeutung von Raketen und Kanonen für den Erfolg der Armeen von Koryo. Das lange Fortbestehen der Königreiche von Koryo und Choson setzte ein starkes Militär voraus, da sie nur das Meer und der Fluss Amnok von einer Unzahl von Feinden trennte.



(Maya) El Dorado

Die Entwicklung von El Dorado (in der Burg) erhöht die Lebenspunkte von Adlerkrieger.

Der Krieg ist meistens dann besonders brutal und schrecklich, wenn gänzlich unterschiedliche Kulturen aufeinander treffen. Die eingeborenen Bevölkerungen von Süd- und Mittelamerika wurden durch das Auftauchen der Konquistadoren mit ihren stählernen Panzern und Waffen, Pferden, Kriegshunden und Feuerwaffen stark erschüttert. Die Blutopfer, Rituale und der Fanatismus der Indianer wiederum schockierten die Spanier. Einmal im Kampfesrausch erwiesen sich die Maya als zähe Gegner, die ihre verborgenen Schätze hartnäckig verteidigten.

(Mongolen) Drill

Durch die Entwicklung von Drill (in der Burg) wird die Bewegungsgeschwindigkeit von Waffenschmiede-Einheiten erhöht.

Eines der Geheimnisse des großen Erfolgs der Mongolen war ihre Disziplin in der Schlacht. Die komplexen hierarchischen und traditionellen Strukturen der zivilisierteren Armeen der damaligen Zeit glichen die Mongolen durch schier endloses Exerzieren in ihren Steppen und Jagdrevieren aus. Die Geschwindigkeit, mit der die Mongolenarmeen sich bewegten und angriffen, verblüfften die schwerfälligeren und schwer gepanzerten gegnerischen Armeen.

(Perser) Mahouts

Die Erschaffung von Mahouts (in der Burg) erhöht die Geschwindigkeit von Kriegselefanten.

Der Einsatz von Elefanten in der Schlacht war schon immer problematisch, da diese Tiere schlecht sehen, dafür aber einen guten Geruchssinn haben, sich vergleichsweise langsam bewegen und äußerst sensibel auf Verletzungen reagieren. Die Perser entwickelten ein spezielles Training für Elefanten und ihre Reiter, die Mahouts, um deren Kampfverhalten zu verbessern.

(Sarazenen) Fanatismus

Die Entwicklung des Fanatismus (in der Burg) erhöht die Lebenspunkte von Kamelreitern und Mamelucken.

Zu den Stärken der großen moslemischen Armeen zählten ihre Schnelligkeit und das absolute Vertrauen in ihr Schicksal. Ihr starker Glaube minderte die natürliche Angst eines jeden Kriegers und verlieh ihnen eine Art von Unbesiegbarkheitsgefühl, dem ihre Gegner nur selten etwas entgegenzusetzen hatten. Daraus ergab sich, dass die sarazenischen Armeen oft Leistungen vollbrachten, die in keinem Verhältnis zu ihrer Größe und Ausrüstung standen.

(Spanier) Überlegenheit

Die Entwicklung der Überlegenheit (in der Burg) erhöht die Kampfkraft von Dorfbewohnern, wodurch sie sich besonders gut für den Einsatz in der Nähe der Front eignen.

Die Bauern Spaniens lebten in einer Zeit, in der das Leben für niemanden einfach war unter besonders schweren Umständen. Spanien war im Mittelalter lange Zeit Schauplatz von kriegerischen Auseinandersetzungen, als nämlich die christlichen Königreiche im Norden versuchten, den Sarazenen die Halbinsel, die diese im 8. Jahrhundert erobert hatten, wieder zu entreißen. Die spanischen Bauern waren aus diesem Grunde zeitweise auch Soldaten. Diesen Umstand sollte die französische Armee Anfang des 19. Jahrhunderts unter Napoleon auf schmerzliche Art und Weise erfahren.

(Teutonen) Zinnen

Die Entwicklung von Zinnen (in der Burg) erhöht die Reichweite von Burgen sowie die Angriffsstärke von Burgen, Türmen und Dorfcentren, da einquartierte Infanterieeinheiten nun wie Dorfbewohner Pfeile abschießen können.

Während andere Gruppen um die Befreiung des Heiligen Lands wetteiferten, konzentrierten sich die Teutonen bei ihren Kreuzzügen hauptsächlich auf Osteuropa. Sie entwickelten besonderes Geschick für die Konstruktion und den strategischen Einsatz von Burgen zur politischen Kontrolle der umliegenden Landstriche. Eine Hand voll Ritter und Soldaten in einer Burg reichten aus, um die Gegend im Umkreis von Meilen zu beherrschen.

(Türken) Artillerie

Die Entwicklung der Artillerie (in der Burg) erhöht die Reichweite von Kanonentürmen, Belagerungskanonen und Kriegsgaleonen.

Die frühen Feuerwaffen und Kanonen wurden von Experten und Söldnern bedient, die im Dienste des Meistbietenden standen. Im späten Mittelalter waren dies meist die Türken, die die wichtigen Handelsrouten in den Osten kontrollierten. Auf diese Weise sammelten die Türken viel Erfahrung im Umgang mit den neuen Waffen, die sie mit großer Wirkung gegen Konstantinopel und andere christliche Festungen einsetzten.

(Wikinger) Berserkerang

Die Entwicklung des Berserkerangs (in der Burg) verkürzt die Regenerationszeit von Berserkern.

Die extremen Wutausbrüche oder Anfälle geistiger Umnachtung, die die Wikinger-Berserker befielen, wurden Berserkerang genannt. Sie begannen mit Schauern, Schüttelfrost und Zähneklappern. Dann schien die Körpertemperatur mit einem Mal extrem anzusteigen, das Gesicht schwellte an und wurde purpurrot. War dieses Stadium erst einmal erreicht, heulte der Betreffende wie ein wildes Tier, verlor vollends die Kontrolle über sich (Augenzeugen berichten von Versuchen, Schilde zu durchbeißen) und metzelte wahllos alles und jeden nieder, der sich ihm in den Weg stellte. War der Anfall vorüber, verfiel der Berserker in Apathie und Depressionen, die Tage andauern konnten.

Neue Einheiten & Technologien

A Inhang

Technologien													
Neue Kulturen	Zeitalter	Hellebardier	Adlerkrieger	Elite-Adlerkrieger	Husar	Petarde	Zuchtauswahl	Karawane	Kräutermedizin	Ketzerei	Parthisches Manöver	Daumenring	Theokratie
		IV	III	IV	IV	III	II	III	III	III	IV	III	IV
Einheiten						Technologien							
 Azteken			⊕	⊕		⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
Britten		⊕				⊕		⊕					⊕
Byzantiner		⊕			⊕	⊕		⊕		⊕		⊕	⊕
Chinesen		⊕				⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
Franken						⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
Goten		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕				⊕
 Hunnen		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕		
Japaner		⊕				⊕		⊕			⊕	⊕	⊕
Kelten		⊕			⊕	⊕		⊕	⊕	⊕			
 Koreaner		⊕			⊕	⊕		⊕	⊕			⊕	⊕
 Maya		⊕	⊕	⊕		⊕		⊕	⊕	⊕		⊕	⊕
Mongolen					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	
Perser		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕		⊕		⊕	⊕
Sarazenen					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
 Spanier		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
Teutonen		⊕				⊕	⊕		⊕				⊕
Türken					⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
Wikinger						⊕		⊕		⊕		⊕	

Die Technologiebäume aller 18 Kulturen finden Sie in der Datei Techtree.pdf im Verzeichnis Docs auf der Conquerors Expansion-CD. Informationen darüber, wie Sie Acrobat Reader installieren, um die Technologiebäume ansehen und drucken zu können, finden Sie in der Info-Datei.

Eigenschaften der Einheiten

* Geändert gegenüber
Age of Kings



Azteken

Spezialeinheit: Jaguarkrieger (Infanterie rechnende Infanterie)

Spezialtechnologie: Blumenkriege (+4 Angriffsstärke für Infanterie)

Teambonus: Reliquien +33% Gold

- ⊕ Start mit Adlorkrieger, nicht Berittenem Späher
- ⊕ +5 Tragekapazität Dorfbewohner
- ⊕ Alle Militäreinheiten entstehen 15% schneller
- ⊕ Mönche haben +5 LP extra für jede Kloster-Technologie



Britten

Spezialeinheit: Langbogenschütze (Schütze)

Spezialtechnologie: Freisassen

(+1 Reichweite für Einfache Bogenschützen; +2 Angriffsstärke für Türme)

Teambonus: Schießanlage 20% schneller

- ⊕ Kosten für Dorfzentrum -50% Holz in Ritterzeit, Imperialzeit*
- ⊕ Einfache Bogenschützen +1 Reichweite Ritterzeit, +1 Imperialzeit (statt +2 gesamt)
- ⊕ Schäfer arbeiten 25% schneller



Byzantiner

Spezialeinheit: Gepanzerter Reiter (Infanterie brechende Kavallerie)

Spezialtechnologie: Logistik (Gepanzerte Reiter schaden durch Niederreiten)

Teambonus: Heilgeschwindigkeit Mönche +50%*

- ⊕ Gebäude +10% LP Dunkle Zeit, +20% Feudalzeit, +30% Ritterzeit, +40% Imperialzeit
- ⊕ -25% Kosten für Kamelreiter, Plänkler, Pikeniere, Hellebardiere
- ⊕ +20% Angriffsstärke für Feuer-Triremen
- ⊕ Voranschreiten zur Imperialzeit -33%



Chinesen

Spezialeinheit: Chu Ko Nu (schnell schießender Armbrustschütze)

Spezialtechnologie: Raketentechnik (+2 Durchschlagsangriff für Chu Ko Nu, +4 für Skorpione)

Teambonus: +45 Nahrung für Felder

- ⊕ +3 Dorfbewohner, aber -150 Nahrung u. -50 Holz beim Start *
- ⊕ Kosten für Technologien -10% Feudalzeit, -15% Ritterzeit, -20% Imperialzeit
- ⊕ Dorfzentren unterstützen 10 Bewohner
- ⊕ +50% Lebenspunkte für Brander



Franken

Spezialeinheit: Axtwerfer (Infanterie mit Reichweite)
Spezialtechnologie: Bartaxt (+1 Reichweite für Axtwerfer)

Teambonus: Ritter +2 Sichtweite

- ⊕ -25% Kosten für Burgen
- ⊕ +20% Lebenspunkte für Ritter
- ⊕ Weiterentwicklung Felder frei (Mühle erforderlich)



Goten

Spezialeinheit: Huskarl (Schützen brechende Infanterie)
Spezialtechnologien: Anarchie (Huskars in Kasernen erschaffen);

Mobilität (Kaserneneinheiten entstehen 50% schneller)

Teambonus: Kasernen 20% schneller

- ⊕ Kosten für Infanterie -10% Feudalzeit, -15% Ritterzeit, -25% Imperialzeit
- ⊕ +1 Angriffsstärke Infanterie gegenüber Gebäuden
- ⊕ +5 Angriffsstärke Dorfbewohner gegen Wildschweine, Jäger tragen +15 Fleisch*
- ⊕ +10 Bevölkerung in Imperialzeit



Hunnen

Spezialeinheit: Tarkan (Gebäude brechende Kavallerie)
Spezialtechnologie: Atheismus (+100 Jahre Dauer für Weltwunder-/Reliquiensieg; -50% Kosten für Spione/Verrat)

Teambonus: Stall ist 20% schneller

- ⊕ Keine Häuser erforderlich, aber -100 Holz beim Start
- ⊕ -25% Kosten für Berittene Bogenschützen Ritterzeit, -30% Imperialzeit
- ⊕ +30% Treffsicherheit Triboke



Japaner

Spezialeinheit: Samurai (Spezialeinheiten brechende Infanterie)
Spezialtechnologie: Kataparuto (Triboke feuern, packen u. entpacken schneller)

Teambonus: +50% Sichtweite für Galeeren

- ⊕ Fischkutter 2x LP; +2 Rüstungsklasse; Arbeitsgeschw. +5% Dunkle Zeit, +10% Feudalzeit, +15% Ritterzeit, +20% Imperialzeit
- ⊕ -50% Kosten für Mühle, Holzfällerlager, Bergarbeiterlager
- ⊕ Angriffsgeschw. Infanterie +10% Feudalzeit, +15% Ritterzeit, +25% Imperialzeit



Kelten

Spezialeinheit: Freischärler (schnelle Infanterie)

Spezialtechnologie: Keltischer Zorn
(+50% LP Waffenschmiede-Einheiten)

Teambonus: Waffenschmiede 20% schneller

- ⊕ Infanterie bewegt sich 15% schneller
- ⊕ Holzfäller arbeiten 15% schneller
- ⊕ +20% Feuergeschwindigkeit Belagerungswaffen
- ⊕ Keine Besitznahme von Schafen in Sichtweite einer keltischen Einheit



Koreaner

Spezialeinheiten: Kriegswagen (berittener Bogenschütze);

Schildkrötenschiff (gepanzertes Kriegsschiff)

Spezialtechnologie: Shinkichon (+2 Reichweite für Mägen u. Onager)

Teambonus: +1 Reichweite für Mägen u. Onager

- ⊕ Dorfbewohner +2 Sichtweite
- ⊕ +20% Arbeitsgeschw. für Steinbrucharbeiter
- ⊕ Weiterentwicklung Türme frei (f.Kanonenturm Chemie erforderlich)
- ⊕ +1 Reichweite für Türme Ritterzeit u. +1 Imperialzeit (statt +2 gesamt)



Maya

Spezialeinheit: Federpfeilschütze (starker Schütze)

Spezialtechnologie: El Dorado (+40 LP für Adlerkrieger)

Teambonus: -50% Kosten für Wälle

- ⊕ +1 Dorfbewohner beim Start, Adlerkrieger (nicht Berittener Späher), -50 Nahrung
- ⊕ Rohstoffe halten 20% länger
- ⊕ -10% Kosten für Schießanlage-Einheiten Feudalzeit, -20% Ritterzeit, -30% Imperialzeit



Mongolen

Spezialeinheit: Mangudai (Belagerungen brechender berittener Schütze)

Spezialtechnologie: Drill

(Waffenschmiede-Einheiten bewegen sich 50% schneller)

Teambonus: +2 Sichtweite für Berittene Späher, Leichte Kavallerie, Husar

- ⊕ +20% Feuergeschwindigkeit für Berittene Bogenschützen
- ⊕ +30% Lebenspunkte für Leichte Kavallerie, Husar
- ⊕ Jäger arbeiten 50% schneller



Perser

Spezialeinheit: Kriegselefant (Kavallerie)

Spezialtechnologie: Mahouts (Kriegselefanten 30% schneller)

Teambonus: +2 Angriffsstärke Ritter gegen Schützen

- ⊕ +50 Holz u. Nahrung beim Start
- ⊕ Arbeitsgeschwindigkeit Dorfzentrum/Hafen +10% Feudalzeit, +15% Ritterzeit, +20% Imperialzeit; Lebenspunkte verdoppelt



Sarazenen

Spezialeinheit: Mameluck (Kamelreiter mit Reichweite)

Spezialtechnologie: Fanatismus (+30 LP für Kamelreiter u. Mameluck)

Teambonus: +1 Angriffsstärke Einfache Bogenschützen gegen Gebäude

- ⊕ 5% Handelskosten für Markt
- ⊕ Lebenspunkte und Ladekapazität von Transportschiffen verdoppelt
- ⊕ Angriffsgeschwindigkeit Galeeren +20%
- ⊕ +3 Angriffsstärke für Berittene Bogenschützen gegenüber Gebäuden



Spanier

Spezialeinheiten: Konquistador (berittener Leichter Kanonier);

Missionar (berittener Mönch)

Spezialtechnologie: Überlegenheit (Kampfkraft für Dorfbewohner erhöht)

Teambonus: +33% Goldgewinnung für Marktkarren u. Handelskogge

- ⊕ Bauarbeiter arbeiten 30% schneller (außer an Weltwundern)
- ⊕ Weiterentwicklungen in der Schmiede ohne Gold
- ⊕ Kriegsgaleonen profitieren von Ballistik (feuern schneller u. treffsicherer)



Teutonen

Spezialeinheit: Deutschritter (langsame Infanterie)

Spezialtechnologie: Zinnen (+3 Reichweite für Burgen; einquartierte Infanterie verschießt Pfeile)

Teambonus: Mehr Widerstand gegen Bekehrung

- ⊕ Mönche heilen aus doppelter Entfernung
- ⊕ 2x Einquartierung von Einheiten in Türmen, einquartierte Einheiten 2x Pfeile
- ⊕ Mörderlöcher frei
- ⊕ -33% Kosten für Felder
- ⊕ +2 Angriffsstärke/+5 Sichtweite f. Dorfzentrum*



Türken

Spezialeinheit: Janitschar (Leichter Kanonier)

Spezialtechnologie: Artillerie (+2 Reichweite für Kanonentürme, Belagerungskanonen u. Kriegsgaleonen)

Teambonus: Ausbildungsgeschw. von Schießpulvereinheiten +20%

- ⊕ +25% LP für Schießpulvereinheiten,
-50% Entwicklungskosten für Schießpulver-Technologien*
- ⊕ Goldgräber arbeiten 15% schneller
- ⊕ Chemie frei
- ⊕ Weiterentwicklung Leichte Kavallerie u. Husar frei



Wikinger

Spezialeinheiten: Berserker (sich erholende Infanterie);

Drachenboot (Kriegsschiff)

Spezialtechnologie: Berserkergang (Berserker erholen sich schneller)

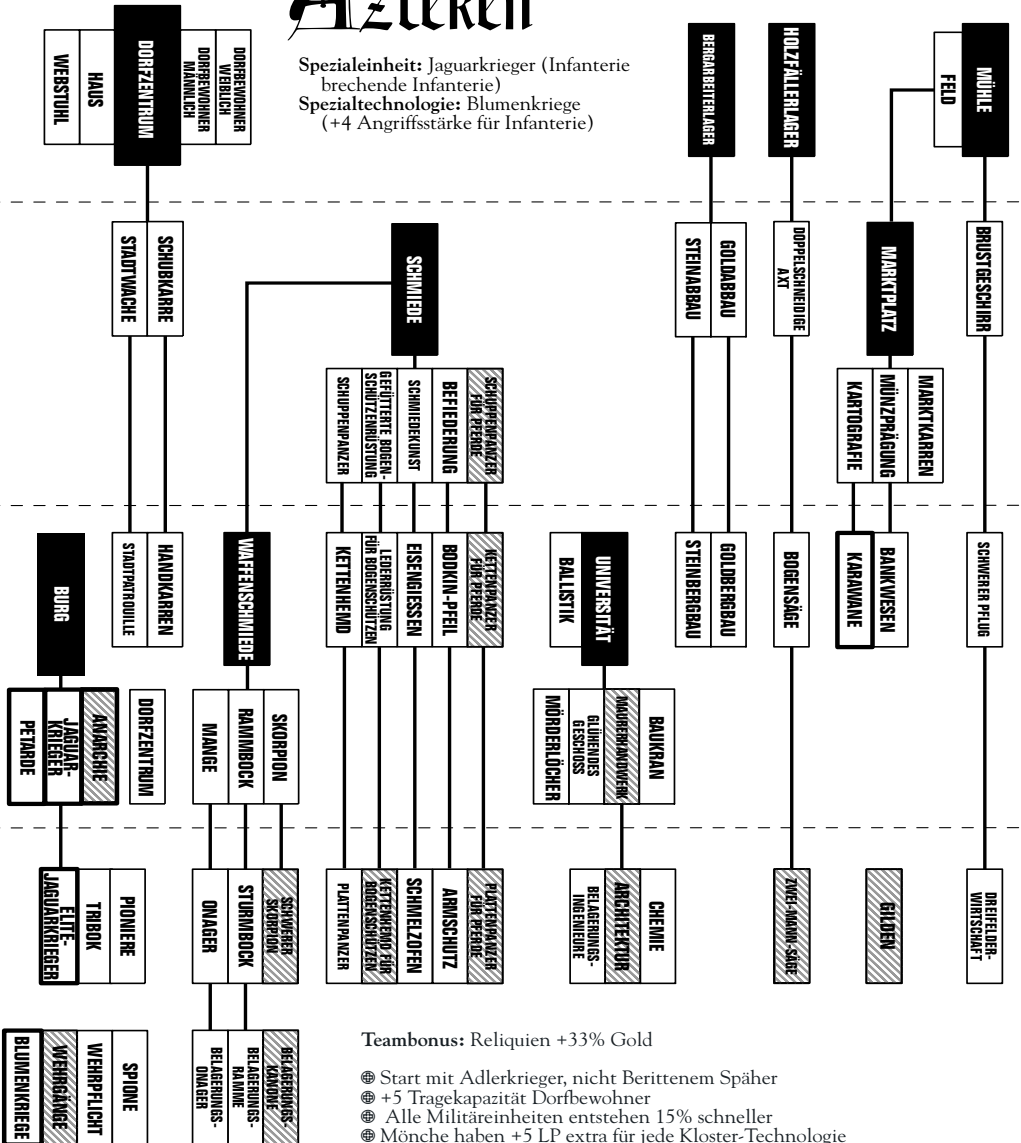
Teambonus: -25% Kosten für Häfen*

- ⊕ -20% Kosten für Kriegsschiffe
- ⊕ Lebenspunkte für Infanterie +10% Feudalzeit,
+15% Ritterzeit, +20% Imperialzeit
- ⊕ Schubkarre, Handkarren frei

Anhang



Spezialeinheit: Jaguarkrieger (Infanterie brechende Infanterie)
Spezialtechnologie: Blumenkriege (+4 Angriffstärke für Infanterie)



Teambonus: Reliquien +33% Gold

- ⊗ Start mit Adlerkrieger, nicht Berittenem Späher
- ⊗ +5 Tragekapazität Dorfbewohner
- ⊗ Alle Militäreinheiten entstehen 15% schneller
- ⊗ Mönche haben +5 LP extra für jede Kloster-Technologie

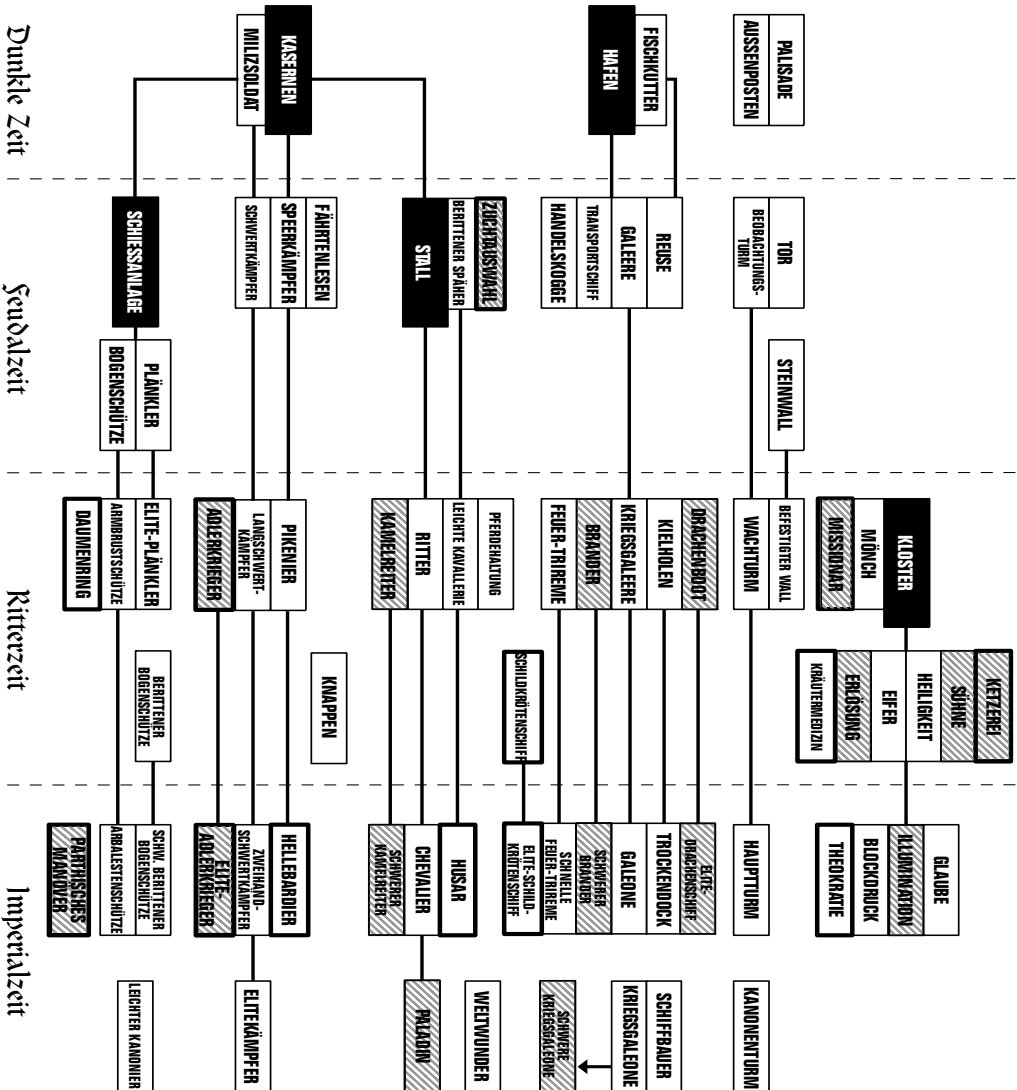
Anhang



Spezialeinheit: Tarkan
(Gebäude brechende Kavallerie)
Spezialtechnologie: Atheismus
(+100 Jahre Dauer für Weltwunder-
/Reliquiensieg; -50% Kosten für
Spione/Verrat)



In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

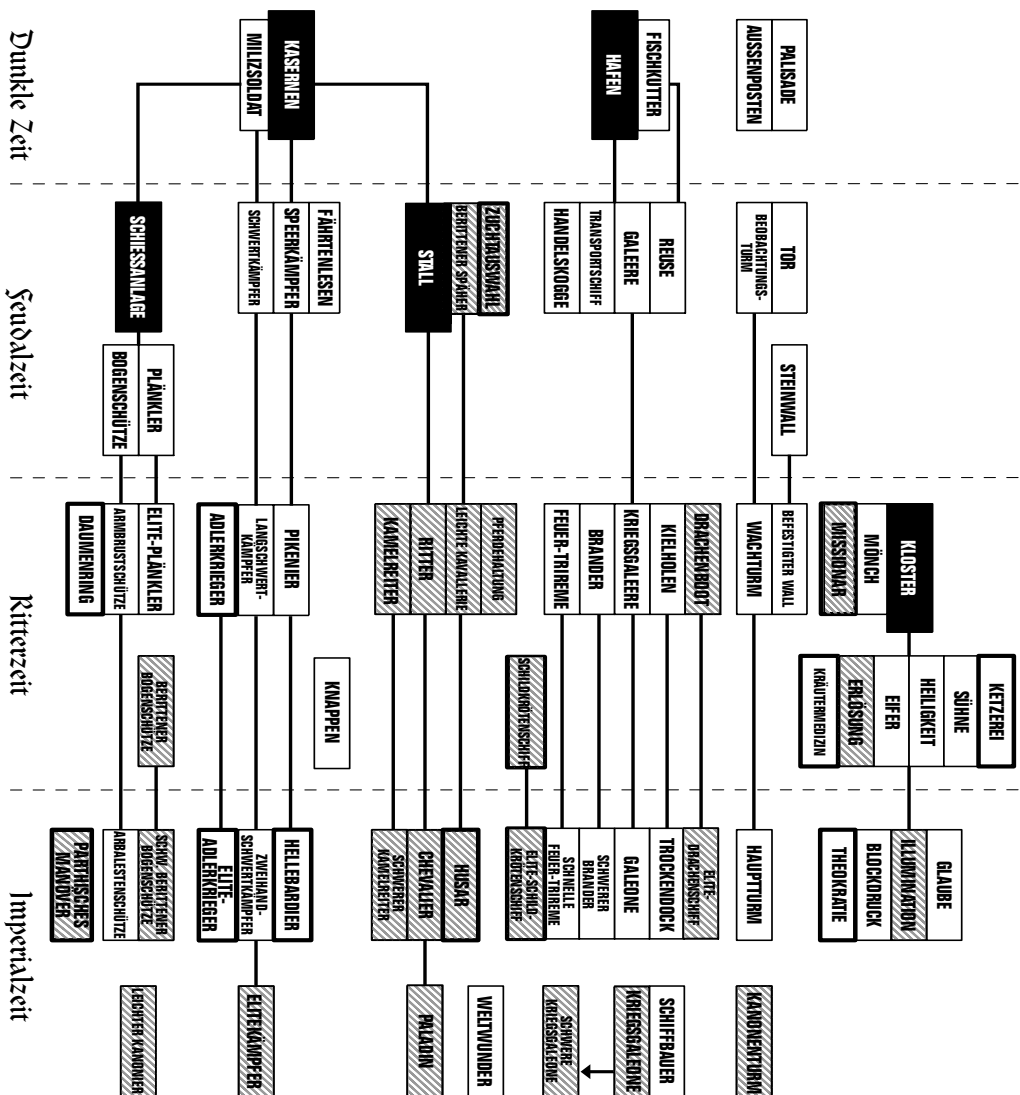


Spezialeinheit: Kriegswagen (berittener Bogenschütze); Schildkrötenschiff (gepanzertes Kriegsschiff)
Spezialtechnologie: Shinkichon (+2 Reichweite für Mangan u. Onager)

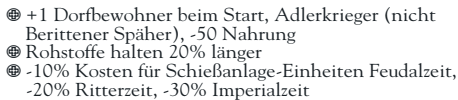


- ⊕ Dorfbewohner +2 Sichtweite
- ⊕ +20% Arbeitsgeschw. für Steinbrucharbeiter
- ⊕ Weiterentwicklung Türme frei (f.Kanonenturm Chemie erforderlich)
- ⊕ +1 Reichweite für Türme Ritterzeit u.
- +1 Imperialzeit (statt +2 gesamt)

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.



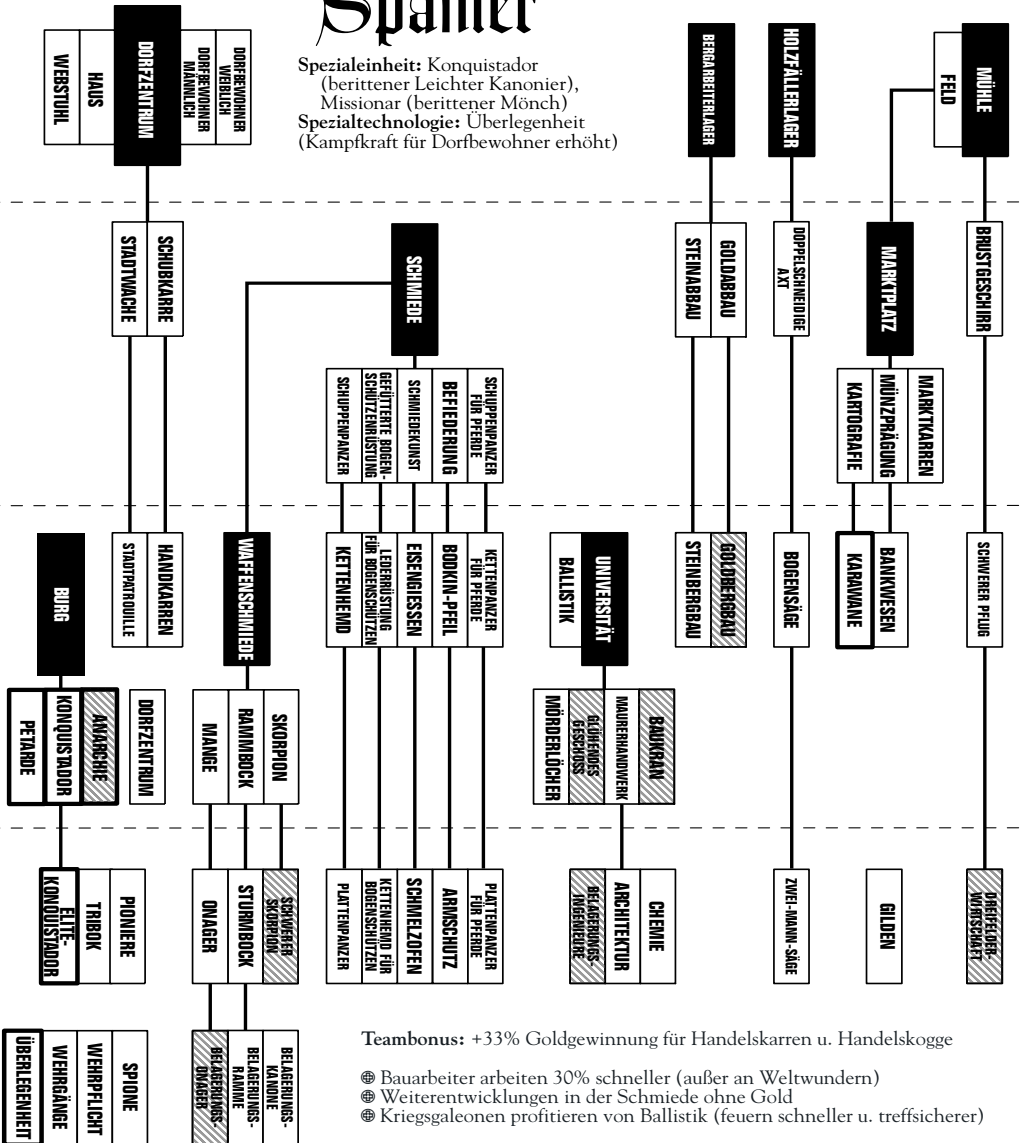
Spezialtechnologie: El Dorado
(+40 LP für Adlerkrieger)



Anhang



Spezialeinheit: Konquistador
(berittener Leichter Kanonier),
Missionar (berittener Mönch)
Spezialtechnologie: Überlegenheit
(Kampfkraft für Dorfbewohner erhöht)



Weiterentwicklungskosten der Einheiten

Hinweis: Zahlen sind Leitwerte und spiegeln nicht den Bonus einer Kultur wider

Infanterie	Weiterentwicklungskosten
Schwertkämpfer	100N, 40G
Langschwertkämpfer	200N, 65G
Zweihandschwertkämpfer	300N, 100G
Elitekämpfer	750N, 350G
Pikenier	215N, 90G
Hellebardier	300N, 600G
Elite-Adlerkrieger	800N, 500G
Elite-Berserker	1300N, 550G
Elite-Samurai	950N, 875G
Elite-Deutschritter	1200N, 600G
Elite-Axtwerfer	1000N, 850G
Elite-Freischärler	1000N, 800G
Elite-Huskarl	1200N, 550G
Elite-Jaguarkrieger	1000N, 500G
Bogenschützen	
Armbrustschütze	125N, 75G
Arbalestenschütze	350N, 300G
Elite-Plänkler	250H, 160G
Schw. berittener Bogenschütze	900N, 500G
Elite-Chu Ko Nu	950N, 950G
Elite-Janitschar	850N, 750G
Elite-Langbogenschütze	850N, 850G
Elite-Mangudai	1100N, 675G
Elite-Federpfeilschütze	500N, 1000H
Elite-Kriegswagen	1000H, 800G

Kosten: N=Nahrung, H=Holz, S=Stein, G=Gold

Kavallerie		Weiterentwicklungskosten
Leichte Kavallerie		150N, 50G
Husar		500N, 600G
Chevalier		300N, 300G
Paladin		1300N, 750G
Schwerer Kamelreiter		325N, 360G
Gepanzerter Elite-Reiter		1600N, 800G
Elite-Kriegselefant		1600N, 1200G
Elite-Mameluck		600N, 500G
Elite-Konquistador		1200N, 600G
Elite-Tarkan		1000N, 500G
Belagerung		
Schwerer Skorpion		1000N, 1100H
Sturmbock		300N, 250G
Belagerungsramme		1000N, 800G
Onager		800N, 500G
Belagerungsonager		1450N, 1000G
Schiffe		
Kriegsgaleere		230N, 100G
Galeone		400N, 315H
Schnelle Feuer-Tireme		280H, 250G
Schwerer Brander		200H, 300G
Kriegsgaleone		400N, 500H
Elite-Kriegsgaleone		525H, 500G
Elite-Drachenboot		750N, 475G
Elite-Schildkrötenschiff		1000N, 800G
Wälle & Türme		
Befestigter Wall		200N, 100S
Wachturm		100N, 250S
Hauptturm		500N, 350S
Kanonenturm		800N, 400S

Eigenschaften der Einheiten

* Neu/Geändert gegenüber
Age of Kings

Hinweis: Zahlen sind Leitwerte und spiegeln nicht den Bonus einer Kultur wider

Infanterie	Kosten	LD	AS	RR	RW	Geschm.	Besonderheiten
Milizsoldat	60N, 20G	40	4	*0/1	0	L	
Schwertkämpfer	60N, 20G	45	6	*0/1	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Langschwertkämpfer	60N, 20G	55	9	*0/1	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
2H-Schwertkämpfer	60N, 20G	60	11	*0/1	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elitekämpfer	60N, 20G	70	13	*1/1	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Speerkämpfer	35N, 25H	45	3	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Kavallerie, Kriegselefanten
Pikenier	35N, 25H	55	4	*0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Kavallerie, Kriegselefanten
*Hellebardier	35N, 25H	60	6	0/0	0	M	Angriffsbonus geg. Kavallerie, Kriegselefanten
*Adlerkrieger	20N, 50G	50	7	0/2	0	S	Angriffsbonus geg. Mönche, Belagerungswaffen
*Elite-Adlerkrieger	20N, 50G	60	9	0/4	0	S	Angriffsbonus geg. Mönche, Belagerungswaffen
Berserker	65N, 25G	48	9	*0/1	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, heilt mit der Zeit
Elite-Berserker	65N, 25G	60	14	*2/1	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, heilt mit der Zeit
Samurai	60N, 30G	60	8	*1/1	0	L	Angriffsbonus geg. Spezialeinh., Gebäude
Elite-Samurai	60N, 30G	80	12	*1/1	0	L	Angriffsbonus geg. Spezialeinh., Gebäude
Deutschritter	85N, 40G	70	12	5/2	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Deutschritter	85N, 40G	100	17	10/2	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Axtwerfer	55N, 25G	50	7	0/0	3	L	Angriffsbonus geg. Gebäude; Fernangriff
Elite-Axtwerfer	55N, 25G	60	8	1/0	4	L	Angriffsbonus geg. Gebäude; Fernangriff
Freischärler	65N, 25G	65	8	*0/1	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Freischärler	65N, 25G	80	13	*0/1	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude
Huskarl	80N, 40G	60	10	*0/6	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude, Bogenschützen
Elite-Huskarl	80N, 40G	70	12	*0/8	0	M	Angriffsbonus geg. Gebäude, Bogenschützen
*Jaguarkrieger	60N, 30G	50	10	1/0	0	M	Angriffsbonus geg. Infanterie
*Elite-Jaguarkrieger	60N, 30G	75	12	2/0	0	M	Angriffsbonus geg. Infanterie
Bogenschützen							
Bogenschütze	25H, 45G	30	4	0/0	4	M	
Armbrustschütze	25H, 45G	35	5	0/0	5	M	
Arbalestenschütze	25H, 45G	40	6	0/0	5	M	
Plänkler	25N, 35H	30	2	0/3	4	M	Angriffsbonus geg. Bogenschützen
Elite-Plänkler	25N, 35H	35	3	0/4	5	M	Angriffsbonus geg. Bogenschützen
Beritt. Bogenschütze	40H, 70G	50	6	0/0	3	S	
Schw. ber. Bogenschütze	40H, 70G	60	7	1/0	4	S	
Leichter Kanonier	45N, 50G	35	17	1/0	7	M	Chemie erforderlich; Angriffsbo. geg. Inf.
Chu Ko Nu	40H, 35G	45	8	0/0	4	M	Mehrere Schüsse ohne neu zu laden
Elite-Chu Ko Nu	40H, 35G	50	8	0/0	4	M	Mehrere Schüsse ohne neu zu laden

Geschwindigkeit: L=langsam, M=mittel, S=schnell

Kosten: N=Nahrung, H=Holz, S=Stein, G=Gold

Bogenschützen ff	Kosten	CP	AS	PK	KW	Geschw.	Besonderheiten
Janitschar	60N, 55G	35	*17	1/0	8	M	
Elite-Janitschar	60N, 55G	40	*22	2/0	8	M	
Langbogenschütze	35H, 40G	35	6	0/0	5	M	
Elite-Langbogenschütze	35H, 40G	40	7	0/1	6	M	
Mangudai	55H, 65G	60	6	0/0	4	S	Angriffsbonus geg. Belagerungswaffen
Elite-Mangudai	55H, 65G	60	8	1/0	4	S	Angriffsbonus geg. Belagerungswaffen
*Federpfeilschütze	46H, 46G	50	5	0/1	4	S	
*E Federpfeilschütze	46H, 46G	65	5	0/2	5	S	
*Kriegswagen	80H, 60G	150	9	0/3	5	S	
*Elite-Kriegswagen	80H, 60G	200	9	0/4	6	S	
Weitere Einheiten							
Dorfbewohner	50N	25	3	0/0	0	L	Baut, repariert Gebäude; sammelt Rohstoffe; erhöht AS von Gebäuden wenn einquartiert
Mönch	100G	30	0	0/0	9	L	Bekehrt Einheiten; heilt auf Entfernung
*Missionar	100G	30	0	0/0	7	S	Bekehrt Einheiten; heilt auf Entfernung
Marktkarren	100H, 50G	70	0	0/0	0	M	Treibt Handel mit anderen Marktplätzen
Kavallerie							
Berittener Späher	80N	45	3	0/2	0	M	Angriffsbonus geg. Mönche; resistent geg. Bekehrung
Leichte Kavallerie	80N	60	7	0/2	0	S	Angriffsbonus geg. Mönche; resistent geg. Bekehrung
*Husar	80N	75	7	0/2	0	S	Angriffsbonus geg. Mönche; resistent geg. Bekehrung
Ritter	60N, 75G	100	10	2/2	0	S	
Chevalier	60N, 75G	120	12	2/2	0	S	
Paladin	60N, 75G	160	14	2/3	0	S	
Kamelreiter	55N, 60G	100	5	0/0	0	S	Angriffsbonus gegen Kavallerie
Schwerer Kamelreiter	55N, 60G	120	7	0/0	0	S	Angriffsbonus gegen Kavallerie
Gepanzierter Reiter	70N, 75G	110	9	2/1	0	S	Angriffsbonus gegen Infanterie
Elite-Gepanzierter Reiter	70N, 75G	150	12	2/1	0	S	Angriffsbonus gegen Infanterie
Kriegselefant	200N, 75G	450	15	1/2	0	L	Angriffsbonus gegen Gebäude
Elite-Kriegselefant	200N, 75G	600	20	1/3	0	L	Angriffsbonus gegen Gebäude
Mameluck	55N, 85G	65	7	0/0	3	S	Angriffsbonus gegen Kavallerie
Elite-Mameluck	55N, 85G	80	10	1/0	3	S	Angriffsbonus gegen Kavallerie
*Konquistador	60N, 70G	55	16	2/2	6	S	
*Elite-Konquistador	60N, 70G	70	18	2/2	6	S	
*Tarkan	60N, 60G	90	7	1/2	0	S	Angriffsbonus gegen Gebäude
*Elite-Tarkan	60N, 60G	150	11	1/3	0	S	Angriffsbonus gegen Gebäude

Eigenschaften der Einheiten

Belagerung	Kosten	LD	AS	PK	RW	Geschw.	Besonderheiten
Skorpion	75H, 75G	40	12	0/6	*7	L	Bolzen demolieren alles was sie berühren
Schwerer Skorpion	75H, 75G	50	16	0/7	7	L	Bolzen demolieren alles was sie berühren
Belagerungskanone	225H, 225G	*80	40	2/5	12	L	Chemie erforderlich; Mindestreichweite; Angriffsbonus geg. Gebäude, Schiffe
Rammbock	160H, 75G	175	2	0/180	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Sturmbock	160H, 75G	200	3	0/190	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Belagerungsramme	160H, 75G	270	4	0/195	0	L	Angriffsbonus geg. Gebäude
Mange	160H, 135G	50	40	0/6	7	L	Schaden im Wirkungsbereich
Onager	160H, 135G	60	50	0/7	8	L	Schaden im Wirkungsbereich
Belagerungsonager	160H, 135G	70	75	0/8	8	L	Schaden im Wirkungsbereich
Tribok (gepackt)	200H, 200G	150	0	2/8	0	L	
Tribok (aufgebaut)	200H, 200G	150	200	1/150	16	L	Angriffsbonus geg. Gebäude, Schiffe
*Petarde	80N, 20G	50	25	0/2	0	M	Explodiert; Angriffsbonus geg. Gebäude
Schiffe							
Fischkutter	75H	60	0	0/4	0	M	Fängt Fische; baut Reusen
Handelskogge	100H, 50G	80	0	0/6	0	S	Treibt Handel mit anderen Häfen
Transportschiff	125H	100	0	4/8	0	S	Transportiert Landeinheiten
Geleere	90H, 30G	120	6	0/6	5	S	
Kriegsgaleere	90H, 30G	135	7	0/6	6	S	
Galeone	90H, 30G	165	8	0/8	7	S	
Feuer-Trireme	75H, 45G	100	2	0/6	2	S	
Schnelle Feuer-Trireme	75H, 45G	120	3	0/8	2	S	
Brander	70H, 50G	50	110	0/3	0	S	Explodiert, beschädigt alles in der Nähe; Angriffsbonus geg. Gebäude
Schwerer Brander	70H, 50G	60	140	0/5	0	S	Explodiert, beschädigt alles in der Nähe
Kriegsgaleone	200H, 150G	120	35	0/6	13	M	Chemie erforderlich; Mindestreichweite; Angriffsbonus geg. Gebäude
Elite-Kriegsgaleone	200H, 150G	150	45	0/8	15	M	Mindestreichweite; Angriffsbonus geg. Gebäude
Drachenboot	100H, 50G	130	7	0/6	6	S	Verschießt Pfeilbündel
Elite-Drachenboot	100H, 50G	160	8	0/8	7	S	Verschießt Pfeilbündel
*Schildkrötenschiff	200H, 200G	200	50	6/5	6	M	
*E Schildkrötenschiff	200H, 200G	300	50	8/6	6	M	

Kosten & Nutzen von Technologien

* Neu gegenüber
Age of Kings

Gebäudetechnologien

Stadtwaache	II	75N	+4 Sichtweite für Gebäude
Stadtpatrouille	III	300N, 200G	+4 Sichtweite für Gebäude
Maurerhandwerk	III	175H, 150S	Erhöht LP/RK von Gebäuden
Architektur	IV	200H, 300S	Erhöht LP/RK von Gebäuden
Baukran	III	200H, 300S	Dorfbewohner bauen 20% schneller
Wehrgang	IV	400H, 400S	+1.000 LP für Burgen

Technologien für Wirtschaft und Handel

Webstuhl	I	50G	+15 LP für Dorfbewohner; +1 /+1 P RK
Schubkarre	II	175N, 50H	Dorfbewohner 10% schneller; +25% Kapazität
Handkarren	III	300N, 200H	Dorfbewohner 10% schneller; +50% Kapazität
Goldabbau	II	100N, 75H	Goldgewinnung 15% schneller
Goldbergbau	III	200N, 150H	Goldgewinnung 15% schneller
Steinbruch	II	100N, 75H	Steinförderung 15% schneller
Steinbergbau	III	200N, 150H	Steinförderung 15% schneller
Doppelschneidige Axt	II	100N, 50H	Holz fällen 20% schneller
Bogensäge	III	150N, 100H	Holz fällen 20% schneller
Zwei-Mann-Säge	IV	300N, 200H	Holz fällen 10% schneller
Brustgeschirr	II	75N, 75H	+75 Nahrung für Felder
Schwerer Pflug	III	125N, 125H	+125 Nahrung für Felder; +1 Sammelleistung Dorfbewohner
Dreifelderwirtschaft	IV	250N, 250H	+175 Nahrung für Felder
Münzprägung	II	150N, 50G	Tributgebühren 20%
Bankwesen	III	200N, 100G	Gebührenfreie Tribute
Gilden	IV	300N, 200G	15% Handelsgebühren
*Karawane	III	200N, 200G	Handelskarren u. Handelskoggen sammeln schneller Gold. Kartografie erforderlich
Kartografie	II	100N, 100G	Erkundung und Sichtweite mit Verbündeten
Wehrpflicht	IV	150N, 150G	Erschaffen von Einheiten in Kaserne, Stall, Schießanlage u. Burg 33% schneller
Spion/Verrat	IV	200G/Feind	Gleiche Sichtweite u. Erforschung wie Feind/ wie feindliche Dorfbewohner; 400G/ feindlicher König sichtbar

Kosten & Nutzen von Technologien

Pioniere	IV	400N, 200G	Dorfbewohner +15 AS gegen Gebäude
Mönch-Technologien			
Eifer	III	140G	Mönche 15% schneller
Heiligkeit	III	120G	+50% LP für Mönche
Erlösung	III	475G	bekehrt Gebäude (außer Wälle, Tore, Dorfzentren, Klöster, Burgen, Felder, Reusen u. Weltwunder), alle Belagerungseinheiten
Sühne	III	325G	Bekehrung anderer Mönche
*Ketzererei	III	1000G	Bekehrte Einheiten sterben, anstatt zu Feinden zu werden
*Kräutermedizin	III	350G	Einquartierte Einheiten heilen 4x schneller
Illumination	IV	120G	Regeneration Mönche 50% schneller
Glaube	IV	750N 1000G	+50% Widerstand gegen Bekehrung
Blockdruck	IV	200G	+3RW Bekehrungen
*Theokratie	IV	400N, 800G	Nur ein Mönch einer Gruppe muss nach Bekehrungen ausruhen
Infanterie-Technologien			
Fährtenlesen	II	75N	+2 Sichtweite Infanterie
Knappe	III	200N	Infanterie 10% schneller
Schuppenpanzer	II	100N	+1 /+1P RK Infanterie
Kettenhemd	III	200N, 100G	+1 /+1P RK Infanterie
Plattenpanzer	IV	300N, 150G	+1 /+2 RK Infanterie
Schmiedekunst	II	150N	+1 AS Infanterie/Kavallerie
Eisengießen	III	220N, 120G	+1 AS Infanterie/Kavallerie
Schmelzofen	IV	275N, 225G	+2 AS Infanterie/Kavallerie
Fernwaffen- und Belagerungstechnologien			
Befiederung	II	100N, 50G	+1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfzentren, Burgen, Türme
Bodkin-Pfeil	III	200N, 100G	+1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfzentren, Burgen, Türme
Armschutz	IV	300N, 200G	+1 AS/ RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfzentren, Burgen, Türme
Gefütterte Bogensch.-Rüst.	II	100N	+1 /+1P RK für Schützen
Lederrüst. f. Bogensch.	III	150N, 150G	+1 /+1P RK für Schützen
Kettenhemd f. Bogensch.	IV	250N, 250G	+1 /+2 P RK für Schützen
Ballistik	III	300H, 175G	Bewegliche Einheiten erfassen
Mörderlöcher	III	200N, 200S	Keine Mindestreichweite für Türme/Burgen
Glühendes Geschoss	III	350N, 100G	+50% AS Türme gegen Schiffe

Chemie	IV	300N, 200G	+1 AS von Fernwaffen (außer Schießpulvereinheiten); Schießpulvereinheiten können entwickelt werden
Belagerungsingenieur	IV	500N, 600H	+1 RW Belagerung (außer Rammen); +20% AS Belagerungseinheiten gegen Gebäude, + 40% AS Petarden
*Daumenring	III	300N, 250H	Schützen feuern schneller; 100% Treffsicherheit
*Parthisches Manöver	IV	200N, 250G	+1 /+2 P RK für berittenen Bogenschützen
Kavallerie-Technologien			
Pferdehaltung	III	250N	Kavallerie 10% schneller
*Zuchtauswahl	II	150N, 100G	+20 LP für berittene Einheiten
Schupp.-Panzer f. Pferde	II	150N	+1 /+1P RK Kavallerie
Kett.-Panzer f. Pferde	III	250N, 150G	+1 /+1P RK Kavallerie
Platt.-Panzer f. Pferde	IV	350N, 200G	+1 /+2P RK Kavallerie
Schiffstechnologien			
Kielholen	III	250N, 150G	+1P RK; +5 Transportkapazität
Trockendock	IV	600N, 400G	Schiffe 15% schneller; +10 Transportkapazität
Schiffbauer	IV	1000N, 300G	-20% Holz für Schiffbau
Spezialtechnologien			
*Blumenkrieg (Azteken)	IV	450N, 750G	+4 AS Infanterie
*Freisasse (Britten)	IV	750H, 450G	+1 RW Schützen; +2 AS Türme
*Logistik (Byzantiner)	IV	1000N, 600G	Gepanzerter Reiter verursacht Schaden durch Niederreiten
*Kelt. Zorn (Kelten)	IV	750N, 450G	+50% LP für Waffenschmiede-Einheiten
*Raketentech.(Chin.)	IV	750H, 750G	+2 Durchschlagsangriff für Chu Ko Nu, +4 für Skorpione
*Bartaxt (Franken)	IV	400N, 400G	+1 RW für Axtwerfer
*Anarchie (Goten)	III	450N, 250G	Huskarls in der Kaserne erschaffen
*Mobilität (Goten)	IV	400H, 600G	Kaserneneinheiten entstehen 50% schneller
*Atheismus (Hunnen)	IV	500N, 500G	+ 100 Jahre Dauer für Weltwunder- / Reliquiensiege; - 50% Kosten für Spione/Verrat
*Kataparuto (Japaner)	IV	750H, 400G	Triboke feuern, packen und entpacken schneller
*Shinkichon (Korean.)	IV	800H, 500G	+2 RW für Mangeln
*El Dorado (Maya)	IV	750N, 450G	+40 LP für Adlerkämpfer

Kosten & Nutzen von Technologien

*Drill (Mongolen)	IV	500H, 450G	Waffenschmiede-Einheiten bewegen sich 50% schneller
*Mahout (Perser)	IV	300N, 300G	Kriegselefanten 30% schneller
*Fanatismus (Saraz.)	IV	750N, 800G	+30 LP für Kamelreiter u. Mamelucken
*Überlegenheit (Span.)	IV	400N, 250G	Kampfkraft für Dorfbewohner erhöht
*Zinnen (Teutonen)	IV	600N, 400S	+3 Reichweite Burgen; einquartierte Infanterie verschießt Pfeile
*Artillerie (Türken)	IV	450S, 500G	+2 Reichweite Kanonentürme, Belagerungskanon, Kriegsgaleonen
*Berserkerang (Vikings)	IV	500N, 850G	Berserker erholen sich schneller

Ensemble Studios

Design

Greg "DeathShrimp" Street - Leitung
Karen "Scout" Sparks
Sandy "Honcho" Petersen
Bruce C. "Bruck" Shelley

Programmierung

Angelo "Desperado" Laudon - Leitung
Paul "winter" Bettner
Tim "Timotron" Deen
Mario "PlasticBrain" Grimani
Dave "Bigdog" Pottinger
Matt "The Optimizer" Pritchard

Grafik

Duncan "Reverend" McKissick - Leitung
Jeff "Jaydub" Dotson
Herb "HellWood" Ellwood
Bryan "Bubbles" Hehmann
Duane "Saint" Santos
Chad & Eric "Walker Boys"
Scott "co0ter" Winsett

Produktion

Chris "Shore Monkey" Rippy -
Leitung & Tonregie
Tony "Bossman" Goodman - Management
Harter "HarterFaster" Ryan - Management
Brian "Ryujin" Sullivan -
Management & PR

Musikproduktion

Stephen "Big Al" Rippy - Leitung
Kevin "dr. cosmic" McMullan

Qualitätskontrolle & Spieltest

Mike "Captn" Kidd - Leitung
Doug "Salidouq" Brucks
Rob "Xemu" Fermier
Brian "Zeus" Sousa
Joe Ybarra
John "MrPinchy" Evanson
Herb "Captain Insano" Marselas
David "DavetGit" Lewis
Trey "Yert" Taylor
Brad "The Crow" Crow
Mark "Marko Polo" Terrano
"Ghenghiz" Ian Fischer
Dusty Monk
David Cherry
Dave Kubalak
David "Ripman" Rippy
Sean "Lord Soth" Wolff
Paul "venOm" Slusser
Chris "VD" Van Doren
Thonny "Captain Nemo" Namuonglo
Chea "TRUCK" O'Neill
Don "Fork Boy" Gagen

Verwaltung

Madelynn "Lady" Arnold
Keira Erhard

Business

Jeff "Buck" Goodstill
Brian "Moonster" Moon
Bob "Fugu" Wallace

Netzwerk-Management

Roy "Royster" Rabey
Jake Dotson

Internet-Support

Mike "Archangel" McCart

Juristische Beratung

General Counsel Associates,
LLP
Betsy "Brooklyn Cowgirl"
Bayha

Externe Produktion

John Boog-Scott
John Calhoun
Thad Chapman

Microsoft

Programm-Management

Tim "SlasherZ" Znamenacek
James McDaniel

Tests

Jamie Evans - Leitung
Rick Lockyear - Leitung Spieltest
Douglas "Ugdo" Hall
Sean "King Kellogg"
Daland "Strider" Davis
Eric Lindman
Eric Meldrum
Thomas Courser
Reuben Radding
Matt "MEGAMAN" Alderman
Jason "Fulgore" Brown
Carl Bystrom

Spieltest-Team

Dennis "_M_D_K_" Stone
Brock "OoC_Malice" Meade
Michael "Staffa" Christensen
Kevin "The Sheriff" Holme
Juan "Genghis Juan" Lee-Pang

Mehrspieler-Test-Team

Scott "Vril" Gerlach - Leitung
Michelle "quirky1" Grisim
Bret James "GAUGE" Fenton
Kent L. "Net_Nerd" McCorkle
Shane W. "c0ndEnsr" Nelson
Aleah "Sunshine" Wardrop

Produktplanung

Steve Schreck

Lokalisierungstests

Suzanne Boylan
Aengus "Pidgeon Lord"
Jankowsky
Michael "Mickster(1798)" Ivory

Tests Hardwarekonfiguration

Paul "Mr. Happypants" Gradwohl
Harold Ryan

Spielanweisungen

Kelly Bell - Texte
Amy Robison - Redaktion
JoAnne Williams -
Druckgestaltung
Jennifer Epps - Grafik

Setup-Entwicklung

Randy Shedden
Chris "Cornholio" Haddan

RECON Spieltest

Adam "azero" Maloy
Bruce W. "Wiley" Carr Jr.
Jacob "Bataar" Fulwiler
Mike "Grant Axehilt" Engle
Pete "Von" Mayberry
Beth "Sabine" de Diego
Mark "ModestMouse" Shoemaker

Produktmanagement

Sebastien "Tintin" Motte
Pontus Frohde

Public Relations

Carlos De Leon
Andrew McCombie

Justitiar

Jeff Koontz

Lokalisierung

Yuko Yoshida
Paul "Gooner" Delany
Eric Kao
Ji Young Kim
Laurence K Smith

Deutsche Lokalisierung

MicroMediaArts GmbH

Management

Stuart "Yoda" Moulder
Edward "Ace" Ventura
Matt "UncleDaddy" Gradwohl
Craig "Doom" Henry
Jo Tyo
Eric Straub
Jordan Weisman
Doug Herring

Produkt-Support

Steve "Surfer Dude" Kastner